الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد خيضر – بسكرة –
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الاجتماعية
الرقم التسلسلي :.....181.....
رقم التسجيل:01/PG/D/SOC/12

عنوان الأطروحة

سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة

– دراسـة ميدانيـة على عينة من طلبة جامعة تبسة –

رسالة نهاية الدراسة لنيل شهادة دكتوراه العلوم في : علم الاجتماع

تخصص: علم اجتماع الاتصال والعلاقات العامة

إعداد الطالب: عادل سلطاني
إشراف الأستاذ : عمر أوذاينية

أعضاء لجنة المناقشة
تاريخ المناقشة:..18 11 2018

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الجامعة	الصفة
شعباني مالك	أستاذ	بسكرة	رئيسا
عمر أوذاينية	أستاذ	بسكرة	مشرفا ومقررا
السعيد فكرون	أستاذ	مسيلة	عضوا مناقشا
خينش دليلة	أستاذ محاضر (أ)	بسكرة	عضوا مناقشا
حمداوي عمر	أستاذ محاضر (أ)	ورقلة	عضوا مناقشا
جابر مليكة	أستاذ محاضر (أ)	ورقلة	عضوا مناقشا

السنة الجامعية: 2017 / 2018

الطالب : عادل سلطاني المشرف : الدكتور عمر أوذاينية

بسم الله الرحمن الرحيم

اللَّهُ نُورُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ مَثَلُ نُورِهِ كَمِشْكَاةٍ
فِيهَا مِصْبَاحٌ الْمِصْبَاحُ فِي زُجَاجَةٍ الزُّجَاجَةُ
كَأَنَّهَا كَوْكَبٌ دُرِّيٌّ يُوقَدُ مِن شَجَرَةٍ مُّبَارَكَةٍ
زَيْتُونِةٍ لَّا شَرْقِيَّةٍ وَلَا غَرْبِيَّةٍ يَكَادُ زَيْتُهَا يُضِيءُ
وَلَوْ لَمْ تَمْسَسْهُ نَارٌ نُّورٌ عَلَى نُورٍ يَهْدِي اللَّهُ
لِنُورِهِ مَن يَشَاء وَيَضْرِبُ اللَّهُ الْأَمْثَالَ لِلنَّاسِ
وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ.

شكـر وعـرفـان

الحمد لله رب العالمين،

والصلاة والسلام على أشرف المرسلين

أتقدم بجزيل الشكر للأستاذ المشرف الفاضل:

أوذاينية عمر

على دعمه ونصحه وتصويبه

ولكل أعضاء اللجنة المشرفة على هذه الدراسة ، ولكل من قدم يد المساعدة من قريب أو من بعيد ، وكذلك لإدارتي قسم العلوم الاجتماعية بجامعة بسكرة ، وقسم الأدب بالمجمع الجامعي بتبسة على إتاحة ما توفر من ظروف وإمكانات لإنجاح هذا البحث ؛كما أتقدم بشكر خاص للأساتذة الأفاضل بوراس عبد الخالق وبشيشي وليد وراهم فريد على دعمهم ومساعدتهم.

إهـــداء

إلى أبتي العزيز تغمده الله بواسع رحمته

إلى أمي الغالية أدام الله عليها تاج الصحة والعافية متاعا إلى حين.

إلى زوجتي الآزرة المساندة المكافحة، شريكة الكدح والتحدي

، وإخوتي وأخواتي وأبنائي

إلى كافة زملاء الدراسة خاصة دفعة الدكتوراه 2012.

إلى الوطن الغالي ، وكل من يعمل على تطويره وأمنه وسلامته

إلى كل محب للخير مساهم فيه

إلى كل معلم ومتعلم ،

أهدي هذا الجهد العلمي المتواضع.

الباحث

ملخص الدراسة

الهدف من هذه الأطروحة هو توضيح رؤية علمية جديدة حول الألعاب الإلكترونية كظاهرة تفاعلية. هذه الرؤية يجب أن تفضي إلى فهم متكامل لهذه الأجهزة السيميو – ترفيهية التي تغطي حياتنا الحالية وفقا لتفاعليتها ولاعبيتها ، هذه الظاهرة التفاعلية في هذا العصر المعولم تشكل واحدة من أكبر تمظهراته ؛ هذا الهدف يسير وفقا لسيرورة الأطروحة لتحديد وتسليط الضوء على سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة من خلال : التعرف على تأثيرات سيميائية الصورة المبثوثة في الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة شبابنا. والإحساس بحجم المشكلة من خلال انتشار هذه الوسائط الترفيهية حاملة القيمة وخطورتها على الخصوصية الثقافية، والهوية الدينية في مجتمعاتنا الإسلامية ووطننا على وجه الخصوص، والإحساس بالخطر الداهم الذي يواجهه شبابنا ومراهقونا وأطفالنا لما تروجه هذه الوسائط الإلكترونية الترفيهية من مضامين غربية عولمية بعيدة عن ثقافة مجتمعنا المسلم والمجتمعات الإسلامية الأخرى من خلال هذه الوسائط التفاعلية ، ومحاولة لفت انتباه الرأي العام الوطني لخطورة الظاهرة محل الدراسة وذلك في غياب شروط ممارسة مقننة ظابطة لهذه الوسائط الترفيهية التفاعلية حاملة القيمة، ولفت انتباه منظمات المجتمع المدني ومؤسساته لخطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية على شرائح ممارسيها من شبابنا ومراهقينا وأطفالنا، وبناء على تحديد الإشكالية وأهميتها فإن الهدف الأساس لا يخرج في الواقع عن دائرة تحقيق الأهداف الآتية : التعرف على تداعيات سيميائية الصورة المبثوثة في الألعاب الإلكترونية وطبيعة تأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة شبابنا في عصر العولمة،والوقوف على أسباب انتشار الظاهرة محل الدراسة وارتباطها بسياقات العولمة،ومحاولة معرفة تأثيرات ثقافة سيميائية الصورة التدميرية على عقول ناشئة اليوم أجيال الغد،ومحاولة الوصول إلى فهم علمي عميق ومتكامل للظاهرة قيد الدراسة ؛ من أجل الوصول إلى النتائج المرجوة من البحث تم تقسيم الدراسة إلى مقدمة وثمانية فصول مقسمة إلى أجزاء وخاتمة ستوضح أهم ما توصلت إليه الدراسة من نتائج ، وستلحق بنسخة عن الاستمارة الموزعة على المبحوثين في جامعة الشيخ العربي التبسي بولاية تبسة ، تناول

الفصل الأول من الدراسة الإطار العام للبحث وتناول الفصل الثاني السيميائية وثقافة الصورة وتناول الفصل الثالث الألعاب الإلكترونية، وتناول الفصل الرابع سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتناول الفصل الخامس العولمة بتجلياتها المختلفة ، وتناول الفصل السادس العلاقة بين العولمة وثقافة الشباب من جهة وعلاقة الألعاب الإلكترونية بالعولمة وثقافة هؤلاء من جهة أخرى ، وتناول الفصل السابع الإطار النظري والمنهجي للدراسة وتناول الفصل الثامن الدراسة الميدانية ،حيث تمت الإجابة على الإشكال الرئيس القائل : ما طبيعة سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وما مدى تأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة؟

والذي يحوي التساؤلات الفرعية الآتية:

1- هل ستغير الألعاب الإلكترونية وجه العالم وتعيد صياغة ثقافة الشباب في مجتمعاتنا من خلال التأثيرات السيميائية الصورية التي تقدمها هذه الوسائط حاملة القيمة؟

2- هل ستغير هذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية الثقافة الاجتماعية السائدة في مجتمعاتنا؟

3- هل ستساهم سيميائية الصورة من خلال هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية في ترسيخ قيم ثقافية وسلوكية عولمية في أذهان ممارسيها من شباب مجتمعاتنا؟

4- هل ستكون هذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية أوعية ناقلة للثقافة الرأسمالية المهيمنة من خلال سيميائية ثقافة الصورة التي تقدمها للمتلقي الممارس؟

5- هل هذه الوسائط من خلال سيميائيتها الصورية من أدوات العولمة الفاعلة؟

وتم اختبار فرضيات الدراسة الأولى والثانية والثالثة

حيث الفرضية الأولى القائلة : يعتبر مستوى ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مرتفعا.

والفرضية الثانية القائلة : توجد تأثيرات سيميائية صورية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية تساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي في عصر العولمة.

والفرضية الثالثة القائلة : توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى سيميائية الصورة أثناء ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية وعند مستوى تأثيراتها تساهم في إعادة تشكيل

ثقافة الشباب الجامعي ، تعزى للمتغيرات الديموغرافية (العمر ، الحالة الاجتماعية ، الجنس).

حيث تم قبول الفرضيتين الرئيستين الأولى القائلة : (يعد مستوى ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مرتفعا) ، والثانية القائلة : (توجد تأثيرات سيميائية تساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة) ؛ حيث العلاقة طردية بين الممارسة وانتقال تأثيرات سيميائية الصورة في هذه الميديومات التكنو – سيميو – ليدية ؛ أي كلما كانت الممارسة كبيرة كان انتقال التأثيرات السيميو — صورية كبيرا أيضا ، وهذا من خلال تجانس إجابات مفردات الدراسة حول عبارات المحورين ؛ حيث خلصت الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث عند مستوى الدلالة 0.05 تعزى للمتغيرات الديموغرافية على غرار متغير الجنس ومتغير العمر ومتغير الحالة الاجتماعية ، وذلك مما دل على أن المتغيرات الديموغرافية لم تكن من العوامل المؤثرة في منظورات مجتمع البحث لتكون هناك تباينات وفروق في الإجابات ، بل بالعكس عكس منظور أفراد العينة المتجانس المتشابه أثناء الإجابة على عبارات المحورين التي لم تكن متباينة مختلفة حسب نتائج التحليل الإحصائي باستعمال برنامج SPSS مما أدى إلى رفض الفرضية الرئيسة الثالثة القائلة : (توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى سيميائية الصورة أثناء ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية وعند مستوى تأثيراتها تساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي ، تعزى للمتغيرات الديموغرافية) وهذا مابينته نتائج تحليل التباين الأحادي في الجدولين السابع والثامن عشر لإيجاد الفروق ولكن هذه الفروق لم تكن موجودة إحصائيا ؛ حيث قيمة الدلالة P أكبر من مستوى الدلالة 0.05 وهذا يعني أيضا أن أفراد العينة من الجنسين ينظرون لهذه الوسائط بعين الرضا ويمارسونها بكثرة في الوسط الجامعي كمجتمع فرعي داخل النظام الاجتماعي الأكبر وفي المجتمع الذي يعيشون فيه ؛ أين محت وسائل الاتصال الحدود بوجه عام وهذه الميديومات الترفيهية بالغة الجودة والدقة بوجه خاص في عصر اتصالي عولمي بات فيه العالم مسطحا مستويا مفتوحا بعضه على بعض مما يعكس انتشار هذه الكائنات السيميو–ترفيهية كظاهرة شبابية كونية تسهل من ممارستها أجهزة الهاتف الذكية وغيرها من الوسائل الثابتة والمحمولة في المكان والزمان ؛ حيث اللمسة

الهابتيكية الناعمة تمهد الطريق للممارسين بأن ينغمروا هناك في فضاءات هذه الوسائط الموشاة بسحر العلامات.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية ، التفاعلية ، سيميائية الصورة ، ثقافة الشباب، العولمة ، التأثيرات ، اللاعبية.

Résumé

L'objectif de cette thèse est d'eclairer une vision scientifique nouvelle sur les jeux electroniques comme un phénomène interactif. Cette vision doit conduire à une comprehension integrale des ses dispositifs ludo-sémiotiques qui revêtent notre vie actuelle selon leur interactivité et leur jouabilité , cet phénomène interactif , au cours de cet ère globalisé constitue l'un de ces manifestations majeures Cet objectif passe selon le demarche de la thèse pour définir et eclairer la sémiotique de l'image dans les jeux electroniques et leurs influences dans la formation de la culture des jeunes à l'ère de globalisation à travers: La connaissance des effets sémiotiques de l'image diffusés dans les jeux électroniques dans le remodelage de la culture de notre jeunesse.Et La sensation de volume du problème à travers la propagation de ces médias de divertissement portant de valeur et leur gravité sur la spécificité culturelle et l'identité religieuse dans notres sociétés islamiques et notre pays en particulier. Et la sensation de danger imminent rencontré par nos jeunes et nos enfants et nos adolescents de ce promu par ces médias électroniques de divertissement de contenus occidentaux globalisationnaux sont loin de la culture de notre communauté musulmane, et d'autres sociétés islamiques à travers ces médias interactifs. Et L'essai d'attirer l'attention de l'opinion publique nationale à la gravité du phénomène soumis à l'étude et ça en absence de conditions de pratique normatifs de ces

médias de divertissement interactif portant la valeur.Et d'attiré l'attention les organisations de la société civile et leur institutions de la gravité de la pratique des jeux électronique sur les segments de leur praticiens de nos jeunes et nos enfants et nos adolescents.Sur la base d'identification de problèmatique et de son importance, l'objectif basal dans la réalité ne sort pas du cercle des objectifs suivants:Et La connaissances des implications sémiotiques de l'image diffusées dans les jeux électroniques et la nature de leur impact dans le remodelage de la culture de nos jeunes à l'ère de la mondialisation. À l'étude.Et de se mettre sur les raisons de la propagation du phénomène soumis à l'étude et sa relation avec les contextes de la mondialisation.Et l'essai de comprendre les effets destructeurs de la culture sémiotique de l'image sur l'esprit d'émergentes d'aujourd'hui générations de demain. L'essai d'accéder à une compréhension scientifique profonde et intégrée du phénomène soumis à l'étude. et pour atteindre les résultats escomptés de recherche, l'étude a été divisé à une introduction et huit chapitres divisé en parties et une conclusion montrera les résultats les plus importants de l'étude, et infligera une copie du questionnaire distribué aux répondants à l'Université de Cheikh Larbi Tébessi à la wilaya de Tebessa Le premier chapitre de l'étude traite le cadre général de la recherche et Le deuxième chapitre traite la sémiologie et de la culture de l'image et Le troisième chapitre traite les jeux électroniques et Le quatrième chapitre traite la sémiotique de l'image dans les jeux électroniques Et Le cinquième Chapitre traite la mondialisation et ses diverses manifestations Et Le sixième Chapitre traite de la relation entre la mondialisation et la culture des jeunes, d'une part, et la relation de la mondialisation et les jeux électroniques et de la culture de ceux de l'autre part Et Le septième Chapitre traite le cadre théorique et méthodologique de l'étude Et Le huitième Chapitre traite l' étude sur le terrain Où est la réponse à la problèmatique Présidente dit: Quelle est la nature de sémiotique l'image dans les jeux électroniques et l'ampleur

de leur impact dans le remodelage de la culture des jeunes à l'ère de la mondialisation?

Et qui regroupe les Sous questions suivantes:

1- Est-ce que les jeux electroniques changent la face du monde et remodelent la culture des jeunes dans nos communautés à travers les effets sémiotiques imagés fournis par ces médias portant la valeur?

2- Est-ce que ces médias électroniques interactifs changent la culture sociale dominante dans nos sociétés?

3- Est-ce que la sémiotique de l'image contribue à travers ces médias de divertissement interactif dans la consolidation des valeurs culturelles et comportementales de perspective mondiale dans l'esprit des praticiens de la jeunesse de nos communautés?

4- Est-ce que ces média électroniques interactif seront des recipients transportes de la culture du capitalisme dominant à travers la sémiotique de l'image fournies au praticien destinataire?

5- Est-ce que ces médiasà travers par leur sémiotique imagée parmi les outils actifs de mondialisation?

Et Les hypothèses d'étude La Première, Et La deuxième, Et La troisième sont testés dont La Première hypothèse dit : le niveau de La pratique des étudiants universitaires de jeux électroniques dans l'ère de la mondialisation, est consederé élevé.

Et La deuxième hypothèse dit : existent des effets sémiotiques imagés au cours de la pratique des jeux électroniques contribuent à la re-formation de la culture de la jeunesse universitaire à l'ère de la mondialisation.

Et La troisième hypothèse dit : Il y avait des différences statistiquement significatives au niveau sémiotique de l'image au cours de la pratique des jeux électroniques de la jeunesse universitaire et au niveau des effets contribuent à la re-formation de la culture de la jeunesse universitaire, attribué à des variables démographiques (âge, état social, sexe).

Là où les deux principaux hypothèses sont acceptés la premiere dit : (le niveau de la pratique des jeunes universitaires des jeux électroniques dans l'ère de la mondialisation est considéré élevé), et la seconde dit:

(existent des effets sémiotiques de l'image contribuent à la re-formation de la culture des jeunes à l'ère de la mondialisation), où la relation est corrélative entre la pratique et la transmission des effets sémiotiques de l'image dans ces mediums- techno - Sémio- Ludiques , c'est- a- dire Là où plus la pratique etait élevé les effets la transition Sémio - imagés est superieur aussi, et cela est à travers l'homogénéisation des réponses d'étude sur les expressions des deux axes,où l'étude a conclu qu'il n'y avait pas de différences statistiquement significatives entre les hommes et les femmes au niveau de significatication 0.05 attribuables à des variables démographiques comme le variable de sexe et le variable d'age et le variable de la situation sociale et il indique donc que les variables démographiques ne sont pas des facteurs d'influence dans les perspectives de la communauté de la recherche qu'il y ait des divergences et des différences dans les réponses, mais au contraire, reflete le perspective d'échantillon homogénéisé et semblable lors de la réponse aux expressions des deux axes que ont été pas différentes en fonction des résultats de l'analyse statistique en utilisant le programme SPSS qui a conduit au rejet de la troisième hypothèse dit: (aucune différence statistiquement significative au niveau sémiotique de l'image lors de la pratique des étudiants universitaires de jeux électroniques et au niveau des ses effets contribuent à la re-formation de la culture de la jeunesse universitaire, attribué à des variables démographiques (
et Ceci est illustré par le résultat de la variance dans les tableaux XVIIe et XVIIIe pour trouver l'analyse des différences, mais ces différences sont introuvables statistiquement; où la valeur de la signification de P est supérieure au niveau de signification 0,05, et cela signifie également que les répondants des deux sexes regardent à ces médias favorablement et pratiquent en abondance dans la communauté universitaire en tant que société filiale au sein du système social plus large et dans la communauté dans laquelle ils vivent; où a laissé entendre des moyens de frontières de la communication en général, et ces médiums de loisirs de grande qualité et de précision en particulier dans l'ère de la communication

mondiale Dans une ère de mondialisation où le monde est devenu plat. Et ouvert, l'un sur l'autre, reflétant la propagation de ces organismes sémio-ludiques comme un phénomène de jeunesse cosmique facilite leur pratique les appareils de téléphones intelligents et d'autres moyens fixes et portables dans l'espace et le temps, où le toucher tactile doux ouvrir la voie pour les praticiens de se plonger là dans les espaces de ces médias étiquettés de charme des signes.

Mots-clés : jeu electronique, interactivité, sémiotique de l'image, culture des jeunes, globalisation, influences, jouabilité.

Abstract

The objective of this thesis is to illuminate a new scientific view on electronic games as an interactive phenomenon. This vision must lead to an integral understanding of its ludo-semiotic devices that cover our present life according to their interactivity and their play-ability, this interactive phenomenon, during this globalized era constitutes one of these major manifestations This objective passes according to the approach Of the thesis to define and illuminate the semiotics of the image in the electronic games and their influences in the formation of the culture of the young people in the era of globalization through: The knowledge of the semiotic effects of the image diffused in the games Electronic in the remodeling of the culture of our youth.And the sensation of volume of the problem through the spread of these media of entertainment bearing value and their gravity on the cultural specificity and religious identity in our Islamic societies and our country in particular. And the imminent sense of danger encountered by our youngsters and our children and teens from this promoted by these globalized electronic content entertainment media are far from the culture of our Muslim community, and other Islamic societies through these interactive media . And the attempt to draw the attention of

national public opinion to the seriousness of the phenomenon subject to study and that in the absence of normative practice conditions of these interactive entertainment media bringing value. And attracted the civil society organizations and their institutions of the seriousness of the practice of electronic games on the segments of their practitioners of our youth and our children and adolescents. On the basis of problem identification and its importance, Basal objective in reality does not go beyond the circle of the following objectives: And the knowledge of the semiotic implications of the image diffused in the electronic games and the nature of their impact in the remodeling of the culture of our young people in the era of globalization. To study. And to put on the reasons for the spread of the phenomenon under study and its relationship with the contexts of globalization. And try to understand the destructive effects of the semiotic culture of the image on the spirit of emerging today's generations of tomorrow. The attempt to access a deep and integrated scientific understanding of the phenomenon under study. And to achieve the expected results of research, the study was divided into an introduction and eight chapters divided into parts and a conclusion will show the most important results of the study and will issue a copy of the questionnaire distributed to respondents to the study, University of Sheikh Larbi Tebessi in the wilaya of Tebessa The first chapter of the study deals with the general framework of research and The second chapter deals with the semiology and culture of the image and The third chapter deals with electronic games and The fourth Chapter discusses the semiotics of image in electronic games and The fifth chapter deals with globalization and its various manifestations. The sixth chapter deals with the relationship between globalization and youth culture on the one hand and the relationship between Globalization and electronic games and the culture of those on the other hand And The Seventh Chapter treats the theoretical and methodological framework of the study And The eighth Chapter treats the field study Where is the answer to the problem President says : What

is the nature of semiotic image in electronic games and the extent of their impact in the remodeling of youth culture in the era of globalization?

And which groups the following Sub questions:

1- Do the electronic games change the face of the world and reshape the culture of young people in our communities through the imaged semiotic effects provided by these media bringing value?

2- Does these interactive electronic media change the dominant social culture in our societies?

3- Does image semiotics contribute through these interactive entertainment media in the consolidation of cultural and behavioral values of global perspective in the minds of youth practitioners in our communities?

4- Will these interactive electronic media be containers transported from the culture of dominant capitalism through the semiotics of the image provided to the recipient practitioner?

5- Do these media through their semiotics imaged among the active tools of globalization?

And The Study Assumptions the First, And the Second, And the Third Are Tested of which The First Hypothesis says: The level of the practice of university students of electronic games in the era of globalization, is high consrayed.

And the second hypothesis says: there exist semiotic effects imagined during the practice of the electronic games contribute to the re-formation of the culture of the university youth in the era of globalization.

And the third hypothesis says: There were statistically significant differences in the semiotic level of the image during the practice of electronic games of university youth and at the level of the effects contribute to the re-formation of the culture of university youth , Attributed to demographic variables (age, social state, gender.(

Where the two main assumptions are accepted the first one says: (the level of practice of young academics of electronic games in the era of globalization is considered high), and the second says: (exist semiotic effects of the image Contribute to the re-formation of youth culture in the era of globalization), where the correlative relationship between the practice and the transmission of the semiotic effects of the image in these mediums - techno - Sémio-Ludiks, That is, where the higher the semio-imaged transition is the higher the practice, and this is through the homogenization of the study responses on the expressions of the two axes, where the study concluded that There were no statistically significant differences between men and women at significance level 0.05 attributable to demographic variables such as the sex variable and the age variable and the variable social status and thus indicates That demographic variables are not influential factors in the prospects of the research community that there are divergences and differences in responses but instead reflects the prospect of a homogenized and similar sample in The response to the expressions of the two axes that were not different according to the results of the statistical analysis using the SPSS program that led to the rejection of the third hypothesis says: (no statistically significant difference at the semiotic level of the image when Of the practice of university students of electronic games and at the level of its effects contribute to the re-formation of the culture of university youth, attributed to demographic variables(

And this is illustrated by the result of the variance in Tables XVIIe and XVIIIe to find the analysis of the differences, but these differences can not be found statistically. Where the value of the significance of P is greater than the level of significance 0.05 and this also means that respondents of both sexes look to these media favorably and practice in abundance in the university community as a subsidiary company within the system Society and in the community in which they live; Where hinted ways of communication borders in general, and these high-quality and precision entertainment mediums especially in the era of

global communication in an era of globalization where the world has become flat. And open, one on the other, reflecting the spread of these semio-playful organisms as a phenomenon of cosmic youth facilitates their practice smart phone devices and other fixed and portable means in space and time, Where the soft tactile touch pave the way for practitioners to delve there into the spaces of these tagged media of charm signs.

Keywords: electronic game, interactivity, image semiotics, youth culture, globalization, influences, playability.

فهرست الموضوعات

العـــنوان	الصفحة
فهرست الموضوعات	I
فهرست الجداول	VII
فهرست الأشكال	IX
صفحة عنوان المقدمة العامة	X
مقدمة عامة	12
الفصل الأول : موضوع الدراسة	16
مقدمة الفصل:	17
أولا : إشكالية الدراسة	17
ثانيا : فرضيات الدراسة	22
ثالثا : أهمية الدراسة	23
رابعا : أسباب اختيار الموضوع	24
خامسا : أهداف الدراسة	24
سادسا : صعوبات الدراسة	25

سابعا : هيكل البحث	25
ثامنا : الدراسات السابقة	29
تاسعا : مفاهيم الدراسة	34
خلاصة الفصل:	80
الفصل الثاني : السيميائية وثقافة الصورة	81
مقدمة الفصل:	82
أولا : مدخل إلى السيميائية العامة	84
ثانيا : خصائص السيميائية	89
ثالثا : سيمياء الصورة	94
رابعا : خصائص الصورة	106
خامسا : ثقافة الصورة	113
سادسا : السيميائية الظاهرة الاتصالية	122
سابعا : نظريات السيميائية	126
ثامنا : الصورة ظاهرة سيميو-اتصالية	133
تاسعا : التيارات السميائية الكبرى والعلامة	141
خلاصة الفصل:	156
الفصل الثالث : الألعاب الإلكترونية	160

مقدمة الفصل:	161
أولا: المراحل التاريخية للألعاب الإلكترونية	162
ثانيا : أنواع الألعاب الإلكترونية	170
ثالثا : الألعاب الإلكترونية العربية	184
رابعا : تصنيف الألعاب الإلكترونية	190
خامسا : أسواق الألعاب الإلكترونية	194
سادسا : معوقات صناعة الألعاب الإلكترونية في الوطن العربي	207
ثامنا : فوائد الألعاب الإلكترونية	210
سابعا : مخاطر الألعاب الإلكترونية	227
تاسعا : الألعاب الإلكترونية والواقع الافتراضي	246
خلاصة الفصل:	252
الفصل الرابع : سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية	254
مقدمة الفصل:	255
أولا : الدال والمدلول في فضاء الألعاب الإلكترونية	259
ثانيا : لغة الجسد كمظهر اتصالي في أفق اللعب	267
ثالثا : الصورة والفضاء الافتراضي	276

رابعا : الممارسة وامتداد الحواس	286
خامسا : ظاهرة الاستغراق في الفضاء الخائلي	293
سادسا : خاصية التفاعلية وبناء المعاني	300
سابعا : اللاعبية وإعادة صياغة الواقع	305
ثامنا : الصورة وانتقال الرموز	312
تاسعا :الألعاب الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي	323
خلاصة الفصل:	341
الفصل الخامس : العولمة	345
مقدمة الفصل:	346
أولا : علاقة العولمة بالظاهرة الاقتصادية الرأسمالية	347
ثانيا : ارتباط العولمة بظاهرة الهيمنة الاستعمارية	353
ثالثا : ارتباط العولمة بالظاهرة التكنواتصالية	359
رابعا : ثقافتنا بين العولمة الثقافية والعالمية	364
خامسا : العولمة والديموقراطية	375
سادسا : أمركة الوطن العربي والهوية	384
سابعا : عولمة الجريمة والإرهاب	393

ثامنا : إيجابيات العولمة	398
تاسعا : مواجهة العولمة	405
خلاصة الفصل:	428
الفصل السادس : ثقافة الشباب بين العولمة والترفيه التفاعلي	430
مقدمة الفصل:	431
أولا : الصناعات الثقافية ظاهرة معولمة	432
ثانيا : ثقافة الشباب ظاهرة عولمية	438
ثالثا : ثقافة الشباب ظاهرة استهلاكية	442
رابعا : تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة	449
خامسا : الألعاب الإلكترونية وإعادة تشكيل ثقافة الشباب	455
سادسا : علاقة الألعاب الإلكترونية بالعولمة	463
سابعا : الألعاب الإلكترونية وتشكيل ثقافة العنف والجنس	473
ثامنا : وسائل لترويج ثقافة الحرب والإيديولوجيا	486
تاسعا : وسائل للسياسة والدعاية والهيمنة	495
خلاصة الفصل:	504
الفصل السابع : الإطار النظري والمنهجي للدراسة	507

مقدمة الفصل:	508
أولا : المدخل السوسيولوجي للدراسة	508
ثانيا : مجالات الدراسة	524
ثالثا : منهج الدراسة	542
رابعا : أدوات الدراسة	558
خامسا : صدق أداة الدراسة	563
سادسا : ثبات أداة الدراسة	568
سابعا : تطبيق البرنامج الإحصائي(SPSS)	569
ثامنا : العينة وطريقة اختيارها	572
خلاصة الفصل:	575
الفصل الثامن : الدراسة الميدانية	576
مقدمة الفصل:	577
أولا: تطبيق أداة الدراسة	577
ثانيا: أساليب المعالجة الإحصائية للبيانات	578
ثالثا : تحليل النتائج المتعلقة بالبيانات الشخصية	579
رابعا : اختبار الفرضيات	655

خلاصة الفصل:	662
صفحة عنوان الخاتمة:	664
خاتمة	665
قائمة المراجع	669
الملاحق	714

فهرست الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
جدول رقم 1	السيميائية البورسية	141
جدول رقم 2	السيميائية السوسيرية	141
جدول رقم 3	جدول مبيعات شركة (Sony)	199
جدول رقم 4	جدول مبيعات شركة (Nintendo)	201
جدول رقم 5	التنظيم البيداغوجي	534

جدول رقم 6	الصدق الخارجي للاستمارة	564
جدول رقم 7	الاتساق الداخلي للمحور الأول (معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الأول بالدرجة الكلية للمحور.)	566
جدول رقم 8	الاتساق الداخلي للمحور الثاني (معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الثاني بالدرجة الكلية للمحور.)	567
جدول رقم 9	معامل كرونباخ ألفا لقياس ثبات محاور الدراسة	568
جدول رقم 10	توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للجنس	579
جدول رقم 11	توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للعمر	581
جدول رقم 12	توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للحالة الاجتماعية	583
جدول رقم 13	إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة	585
جدول رقم 14	إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بتأثيرات سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	617
جدول رقم 15	نتائج اختبار الفرضيات للمحور الأول والثاني	655
جدول رقم 16	نتائج اختبار الارتباطات	656

جدول رقم 17	نتائج اختبار الفروق بالنسبة للعمر للمحورين (تحليل التباين الأحادي)	657
جدول رقم 18	نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي للمحورين	659
جدول رقم 19	نتائج اختبار الفروق بالنسبة للجنس للمحورين	661

فهرست الأشكال

رقم الشكل	عنـوان الشكل	الصفحة
شكل رقم 1	العلاقة بين الماثول والمؤول والموضوع	150
شكل رقم 2	الهيكل التنظيمي لجامعة الشيخ العربي التبسي	538
شكل رقم 3	تمثيل بياني بالدائرة لتوزيع أفراد العينة وفقا لمتغير الجنس	580
شكل رقم 4	تمثيل بياني بالدائرة لتوزيع أفراد العينة وفقا لمتغير العمر	582
شكل رقم 5	تمثيل بياني بالدائرة لتوزيع أفراد العينة وفقا لمتغير الحالة الاجتماعية	584

مقدمة عامة

مقدمة عامة :

يعتبر موضوع سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة من المواضيع الجديرة بالدراسة والبحث ، رغم الصعوبة والتشابك والغموض الذي يكتنف هذا النوع من الدراسات ، فكلا متغيري الدراسة سواء سيميائية الصورة في فضاءات هذه الألعاب الإلكترونية، أو تأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة لا يمكن الإحاطة بهما بصفة شاملة ودقيقة ، لأن كلا المتغيرين واسع مرن مما يؤدي بالضرورة إلى تفريعات كثيرة ، ويحيل إلى مؤشرات كثيرة في سياقاتها المختلفة الاجتماعية والاقتصادية والسياسية والثقافية والاتصالية والتكنولوجية باعتبار كلا المتغيرين يشكلان ظاهرتين عالميتين في الواقع المعاصر الذي يحيط بنا ، فما من شك أننا في زمن العولمة وزمن الألعاب الإلكترونية، فكلا المتغيرين وجه للآخر، فإذا كانت التقسيمات الزمنية الحديثة ، أو التحقيب الحديث للمجتمعات يعتمد على التطور التكنولوجي ، حيث طفت إفرازاته تحت مسميات عديدة ، على غرار المجتمعات ما قبل الصناعية وما بعد الصناعية ومجتمعات الحداثة وما بعد الحداثة ، والمجتمعات النامية والسائرة في طريق النمو ، والعالم الأول والعالم الثالث ، والمجتمعات التي لا تزال تعيش حياة أسلافها البدائية ، إلى مجتمعات عصر المعلومات والرقمنة بتغييراته المتلاحقة السريعة ، وفي هذا السياق يطلق الباحث" إيمانويل كاستيلس" في ثلاثية كتابه الموسوم بـــ : "عصر المعلومات في جزئه الأول مجتمع الشبكات (1998 ، ص 25) ، " مقولته الشهيرة : " التقنية هي المجتمع" ، ويطلق الباحث السوسيولوجي الفيلسوف "هربرت ماركوزة" على المجتمع المعلوماتي أو المجتمع الشبكي المجتمع ذي البعد الواحد أما فلاسفة ما بعد الحداثة فيطلقون عليه مسمى الرحل الجدد أين تذوب جميع الاختلافات والتمايزات ، ويتوحد أفراده في نظمهم وتعابيرهم

وأذواقهم داخل نمط واحد حيث الوسائط التفاعلية المتعددة والشبكات في عالمنا المعاصر أبجديات تشجع على الذوبان والانصهار في عالم الرقمنة ، فمعرفة العالم من خلالها ينطلق من سيولة المعلومات وليس من محددات أخرى، ووجهة النظر هذه لا تخرج في حقيقة الأمر عن المفهوم الماكلوهاني وحتميته التقنية فالوسيلة هي الرسالة ، فهذا الفضاء المتشابك المتمركز على الفرد بشكل كلي يعكس هذه الحتمية لأن وسائل الاتصال الحديثة ما هي إلا امتداد للحواس، وهذه الوسائل تصوغ المجتمعات وتشكلها ، فالوسائط التفاعلية وضمنها الألعاب الإلكترونية تعيد صياغة العالم ، إن الفضاء العمومي الكوني الجديد حسب المفهوم التواصلي الهابرماسي يكون ما يسمى بالمجتمع المدني العالمي الذي يتكون خلال هذا الفضاء الشبكي الذي يخرج من يرتادونه من حدود الدين والعرق والانتماء ، فما توفره المعلومة السائلة من خلال هذه الوسائط الاتصالية التفاعلية ، ينقل المرتادين إلى عوالم افتراضية تتحكم فيها صناعة المحتوى الترفيهية التي يتحكم فيها المحافظون الجدد ويحركون خيوطها الخفية التي تظهر اللعب بالسياسة من خلال الألعاب الإلكترونية التفاعلية ، وتصدير المضامين الإيديولوجية المهيمنة ، فهذه الوسائط ماهي إلا أدوات للعولمة التي تبرر الفلسفة الليبرالية الجديدة ، وتكرسها لتكون النموذج الأوحد لتنميط العالم وسبكه وأمركته وفق ثقافتها التي أرادتها أن تكون ثقافة ينتهي عندها التاريخ ، فالرأسمالية حسب إلفين توفلر تعيش مرحلة الموجة الثالثة ، وهذا ما يشير إليه الباحث الماركسي فريديريك جيمسن ، فهذه المرحلة أبرز سماتها العولمة ويستطرد جيمسن مبرزا ضعف استقلالية الثقافة بعد أن احتواها منطق السوق ، وأصبحت مجرد سلعة حيث إسقاط الحدود بين الفضائين الثقافي والسوقي أدى إلى فقدان البوصلة النقدية التي تميز الثقافة ، وهذا سرع في ظهور ما يسمى بالحروب الثقافية في الفضاءات الاجتماعية ، فهذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية لها دور بارز في إعادة تشكيل ثقافة الشباب ، وأيضا في تشكيل وصياغة الحياة الإنسانية المعاصرة وهذا ما

ستتعرض إليه الدراسة بالتفصيل من خلال تأثيرات ظاهرة سيميائية الصورة التي تبثها هذه المؤسسة التفاعلية الترفيهية أوتلك لملايين المتلقين من فئات الشباب المختلفة والمراهقين وغيرهم من الجنسين في هذا العالم المسطح المفتوح.

إن إشكالية الدراسة وأسئلتها الفرعية مرتبطة بدراسة موضوع سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة – دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة – ، من خلال المتغير الرئيس المستقل المتمثل في ممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة ، وتأثيرات سيميائيتها الصورية من خلال ممارسة هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب كمتغير تابع، ومن خلال الفصول الثمانية للدراسة ، تمت معالجة الإشكالية في محاولة للإحاطة بها من كل الجوانب ، ففي الفصل الأول تم التطرق لموضوع الدراسة وللمفاهيم المتصلة بها بوجه عام.

إذ يتضمن مفهوم الألعاب الإلكترونية على وجه الخصوص تباينا واختلافا حسب الاتجاهات المختلفة من خلال التراث النظري المتوفر بتراكماته، على غرار الدراسات الميدانية الثرية والمتنوعة : النفسية والسوسيولوجية والطبية والسيميولوجية والفلسفية في مقاربة هذا الموضوع من مختلف زواياه ، إلا أن الإجماع على مفهوم موحد لهذا الأخير يصعب تحقيقه ، وذلك لتشعب الموضوع وتعقده وتوزعه على أكثر من اختصاص كما مفهوم العولمة وغيره من المفاهيم التي فككتها الدراسة لتعيد صياغتها إجرائيا.

إن دراسة الألعاب الإلكترونية ذات أهمية من واقع أنها ظاهرة يجدر تناولها، من جوانبها الاجتماعية الاتصالية والنفسية والصحية والسيميائية وغيرها ، قصد التعرف على خصائصها وعناصرها وأشكالها، لذا فإن ظاهرة سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة أصبحت متغيرا مقترنا بالواقع

الاجتماعي الذي تمارس فيه ، وبالواقع العالمي الذي أصبح مفتوحا بعضه على بعض ، لذا باتت دراستها تشكل واقعا لامفر منه في التناول الأكاديمي المتنوع.

الفصل الأول:موضوع الدراسة

مقدمة الفصل :

تطرقنا في هذا الفصل إلى موضوع الدراسة في أجزاء تسعة إذ تعرض الأول إلى إشكالية الدراسة ، وتعرض الثاني إلى فرضياتها بينما تطرق الثالث إلى أهميتها ، وتناول الرابع أسباب اختيار الموضوع ، وتعرض الخامس إلى أهداف الدراسة بينما تناول السادس الصعوبات التي واجهتها ، بينما تطرق السابع إلى هيكل البحث ليتناول الثامن الدراسات السابقة والتاسع مفاهيمها وخلاصة للفصل .

أولا : الإشكالية

نظرا للأهمية التي تحضى بها الظاهرتان الاجتماعيتان العالميتان المتشابكتان الألعاب الإلكترونية وطبيعة تاثيراتها المختلفة في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة وتحديدا تأثيرات سيميائية الصورة في هذه المؤسسات الميديولوجية الترفيهية حاملة القيمة ، فالعولمة والألعاب الإلكترونية ظاهرتان اجتماعيتان اتصاليتان تسمان الحياة المعاصرة ،أين تتمثل هذه التأثيرات وتبرز من خلال هذه الوسائط التفاعلية حاملة القيمة كمؤسسات غير رسمية في التنشئة الاجتماعية لممارسيها في العالم ، ولعل هذه التأثيرات تتجلى من خلال سيميائية الصورة في هذه الوسائل الرقمية الحديثة التي أصبحت ممارستها ظاهرة اجتماعية اتصالية عالمية في هذا العصر العولمي الذي نعيشه ، فكلا الظاهرتين أي الألعاب الإلكترونية والعولمة ترتبطان بعلاقة جدلية متبادلة التأثير والتأثر ، فتأثيرهما يبدو واضحا على المجتمعات المعاصرة المفتوحة على الرقمية وتقنياتها المتطورة التي جعلت هذا العالم فضاء مفتوحا بعضه على بعض ، حيث أصبح قرية صغيرة ، فنظرا للتأثيرات العولمية على جميع الأصعدة

والسياقات الثقافية والسياسية والاقتصادية والمعلوماتية والاجتماعية والاتصالية بمفهومها الواسع تجعل الباحثين يتناولونها بالدراسة لتأثرهم بهذه الظاهرة كأفراد في هذا المجتمع العالمي ، وأيضا كأفراد وباحثين في مجتمعاتهم المحلية ؛ أين باتوا يلمسون زحفها الفكري وفلسفتها الليبرالية المتوحشة التي أصبحت تهدد خصوصية الانتماء الديني والقومي والثقافي والوجود الاجتماعي التقليدي تحت مسوغات الانفتاح والتفتح العالمي في محاولة لتفكيك نظام الأسرة المسلمة ؛ تلك المؤسسة الاجتماعية الأساس التي تحفظ النسيج الإسلامي في مجتمعاتنا كإسمنت يشد هذه الوحدة التي باتت مفككة في الغرب الذي أصبح يكرس هذه العقيدة الجديدة العولمية ليفتت بها ما تبقى من وحدة في مجتمعاتنا الإسلامية ، ولعل هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية الإلكترونية من أدوات العولمة الفتاكة الفاعلة ، وتشكل امتدادات لفكر عقيدتها السوقية الليبرالية عابرة الحدود والقوميات ؛ تلك المؤسسات الاجتماعية غير الرسمية التي تعتبر محاضن حقيقية لتنشئة ثقافية مغايرة للسائد المألوف في دولنا القومية في وطننا الكبير، وفي وطننا الجزائر أين يتعرض شباب العالم بوجه عام ، وشبابنا بوجه خاص للضخ الرسالي الثقافي المستمر المتواصل المتنوع لهذه الألعاب التفاعلية ثلاثية الأبعاد وفضاءاتها الافتراضية المصممة لاستغراق الممارسين واحتوائهم من خلال سيميائية الفضاء الصوري الافتراضي المتاح في هذه المؤسسات الاتصالية الاجتماعية حاملة القيمة ؛ أين أصبح هؤلاء يعيشون في محيط افتراضي واسع سريع تتوالد فيه العلامات المختلفة من خلال المضامين الصورية الإلكترونية المفتوحة ، وبعد تفحص المتاح من الدراسات العلمية الغربية في هذا الصدد والفرنسية تحديدا ، على غرار الدراسة المشتركة الموسومةبـ : ألعاب الفيديو تطبيقات ومحتوى وقضايا اجتماعية التي قام بها السوسيولوجي الفرنسي توني فورتان وفيليب مورا ولورنت تريمال الصادرة عن دار لارماتان في العام ألفين وخمسة معتبرين الألعاب الإلكترونية ظاهرة ثقافية اجتماعية عالمية ذات انتشار كثيف وواسع لدى مختلف الشرائح

في العالم برمته، ودراسة الباحث السوسيولوجي الفرنسي ستيفان ناكتان في دراسته الموسومة بـــ : ألعاب الفيديو وميديا القرن الواحد والعشرين : أي النماذج للترفيه الرقمي الجديد ؟ الصادرة عن باريس فيبار في العام ألفين وأربعة ، فهذه الوسائط الترفيهية الرقمية الجديدة بنماذجها المختلفة تكتسح الأسواق والبيوت في العالم ، لترسي نمطا ثقافيا شبابيا جديدا وتصبح هذه الوسائط عناصر ثقافية جديدة عولمية تغذي ثقافة الشباب ، فهذه الوسائط تصوغ ثقافة هؤلاء وتشكلها وفق توجهات الغالب المهيمن ، ودراسة السوسيولوجي الفرنسي لورنت تريمال الموسومةبـــ : ألعاب الأدوار ، ألعاب الفيديو ، الوسائط المتعددة : صانعي العوالم الصادرة عن باريس بيف سوسيولوجيا اليوم في العام ألفين وواحد، فهذه الوسائط التفاعلية الترفيهية ليست وسائل ميديولوجية محايدة تماما بل حاملة للقيمة تصدر مضامينها للمتلقين ، وهي امتداد لثقافة منتجيها ومروجيها ، ودراسة الباحثين كارديلون كريستين وغريزيون غابريال الموسومةبـــ : الأطفال البراغيث :كيف تشكل الأنترنت وألعاب الفيديو راشدي الغد الصادرة عن باريس دينويل أمباكت في العام ألفين وثلاثة ، فهذه المحاضن غير الرسمية للتنشئة الاجتماعية تصوغ ممارسيها وفق ثقافة الغالب المهيمن دائما ، ودراسة الباحثة روستان ميلاني الموسومةبـــ: ممارسة ألعاب الفيديو : حقيقة أو افتراضية الصادرة عن باريس لارماتان في العام ألفين وثلاثة تبين انتقال الثقافة ومضامينها من الفضاءات الافتراضية التي حاكاها الممارسون لِتُسْتَدْمَجَ وتُتَمَثَّلَ منعكسة ومجسدة في الواقع الحقيقي ، ودراسة الباحث السوسيولوجي بو فرانك الموسومةبـــ : ثقافة العالم : ألعاب على الشبكة ، العوالم الافتراضية ، عصر جديد للمجتمع الرقمي الصادرة عن ليموج فيب إيديسيون في العام ألفين وسبعة،تبين انتشار هذه الثقافة الرقمية مما يعكس انتشار الثقافة الشبكية لدى ممارسيها على الخط أين يكون التفاعل مقتربا من التفاعل الواقعي ، ودراسة الباحث سارج تيسرون الموسومةبـــ: الافتراضي ، حُبِّي : فَكِّرْ ، أَحِبَّ ، عَانِي في عصر التكنولوجيات

الحديثة الصادر عن باريس ألبين ميشال في العام ألفين وثمانية ، تعكس شغف ممارسي العصر التكنولوجي الرقمي الترفيهي بممارسة هذه الوسائط التي تشكل فضاءاتها بدائل عن الواقع الحقيقي، وهروبا لتحقيق إشباعات لم تكن متاحة في الواقع البحت كفلها العالم الافتراضي لمرتاديه ،كل هذه الدراسات وإن كانت في تناولها تدرس صنفا معينا من الألعاب الإلكترونية، أو تدرس ألعاب الفيديو في عمومها إلا أنها تلتقي حول نقطة مفصل مشتركة تعكس انتشار وانتقال ثقافة هذه الألعاب الترفيهية الإلكترونية كوسائط اجتماعية تكنو ثقافية ،كما تم تفحص كتب كثيرة منها : أسس السيميائية للباحث دانيال تشاندلر الصادر عن المنظمة العربية للترجمة ببيروت في طبعته الأولى سنة ألفين وثمانية ، أين قام بترجمته إلى اللغة العربية الدكتور طلال وهبه ، وأيضا كتاب المصطنع والاصطناع لجان بودريار الصادر عن ذات المنظمة في طبعته الأولى سنة ألفين وثمانية أين قام بترجمته الدكتور جوزيف عبدالله ، وكتاب الإنسان والمقدس للباحث روجيه كايوا الصادر عن المنظمة ذاتها في طبعته الأولى سنة ألفين وعشرة ، أين قامت بترجمته الباحثة سميرة ريشا ، وكتاب السيميائية وفلسفة اللغة للباحث أمبرتو إيكو الصادر عن ذات المنظمة في طبعته الأولى سنة ألفين وخمسة ، أين قام بترجمته الدكتور أحمد الصمعي ، وكتاب المولد في بناء الألفاظ للباحثين جان بريفو وجان فرنسوا سابليرول الصادر عن نفس المنظمة في طبعته الأولى سنة ألفين وعشرة ، أين قام بترجمته الباحث خالد جهيمة ، وكتاب الماء والأحلام دراسة عن الخيال والمادة للفيلسوف غاستون باشلار الصادر عن نفس المنظمة في طبعته الأولى سنة ألفين وسبعة ، أين قام بترجمته إلى العربية الدكتور علي نجيب إبراهيم ، وكتاب حياة الصورة وموتها للفيلسوف الشهير ريجيس دوبري الصادر عن دار إفريقيا الشرق ، أين قام بترجمته الباحث فريد الزاهي ، وكتاب السيميائية أصولها وقواعدها ، ترجمة رشيد بن مالك ، الصادر عن منشورات الاختلاف بالجزائر دون ذكر سنة النشر والطبعة ، وكتاب الصورة والجسد دراسات نقدية

في الإعلام المعاصر الصادر عن المنظمة العربية للترجمة في طبعته الأولى سنة ألفين وثمانية للباحث محمد حسام الدين إسماعيل ، وكتاب الثقافة التلفزيونية سقوط النخبة وبروز الشعبي الصادر عن المركز الثقافي العربي بالدار البيضاء بالمغرب في طبعته الثانية سنة ألفين وخمسة للدكتور عبدالله الغذامي ، وكتاب النقد البنيوي للحكاية لرولان بارث وترجمة أنطوان أبو زيد ، الصادر عن سوشبرس بالدار البيضاء منشورات عويدات بيروت — باريس في طبعته الأولى سنة ألف وتسعمائة وثمانية وثمانين ، ولذة النص لرولان بارث ترجمة الدكتور منذر عياشي باتفاق مع دار النشر الفرنسية دي ساي ، والصادر عن مركز الإنماء الحضاري في طبعته الأولى سنة ألف وتسعمائة واثنتين وتسعين ، وكتاب نقد وحقيقة لذات الباحث ونفس المترجم الصادر عن مركز الإنماء الحضاري في طبعته الأولى سنة ألف وتسعمائة وأربعة وتسعين باتفاق مع ذات الدار الفرنسية ، ودرس السيميولوجيا لرولان بارث ترجمة ع .بن عبد العالي الصادر عن دار توبقال للنشر بالمغرب في طبعته الثانية سنة ألف وتسعمائة وستة وثمانين .لتساهم هذه الدراسات المختلفة بوجه أو بآخر في فتح آفاق الدارس، معمقة إحساسه بالمشكلة قيد الدراسة والبحث والتقصي ليطلع أكثر من خلال المتاح من المادة العلمية المبثوثة فيها ، وفي غيرها من الأطاريح والرسائل والمقالات التي ساعدت في تحديد وتقليص حجم المشكلة وضبطها ، وبالتالي تغذية الإشكالية ورفدها بروافد معرفية مختلفة مما ساهم وساعد في حث الدارس لبلورة صياغة دقيقة قارئة واضحة ، وهذا ما يحث لطرح تساؤلات تنبثق من تساؤل إشكالي رئيس في محاولة للإجابة على إلحاحاته وراهنيته التي تجبر الباحث على صياغة دقيقة فاحصة متأنية ، من أجل البحث عن العلاقة التي تربط ظاهرة الألعاب التفاعلية الإلكترونية وظاهرة سيميائية الصورة وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة وهذا ما ستحاول الدراسة أن تجيب عليه من خلال الإشكال الرئيس الآتي :

ما طبيعة سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وما مدى تأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة؟

وتنضوي تحت الإشكال الرئيس التساؤلات الفرعية الآتية:

1 – هل ستغير الألعاب الإلكترونية وجه العالم وتعيد صياغة ثقافة الشباب في مجتمعاتنا من خلال التأثيرات السيميائية الصورية التي تقدمها هذه الوسائط حاملة القيمة؟

2 – هل ستغير هذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية الثقافة الاجتماعية السائدة في مجتمعاتنا؟

3– هل ستساهم سيميائية الصورة من خلال هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية في ترسيخ قيم ثقافية وسلوكية عولمية في أذهان ممارسيها من شباب مجتمعاتنا؟

4– هل ستكون هذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية أوعية ناقلة للثقافة الرأسمالية المهيمنة من خلال سيميائية ثقافة الصورة التي تقدمها للمتلقي الممارس؟

5– هل هذه الوسائط من خلال سيميائيتها الصورية من أدوات العولمة الفاعلة؟

ثانيا : فرضيات الدراسة

الفرضية الأولى : يعتبر مستوى ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مرتفعا.

الفرضية الثانية : توجد تأثيرات سيميائية صورية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية تساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي في عصر العولمة.

الفرضية الثالثة : توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى سيميائية الصورة أثناء ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية وعند مستوى تأثيراتها تساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي ، تعزى للمتغيرات الديموغرافية (العمر ، الحالة الاجتماعية ، الجنس).

ثالثا : أهمية الموضوع

رجع اختيار الموضوع للأسباب الموجزة في العناصر الآتية :

–التعرف على حجم المشكلة من خلال انتشار الظاهرة ، وخطورة مضامينها الثقافية وقدرتها على اختراق الخصوصية الثقافية والهوياتية والدينية لممارسيها من شبابنا.

–التعرف على تأثيرات سيميائية الصورة المبثوثة في الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة شبابنا.

–جدة الموضوع المدروس المندرج تحت سوسيولوجيا الميديا الترفيهية ، وأيضا سوسيولوجيا الفن ، والدراسات الفرنسية في هذا الشأن بدأت منذ عدة عقود تهتم بدراسة هذه الوسائط كظواهر اتصالية ثقافية واجتماعية.

–قلة الدراسات الوطنية والعربية في هذا الشأن ، وجدة الموضوع ربما ستساهم بإضافة جهد معرفي متواضع في الحقل البحثي العلمي والمعرفي.

رابعا : أسباب اختيار الموضوع

يرجع اختيار الموضوع للأسباب الموجزة في العناصر الآتية :

–الإحساس بحجم المشكلة من خلال انتشار هذه الوسائط الترفيهية حاملة القيمة وخطورتها على الخصوصية الثقافية، والهوية الدينية في مجتمعاتنا الإسلامية ووطننا على وجه الخصوص.

–الإحساس بالخطر الداهم الذي يواجهه شبابنا ومراهقونا وأطفالنا لما تروجه هذه الوسائط الإلكترونية الترفيهية من مضامين غربية عولمية بعيدة عن ثقافة مجتمعنا المسلم ، والمجتمعات الإسلامية الأخرى من خلال هذه الوسائط التفاعلية.

–محاولة لفت انتباه الرأي العام الوطني لخطورة الظاهرة محل الدراسة وذلك في غياب شروط ممارسة مقننة ظابطة لهذه الوسائط الترفيهية التفاعلية حاملة القيمة.

–لفت انتباه منظمات المجتمع المدني ومؤسساته لخطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية على شرائح ممارسيها من شبابنا ومراهقينا وأطفالنا.

خامسا : أهداف الدراسة

بناء على تحديد الإشكالية وأهميتها فإن الهدف الأساس لا يخرج في الواقع عن دائرة تحقيق الأهداف الآتية :

– التعرف على تداعيات سيميائية الصورة المبثوثة في الألعاب الإلكترونية وطبيعة تأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة شبابنا في عصر العولمة.

- الوقوف على أسباب انتشار الظاهرة محل الدراسة وارتباطها بسياقات العولمة.

- محاولة معرفة تأثيرات ثقافة سيميائية الصورة التدميرية على عقول ناشئة اليوم أجيال الغد.

- محاولة الوصول إلى فهم علمي عميق ومتكامل للظاهرة قيد الدراسة.

سادسا : صعوبات الدراسة

يعترض هذا النوع من الدراسات صعوبات عدة ، لكونها متعلقة بالنواحي النفسية السلوكية والاجتماعية ويمكن حصر الصعوبات ، في اعتبار دراسة موضوع سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة ، رغم توفر المادة العلمية خصوصا باللغتين الفرنسية والإنجليزية وندرتها باللغة العربية ، نظرا لصعوبة الحصول على المتاح المتداول منها وصعوبة الترجمة من اللغات الأجنبية إلى اللغة العربية ، وأيضا تداخل الدراسات وتنوعها في الموضوع.

سابعا : هيكل البحث

من أجل الوصول إلى النتائج المرجوة من البحث تم تقسيم الدراسة إلى مقدمة عامة وثمانية فصول مقسمة إلى أجزاء وخاتمة ستوضح أهم ما توصلت إليه الدراسة من نتائج ، وستلحق بنسخة عن الاستمارة الموزعة على المبحوثين في جامعة الشيخ العربي التبسي بولاية تبسة وملاحق أخرى إن وجدت.

ولقد تناول الفصل الأول من الدراسة الإطار العام للبحث من خلال مقدمة للفصل وأجزاء تسعة حيث تعرض الأول لإشكالية الدراسة والثاني لفرضياتها، وتناول الثالث أهمية

الدراسة وتعرض الرابع لأسباب اختيار الموضوع ، وتناول الخامس أهداف وتوجهات الدراسة ، وتطرق السادس لصعوبات الدراسة ، والسابع لهيكل البحث، والثامن للدراسات السابقة ، وتعرض التاسع للمفاهيم الرئيسة للدراسة وخلاصة للفصل.

أما الفصل الثاني فتناولنا فيه السيميائية وثقافة الصورة ، من خلال مقدمة للفصل وتسعة أجزاء حيث تعرضنا أولا إلى مدخل إلى السيميائية ، وثانيا إلى خصائص السيميائية ، وثالثا إلى سيميائية الصورة ، ورابعا إلى خصائص الصورة ، وخامسا إلى ثقافة الصورة ، وسادسا إلى السيميائية الظاهرة الاتصالية ، وسابعا إلى نظريات السيميائية وثامنا إلى الصورة كظاهرة سيميو–اتصالية ،وتاسعا إلى التيارات السيميائية الكبرى والعلامة ، وخلاصة للفصل.
أما الفصل الثالث فقد تعرض للألعاب الإلكترونية، من خلال مقدمة للفصل وتسعة أجزاء تناول الأول المراحل التاريخية للألعاب الإلكترونية، وتناول الثاني تصنيفاتها المختلفة وتناول الثالث الألعاب الإلكترونية العربية ، على غرار لعبة أسطورة زورد وأسد الفلوجة ولعبة تحت الحصار ولعبة تحت الرماد ولعبة زويا وسادة الصحراء ، ولعبة قريش ولعبة قصر الأساطير وتناول الرابع تصنيفاتها من حيث وظيفة الدعامات ومن حيث وظيفة التموضع ، ومن حيث وظيفة المحتوى ومن حيث وظيفة العمر ومن حيث درجة الانغلاق، وتناول الخامس أسواق الألعاب الإلكترونية، لنعرف مبيعات مايكروسوفت وسوني ونانتندو واستهلاك هذه الألعاب في الوطن العربي ، ومبيعاتها في الشرق الأوسط واستهلاكها في المملكة العربية السعودية ، وتناول السادس معوقات صناعتها في الوطن العربي ، ليتناول السابع مخاطرها،على غرار تأثيراتها الأخلاقية على الجيل الناشئ ، وتأثيراتها الصحية المختلفة على ممارسيها، وتأثيراتها السلوكية وتأثيراتها الاجتماعية ، ليتناول الثامن فوائدها المختلفة على غرار رفع الكفاءة التعليمية والمهارية ، وتحسين الحالة الصحية ، وتطوير الدعاية الإعلانية ، ليتناول التاسع الألعاب الإلكترونية والواقع الافتراضي، وخلاصة للفصل.

أما الفصل الرابع فتناول سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية من خلال مقدمة للفصل وتسعة أجزاء حيث تطرقنا أولا إلى الدال والمدلول في فضاء الألعاب الإلكترونية، وثانيا إلى لغة الجسد كمظهر اتصالي في أفق اللعب ، وثالثا إلى الصورة والفضاء الافتراضي، ورابعا إلى الممارسة وامتداد الحواس ، وخامسا إلى ظاهرة الاستغراق في الفضاء الخائلي، وسادسا إلى خاصية التفاعلية وبناء المعاني ، وسابعا إلى عنصر اللاعبية وإعادة صياغة الواقع ، وثامنا إلى الصورة وانتقال الرموز ، وتاسعا إلى الألعاب الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي ، وخلاصة للفصل.أما الفصل الخامس من الدراسة فتناول العولمة بتجلياتها المختلفة من خلال تمهيد وأجزاء تسعة ، تعرض الأول لارتباط العولمة بالظاهرة الاقتصادية الرأسمالية ، وتناول الثاني ارتباطها بالظاهرة الاستعمارية ، وتطرق الثالث لارتباطها بالظاهرة التكنو– اتصالية، وتناول الرابع ثقافة النحن بين العالمية والعولمة الثقافية، وتناول الخامس العولمة والديمقراطية ، وعالج السادس أمركة الشرق الأوسط والهوية اللسانية ، وتطرق السابع لعولمة الجريمة والإرهاب ، وتناول الثامن إيجابيات العولمة ، وتناول التاسع كيفية مواجهة سلبياتها ، وخلاصة للفصل.أما الفصل السادس من الدراسة فتناول العلاقة بين العولمة وثقافة الشباب،من جهة وعلاقة الألعاب الإلكترونية بالعولمة وثقافة هؤلاء من جهة أخرى ، من خلال مقدمة للفصل وتسعة أجزاء تناول الأول الصناعات الثقافية كظاهرة معولمة، وتناول الثاني ثقافة الشباب كظاهرة عولمية ، وتعرض الثالث إلى ثقافة الشباب كظاهرة استهلاكية، وتطرق الرابع إلى تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة ، وعالج الخامس الألعاب الإلكترونية وإعادة تشكيل ثقافة الشباب ، وتطرق السادس إلى علاقة الألعاب الإلكترونية بظاهرة العولمة وتناول السابع الألعاب الإلكترونية وتشكيل ثقافة الجنس والعنف ، وتطرق الثامن إلى هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية كوسائل لترويج ثقافة الحرب والمضامين الإيديولوجية ، وتناول التاسع هذه الوسائط كوسائل للعب بالسياسة والدعاية والهيمنة وخلاصة للفصل.أما الفصل السابع من الدراسة

فتناول الإطار النظري والمنهجي للدراسة من خلال مقدمة للفصل وثمانية أجزاء ، حيث تناول الأول المدخل السوسيولوجي للدراسة ، وتناول الثاني مجالات الدراسة على غرار المجال المكاني والزماني والبشري ، وتطرق الثالث لمنهج الدراسة ، وتطرق الرابع لأدوات الدراسة ، وتم على هذا الأساس تصميم استمارة على مقياس ليكارت الخماسي لقياس إجابات الشباب الجامعي "مجتمع البحث" تجاه تأثيرات سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة هؤلاء ، وتطرق الجزء الخامس لصدق أداة الدراسة ، وتناول الجزء السادس ثبات أداة الدراسة وتعرض الجزء السابع لتطبيق الشبكة البرمجية للعلوم الإحصائية المعروفةبـ SPSS وتناول الثامن العينة وطريقة اختيارها وخلاصة للفصل.أما الفصل الثامن من الدراسة فخصص للنزول إلىـللـميدان والتطبيق على عينة من طلبة جامعة تبسة.

ثامنا : الدراسات السابقة

تبين دراسة بوفرانك الموسومة : ثقافة العالم : ألعاب على الشبكة ، العوالم الافتراضية ، عصر جديد للمجتمع الرقمي الصادرة عن ليموج فيب إيديسيون في العام ألفين وسبعة بأن هذه الألعاب الإلكترونية التي يطلق عليها متعددة اللاعبين بكثافة مشتركة ومنتشرة من قبل الملايين من البشر الذين يمارسونها فهذه العوالم تظهر وتتجلى أين محاكو الحياة يتهيأون للوقائع، اقتصادات موازية تظهر في هذه العوالم الافتراضية تفاجأوا بحجمها وتعقيدها ، تستثمر ألعاب الفيديو ، وأيضا الأنترنت وكافة وسائل الإعلام ثقافات خيالية ، معاصرة ومختلطة تزدهر في الفضاء الإلكتروني ، تضعنا إزاء أسئلة لا مفر منها الآن : ماذا يحدث هناك في عقول كل هؤلاء اللاعبين ؟ هذه العوالم تعكس الشكل المسبق للمجتمع الرقمي المستقبلي ؟ وكانت هذه العوالم تتصدرطليعة تقارب غير متوقع بوسائل الإعلام في القرن العشرين ؟كيف تجدد هذه الوسائل العلاقة بين الحقيقي الواقعي والافتراضي؟ الاصطناعي والمحتمل الاستشرافي ، فثقافة الكون أول دراسة باللغة الفرنسية قامت بتشفير هذه الثقافة الجديدة ، وتحقيق ما هو عملي ومايتم إنشاؤه وابتكاره في هذه العوالم الجديدة ،كان هذا الكتاب ثمرة عمل بين أكثر من ثلاثين باحثا من بين أفضل الباحثين والفنيين واللاعبين والخبراء الدوليين ، ويستكشف هذا الكتاب – من خلال الدراسات الاستقصائية – والتحليل والأمثلة الملموسة التحولات العميقة الثقافية للعصر الرقمي فقراءة ثقافة الكون بمثابة استكشاف قارات جديدة ، وفهم من هم لاعبون أو لا فعصر المجتمع الرقمي الجديد مهم للجميع لأننا نتقاسمه جميعا.[1]

1 - Beau Frank , Culture D'univers : Jeux En Réseaux, Mondes Virtuels Le Nouvel Age De Société Numérique : Limoges : Fyp Edition 2007,360 P.

تبين دراسة كارديلون كريستين وغريزيون غابريال الموسومةبـ : الأطفال البراغيث : كيف تشكل الأنترنت وألعاب الفيديو راشدي الغد الصادرة عن باريس دينويل أمباكت في العام ألفين وثلاثة أن ألعاب الفيديو والأنترنت والهواتف المحمولة تشكل خطرا على الأطفال؟ فهؤلاء الأطفال الرقاقة أو الأطفال"البراغيث" لم يعرفوا منذ سن الرضاعة إلا الكمبيوتر ووحدة التحكم، وبالتالي سوف يكونون مختلفين عن البالغين ، أي مختلفين عنا نحن اليوم؟ فالشباب "المدمنون " على الألعاب الإلكترونية سيكونون أكثر عنفا، وأقل مؤانسة ، وأقل ذكاء من الكبار؟ يكتشفون الحب والجنس على الأنترنت مما يثير القلق؟ ومعجبو رسائل البريد الإلكتروني والرسائل النصية يكتبون بفرنسية جيدة ؟ إنهم يقبلون دائما سلطة الآباء والأمهات والمدرسين الذين يقدمون لهم بالفعل دروسا في الإعلام الآلي ؟ واستنادا إلى الخبرة من البلدان الأكثر تقدما في "ديمقراطية " وسائل الإعلام، واستنادا على الدراسات العلمية الموجودة وعلى آراء أفضل الباحثين الفرنسيين المختصين أو الأجانب ، وعلى ملاحظات وتوصيات المعلمين والأطباء النفسيين، والكتاب أولئك الذين يرسمون صورة حية للإنسان الذي ستعده لنا التكنولوجيات الرقمية. إنها تضع الخط الفاصل بين الأفكار الواردة ، والخيال المحض والمخاطر الحقيقية للأنترنت وألعاب الفيديو. لكنها تظهر أيضا أن الأجيال الجديدة تعيش الثقافة الرقمية هذا الكتاب ، يتغذى على الحكايات والقصص المذهلة، يعتبر الأكثر شمولا والأكثر قيمة من أي وقت مضى فيماكتب حول هذا الموضوع الساخن لأولئك الذين يريدون أن يفهموا هذه الثقافة الجديدة. ويعدوا للمستقبل متسائلين عن مستقبل أطفالهم.[2]

2 – Kardellant Christine et Grésillon Gabriel ,Les Enfants Puce : Comment Internet Et Jeux Vidéo Fabriquent Les Adultes De Demain : Paris : De Noel (Impacts, 2003) ,352P.

تبين دراسة الباحث سيرج تيسرون الموسومةبـ : الافتراضي ، حبي : فَكِّرْ ، أَحِبَّ ، عَانِي في عصر التكنولوجيات الحديثة الصادر عن باريس ألبين ميشال في العام ألفين وثمانية كلمات البحث : تطبيق صحة : السلوك الضار : صحة : إدمان، تكنولوجيا : اتصال : أنترنت والكلمات الأداتية : محاكاة ؛ علم النفس : التنمية النفسية العاطفية : الوجدان؛ الصحة العقلية : علم النفس المرضي : الاضطراب العاطفي ، حيث أن من لم يتح له فيما مضى أن يحلم بالتمتع بفوائدها ومزاياها وبالوحدة ؛ هذا الكل أصبح متعرضا في كل لحظة لشبكة واسعة من الأصدقاء؟ فاليوم أصبح هذا الحلم حقيقة واقعة مع الشبكة العنكبوتية ، ومواقع على غرار ماي سبيس أو فايسبوك قلبت كل الشفرات العلائقية وكل السبل التي نكون فيها مجتمعين. كثير من معاصرينا صاروا منعزلين منفصلين في عوالم ذات أسماء سماوية أو أسطورية أو في الحياة الثانية. أما بالنسبة للعائلة، فإن لديها الآن ما لا يقل عن بعض المراهقين ممن لديهم شبكة من الأصدقاء الافتراضيين. فسيرج تيسرون، الطبيب النفسي والمحلل النفسي، يدرس التغيرات التي تحوصل : الرغبة، والعلاقة مع الذات ومع الآخرين، وفيما يتعلق بإدراك الواقع ليست هي نفسها، وأيضا اللقاء الملموس المواجهي على نحو متزايد لم يعد حكرا من أي وقت مضى ليكون مرجعا للعلاقة لكن الاستخدام المتزايد للافتراضي كعلاج ضد الاكتئاب والإجهاد أو الشعور بالوحدة ليس آمنا أو دون مخاطر. قبل التصدي ومقاومة سراب من الشاشات، معالم جديدة، تحث للتركيز على استعادة الجسم والحواس ونكهة اللعبة.[3]

3- Tisseron Serge ,Virtuel Mon Amour : Penser, Aimer, Souffrir, à l'ère Des Nouvelles Technologie, Albin Michel, PARIS, 2008, 226P.

تبين دراسة توني فورتان وآخرون الموسومةبـ : ألعاب الفيديو تطبيقات ومحتوى وقضايا اجتماعية التي قام بها السوسيولوجي الفرنسي توني فورتان وفيليب مورا ولورنت تريمال الصادرة عن دار لارماتان في العام ألفين وخمسة من خلال كلمات البحث المفتاحية : نشاط التعبير/ السلوك / ألعاب / أداة / فيديو أن هذه الألعاب وسائل بيداغوجية تربوية لدى البعض ونشاطات غير اجتماعية خطيرة لدى البعض الآخر ، فمناقشة قضايا ألعاب الفيديو تتحول دائما وتنقسم الى موقفين متعارضين يستبعد بعضهما بعضا وحتى الأسئلة "الجيدة" لم تطرح أصلا في هذه الدراسة ، والكتاب لم يستهدف متطرقا إلى أية رؤية شمولية، بينما يهدف إلى دراسة هذه الظاهرة من زاويتين رئيستين : ممارسة ألعاب الشبكة ومحتوى ألعاب "الحضارة". رافضا أي موقف مُرْضٍ أو مُخْبِرٍ، والكُتَّابُ وضعوا في الحسبان تعقد هذه المجموعات التي لا توجد دون علاقتها بالحالة الاجتماعية لمختلف الفاعلين أو الممارسيين والتفكير يحيل إذن على تساؤل بعيد ومثير حول العوالم الافتراضية والمواقف الاجتماعية التي تجعل التعبير ممكنا أو أنها تعوقه ، في الواقع أن هذا الكتاب موجه إلى جمهور واسع من الباحثين إلى التربويين مرورا باللاعبين .[4]

4 - Tony Fortin et Autres, Les Jeux Vidéo : Pratiques Contenus Et En Jeux Sociaux, Paris, L'harmattan, Champs Visuels, 2005, 240P

تبين دراسة الباحث ستيفان ناكتان الموسومةبـ : ألعاب الفيديو والوسائط التفاعلية في القرن الحادي والعشرين : أي النماذج الجديدة للترفيه الرقمي الصادرة عن باريس فيبار العام ألفين وأربعة كيف سيكون شكل وسائل الإعلام التفاعلية في القرن الحادي والعشرين، لأي جمهور وإلى أي نوع من المحتوى؟ وهل سيكون لها تأثير اجتماعي حاسم ،كما السينما، والهاتف والإذاعة والتلفزيون في القرن العشرين؟ هل ستؤدي إلى أشكال جديدة من الإبداع الفني؟ عالم ألعاب الفيديو هو الطريق الوحيد لمقاربة هذا النهج التطوري لوسائل الإعلام غدا. فلعبة الفيديو في الواقع هي الوسيلة التفاعلية الوحيدة التي وجدت جمهورا ومحتوى وسوقا. فألعاب الفيديو هي أول من استخدم آليات السلوك الجماعي في العوالم الخيالية التفاعلية، وهي الأولى التي ساهمت في تجريب تقارب وسائل الإعلام التقليدية على غرار(الصحف والتلفزيون والإذاعة)، وشبكة الأنترنت وقنوات الاتصال بين الأشخاص (البريد الإلكتروني والهاتف). فلعبة الفيديو إذن هي حقل تجريبي لاتصالات الغد. يبدأ المؤلف بتعريف لعبة الفيديو، ثم يعرض صناعة ألعاب الفيديو (أصحاب الأدوار والمهن، والممارسات)، وعمليات الإنتاج والتقنيات المستخدمة. ثم أنه يتعامل مع تقنيات كتابة الألعاب "الكلاسيكية" والألعاب على الشبكة متعددة اللاعبين على نطاق واسع والألعاب الفعالة للمحترفين. وخُصِّصَ فصل كامل للتعليم والبحث المستهدف ذي الصلة بألعاب الفيديو : محترفون وطلاب ومعلمون في قطاع الوسائط المتعددة ، وقراء مهتمون بألعاب الفيديو.[5]

5 – Stéphane Naktain, Jeux Vidéo Et Media Du XXIème Siècle : Quels Modèles Pour Les Nouveaux Loisirs Numérique, Paris, Vuibert, 2004, 112P

تبين دراسة الباحث السوسيولوجي لورنت تريمال الموسومةبـ: ألعاب الدور، ألعاب الفيديو، وسائط متعددة الصادرة عن باريس بيف سوسيولوجيا اليوم في العام ألفين وواحد أن المبالغ المستثمرة في سوق ألعاب الفيديو تتجاوز تلك المنفقة في صناعة السينما. هذا النمط الترفيهي أصبح واحدة من أبرز السمات التي تميز نمط حياة الأجيال الشابة ، لا يمكن الحد من شيوع صيتها كظاهرة اقتصادية واجتماعية وثقافية ولا يمكن تجاهلها وهذا الكتاب يساهم في ظهور حقل جديد من البحوث يبلغ درجة مهمة من التطور. ولا يمكن إهمال إسهامات علم الاجتماع الكلاسيكي ، يبين المؤلف كيف تتم ممارسة ألعاب الفيديو ، وبشكل أعم ،كيف تنتشر التكنولوجيات الجديدة دون قطيعة مع المنطق الاقتصادي والاجتماعي الذي يقسم السكان انطلاقا من تحليل موضوعي مستخدم في بناء عوالم ألعاب الدور على الطاولة، المترجمة فيما بعد الى سيناريوهات ألعاب الفيديو لأجهزة الحاسوب متعددة الوسائط ، واستنادا إلى الدراسات الاستقصائية من اللاعبين ، والبحث يؤدي إلى فهم أفضل لوظيفة هذه الوسائط الترفيهية في المجتمعات المعاصرة. ولا سيما فيما يتعلق بالنظر للحياة العادية اليومية أين خيبة الأمل وعدم اليقين تؤثر على مصير هؤلاء ، الدراسة مكتوبة بلغة واضحة تهم الباحثين والطلاب والمعلمين والآباء الذين يرغبون في معرفة المزيد عن هذه الأشكال الثقافية وعن اللاعبين أنفسهم.[6]

تاسعا : مفاهيم الدراسة

مفهوم السيميائية :

السيميولوجيا في ـللمدرسة الفرنسية تعني علم الدلائل. حيث يهتم بدراسة الرموز وأنظمتها سواء كانت لغوية أو غيرها.[7]

6- Laurent Trémel , Jeux De Rôle, Jeux Vidéo, MultiMedia, Paris, Puf Sociologie d'aujourd'hui, 2001 ,309 P

7 – رولان بارث ، درس السيميولوجيا ، ترجمة عبد السلام بن عبد العالي ، دار توبقال للنشر ، الدار البيضاء – المغرب ، الطبعة الثالثة 1993 ، ص.20.

وتهتم السيميائيات الأوروبية بالعلاقات الثنائية للعلامة لأنها تعد مرحلة أولى من مراحل وصف شبكةتمفصلات الأشكال الدالة في حين أن السيميائيات الأمريكيةتهتم بطبيعة العلامة وتفسيرلتها في ضوء علاقتها بللمرجع مستوحية ذلك من منطق الفيلسوف شارل سندرس بورس.[8]

وبدراسة الإشارات على غرار الكلمات والأصوات والصور والإيماءات والأشياء ليس بشكل مفرد ، وإنما كأجزاء من منظومات إشارية من أجل دراسة كيفية صناعةللمعنى وتمثيل الواقع.[9]

وبدراسة الظواهر الإشارية من حيث طبيعتها وخواصها وأشكللها وأنساقها ، وحسب سوسير فإنهاتُعْنَى بدراسة حياة الإشارات في إطارللمجتمع.[10]

وحسب للمنظور السوسيري دائما فإن السيميولوجيا التينحت مصطلحها من للمصدر الإغريقي Semeion / Sign هي ذلك العلم الذي يدرس حركة الإشارات في للمجتمع ، وسيكون جزءا من علم النفس الاجتماعي وعلم النفس وسيوضح مكونات الإشارات والقوانين التيتحكمها.[11]

8 – يوسف الأطرش ، العلاقة بين اللسانيات والسيمياء ، محاضرات الملتقى الخامس – السيمياء والنص الأدبي – 15- 16 نوفمبر 2008 جامعة محمد خيضر بسكرة ، ص.14. ،PDF

9 – أحمد مختار عمر ، علم الدلالة ، عالم الكتب ، القاهرة ، الطبعة الخامسة 1998 ، ص.12.

10 – دانيال تشاندلر ، أسس السيميائية ، ترجمة طلال وهبه ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2008 ، ص.28.

11 – يان موكاروفسكي وآخرون ، سيمياء براغ للمسرح دراسات سيميائية ، ترجمة أدميركورية ، منشورات وزارة الثقافة ، دمشق – سورية ، الطبعة الأولى 1997، ص.ص3-5.

والسيميائية La Sémiologie في معناها الاصطلاحي تعني علم الدلالات أو علم الإشارات من خلفية إبستيمولوجية دالة حسب التعبير الغريماسي بأن كل شيء حولنا في حالة بث متواصل من الإشارات ، فكل محسوس من للمنظور السيميائي يعتبر نصا مفتوحا.[12]

تؤكد معظم الدراسات اللغوية بأن الأصل اللغوي لمصطلح «Sémiotique» يعود للأصل اليوناني «Séméion» الذي يعني علامة و«Logos» تعني خطاب وبامتداد أكبر فإنها تعني علم ، والسيميولوجيا حسب برنار توسان تعني علم العلامات.[13]

لقد اكتفى رولان بارث بتسميته علم السيمياء وسعى ليدل على حماع عمل نظري متنوع ويستطرد في مقدمة كتابه للموسوم بـ " النقد البنيوي للحكاية " ، وإذا كان علي أن أقوم بإعادة نظرة سريعة للسيميائية أو علم السيمياء الفرنسي فلن أحاول أن أجد له حدا مؤسسيا.[14]والسيميولوجيا هي جزء أساسي من علم الاجتماع مادامت للحياة الاجتماعية كما علق نافيل لايمكن تصورها من دون وجود علامات تواصلية ، وبما أن نظام العلامة الأهم هو اللغة الإنسانية الاصطلاحية فإن الشكل للمتقدم للسيميولوجيا هو اللسانيات أو علم قوانين حياة اللغة.[15]

من خلال هذه التعاريف السابقة سواء بإلهاماتها السوسيرية أو البورسية أو بغيرها ممن تأثر بفلسفتي الاتجاهين ؛ من منطلق أن كل محسوس من للمنظور السيميائي يعتبر نصا

12 – عبدالله محمد الغذامي ، الخطيئة والتكفير من البنيوية إلى التشريحية قراءة نقدية لنموذج معاصر ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، الإسكندرية ، الطبعة الرابعة 1998 ، ص.46.

13 – فيصل الأحمر ، معجم السيميائيات ، الدار العربية للعلوم ناشرون ومنشورات الاختلاف ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2010 ، ص.ص.11-12.

14 – رولان بارث ، النقد البنيوي للحكاية ، ترجمة أنطوان أبو زيد ، سوشبرس الدار البيضاء ، منشورات عويدات ، بيروت – باريس ، الطبعة الأولى 1988 ، ص.5.

15 – رومان جاكوبسون ، الاتجاهات الأساسية في علم اللغة ، ترجمة علي حاكم صالح وحسن ناظم ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء – المغرب ، الطبعة الأولى 2002 ، ص.49.

مفتوحا فإن هذا العلم يدرس حركات الإشارات في المجتمع موضحا القوانين التي تحكمها ؛ علم الدلالات من المنظور الغريماسي يعتبر كل شيء حولنا في حالة بث متواصل من الإشارات ؛ السيميولوجيا من منظور بارثي جزء أساس من علم الاجتماع مادامت الحياة الاجتماعية لايمكن تصورها دون علامات تواصلية.

التعريف الإجرائي:

أما الدراسة فترى بأن السيميائية علم يدرس حياة العلامات في المجتمع وبثها المتواصل بوجه عام ، وحياة علامات الألعاب الإلكترونية بوجه خاص في عصر الرقمنة الراهن أين عقدت فيه العلامات وشبكت ووسلت بتقنية فائقة الدقة ؛ باعتبار هذه الميديومات السيميو – تكنوترفيهية في حالة بث علاماتي متواصل في إطار دوالها ومدلولاتها.

مفهوم الصورة :

الصورة التي تتكلم وترى وتحاور موجهة خطابها الدال لتصبح ذلك الكائن المصطنع المنسوخ آليا عن الكائن الحقيقي في زمن ومكان معينين أين تكون "الصورة حتما العلامة الثقافية ومصدر الاستقبال والتأويل.[16]فهذه الكلمة "Image" تمتد بجذورها إلى الكلمة اليونانية القديمة Icon التي تعني المحاكاة والتشابه حيث ترجمت إلى Imago في اللاتينية و Image في الإنجليزية ، أما في اللغة العربية فتعني هيئة الفعل أو الأمر وصفته ، ومن معانيها في لسان العرب تصورت الشيء توهمت صورته فتصور لي والتصاوير التماثيل.[17]

16 – عبدالله محمد الغذامي ، الثقافة التلفزيونية سقوط النخبة وبروز الشعبي ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء – المغرب ، الطبعة الثانية 2005 ، ص.10.

17 – شاكر عبد الحميد ، عصر الصورة السلبيات والإيجابيات ، سلسلة عالم المعرفة العدد 311 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.ص.9-10.

و"الصورة المصنوعة منتوج ووسيلة عمل ودلالة ، وحين تغير من طابعها "تقنيتها" لا تحافظ على نفس الآثار "السياسية" ولا على نفس الوظيفة " الرمزية.[18]

حيث يمكن رسم مسارها التاريخي جزئيا بمتابعة الانتقال من المعنى الأصلي المعجمي إلى نطاق واسع من الصور الظاهرية المفرغة من المادة التي تسيطر على الجزء الأكبر من التجربة المعاصرة إضافة إلى أهمية مرونتها القديمة وتغايرها الدلالي من خلال معانيها على غرار : "محاكاة ، نسخة ، وجه شبه ، تمثال ، خاطر ، فكرة ، مشابهة ، ظل" ، فهذا الإطار الذي وسمت فيه يوحي بغموض أساس في دلالتها الموازية على التخيل البصري والكتابي والإدراكي والنفسي واللفظي.[19]

والصورة بالغة التقنية هي القوة المتحكمة في مرحلة ما بعد الحداثة ، حيث تتفق معها مظاهر التفكك والاستقلالية والثقافات المبعثرة واستخدامها يعتبر تدليلا على مناخ ثقافي تسوده قيمها ، وتكتسب الصورة معناها عندما يتم ربطها بسياق تاريخي واجتماعي محدد أنتجت فيه.[20]الصورة البصرية المستحضرة لاتظهر كاملة دفعة واحدة بكل جزئيلتها بل تتكون تدريجيا وتتحول باستمرار فتزداد تفاصيلها وتتضح معالمها شيئا فشيئا ، إلا أن الظاهراتية تقدم لنا الصورة باعتبارها ليست شيئا ، بل هذه الكلمة تعني أساسا علاقة معينة تربط الوعي بشيء ما ، وبعبارة أخرى هي الطريقة التي يظهر بها شيء ما للوعي فهي ليست شيئا يعرف بل طريقة من طرق معرفة الأشياء.[21]

18 – ريجيس دوبري ، موت الصورة ، ترجمة فريد الزاهي ، إفريقيا الشرق ، دون ذكر البلد والطبعة ، ص.84.

19 – توني بينيت وآخرون ، مفاتيح اصطلاحية جديدة معجم مصطلحات الثقافة والمجتمع ، ترجمة سعيد الغانمي ،المنظمة العربية للترجمة ،الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2010 ، ص.ص.440-441.

20 – محمد حسام الدين إسماعيل ، الصورة والجسد دراسات نقدية في الإعلام المعاصر ،المنظمة العربية للترجمة ،الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2008 ، ص.ص.60 – 74.

21 – سمية بيدوح ، فلسفة الجسد ، دار التنوير للطباعة والنشر والتوزيع ،مخبر الفلسفة جامعة تونس الأولى كلية الآداب والعلوم الإنسانية ، الطبعة الأولى 2009 ، ص.ص.95-96.

من خلال التعاريف التي حاولت بشكل أو بآخر مقاربة الصورة باعتبارها : كائنا منسوخا عن كائن حقيقي حيث الصورة المصنوعة منتوج ووسيلة عمل ودلالة وليست شيئا بل طريقة من طرق معرفة الأشياء.

التعريف الإجرائي :

أما الدراسة فترى الصورة واقعة بصرية تندرج ضمن المرئي تحيل إلى عصر التقانة الفائقة ؛ واقعة مشبكة موسلة مبكسلة تحتل فضاءات الشاشات ؛ ظاهرة تسم عصر الرقمنة المعيش ؛ حقل علاماتي مفتوح على الدلالات في فضاءات افتراضية محاكية ؛ مصنوعة بتقنية فائقة الدقة ثلاثية الأبعاد ؛ مصممة بتفاعلية ولاعبية تؤثث فضاءات الألعاب الإلكترونية كميديومات سيميو –تكنو ترفيهية ما بعد حداثية.

مفهوم سيميائية الصورة:

بقدر ماحاولت سيميائية الصور أن تتشكل حتى الآن فإنها نادرا ماكانت شيئا آخر غير السيميائية الأيقونية أمام تاريخ طويل من العادات للمثمنة لائتلافات للمضمون القياسية أو الرمزية.[22] إن الصورة أبرز فن يغمرنا في حياتنا اليومية ، وهي نسق سيميائي مكون من دال ومدلول وعلاقة تجمعهما ،وكل العلامات تتشكل منها ذلك أن الوقائع البصرية عامة والصورة خاصة تشكل لغة مسننة أودعها الاستعمال الإنساني قيما للدلالة والتواصل والتمثيل.[23] وتحتل مجالات عدة إذ لم يخل أي فن من مساهمتها لأنها لغة العصر للحديثة وتقنيتها متطورة ولكنها تحتاج إلى لغة مكتوبة أو منطوقة بجانبها.[24]

22 – مجموعة مو مبحث في العلامة للمرئية من أجل بلاغة الصورة ، ترجمة سمر محمد سعد ،للمنظمة العربية للترجمة ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2012،ص.150.

23 – فيصل الأحمر ، مرجع سابق ، ص.ص.118-120.

24 –للمرجع السابق ، ص.ص.121-122.

من خلال التعاريف السابقة فإن سيميائية الصورة غالبا لم تكن إلا السيميائية الأيقونية حيث الصورة ذلك الفن البارز الذي يغمر الحياة اليومية ؛ ذلك النسق السيميائي مسنن اللغة المتضمن قيما للدلالة والتواصل والتمثيل حيث الصورة لغة العصر الحديثة متطورة التقنية.

التعريف الإجرائي :

أما الدراسة فترى بأن سيميائية الصورة هي ذلك النسق السيميائي المسنن الذي تتيحه الفضاءات الصورية الافتراضية المحاكية بالغة التشبيك والتوسيل المبكسلة بتقنية الوضوح العالي الدقة ؛ تحتل صورها الثلاثية الأبعاد فضاءات شاشات الألعاب الإلكترونية المفتوحة على الدلالات الصورية من خلال العلامات السابحة في سراب رقمي يغري الممارس بالانغمار فيه من خلال واجهات لمسية "هابتيكية" تمكن من الانغماس فيـلـ : هناك حيث (فضاء اللعبة الموشى بسحر العلامات).

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

من أجل إزالة الغموض واللبس الذين يكتنفان مفهوم الألعاب الإلكترونية ، اِرتأت الدراسة العودة للاستناد على البعدين التاريخي والتكنولوجي المرتبطين بظهور المفهوم، فقبل أن يطلق ويعمم على كل الألعاب الترفيهية الإلكترونية في عصرنا الحالي بما فيها ألعاب الفيديو التي كانت تاريخيا وتكنولوجيا تسيطرعلى المفهوم في بداياتها التكنوتاريخية كانت مرتبطة ومقتصرة على ألعاب الفيديو، ولكن بتطور صناعات هذه الوسائط الترفيهية الرقمية المختلفة في عصر ثورة الملتيميديا أصبحت تسمى ألعابا إلكترونية لتعددها وتنوعها وانتشارها لتنضوي تحت المفهوم كل الألعاب الترفيهية الإلكترونية على غرار ألعاب الفيديو وغيرها ، ولا بد من فك الارتباط بين مفهوم ألعاب الفيديو ومفهوم الألعاب الإلكترونية وقبل فك هذا

الارتباط لا بد أن تعرج الدراسة على مفهومي اللعب واللعبة للوصول إلى صورة بنائية مفاهيمية متكاملة.

مفهوم اللعب :

قبل أن تتطرق الدراسة لمفهوم الألعاب الإلكترونية فإن الباحث يحال إلى مفهوم اللعب وفي هذا الصدد يشير فريديريك فون شالر حسب ما أوردته الباحثة سوزانا ميلر في كتابها الموسومبـ : "سيكولوجية اللعب "أن اللعب تعبير عن الطاقة الفائرة وأنه أصل كل الفنون ويجدد القوى التي تكون على وشك النفاد ويراه لازاراس نقيضا للعمل ومناهضا للكسل ، وبعد قرن من الزمن يراه هربرت سبنسر تنفيسا عن مخزون الطاقة وأصلا للفن وتفسيرا غير هادف عن الطاقة الزائدة في كتابه الموسومبـ : " مبادئ علم النفس " في منتصف القرن التاسع عشر ، أي ما يعرف الآن بنظرية الطاقة الزائدة.[25]

اللعب حسب شالر يعبر عن الطاقة الفائرة وأصل لكل الفنون يجدد القوى وحسب لازاراس نقيض العمل ومناهض للكسل اللعب حسب هربرت سبنسر تنفيس عن مخزون الطاقة وأصل للفن وتفسير غير هادف للطاقة الزائدة يلتقي تعريف شالر بتعريف هربرت سبنسر في جزئيتي " الطاقة الفائرة والطاقة الزائدة " وأنه أصل للفن في عمومه ويتميز تعريف سبنسر عن تعريف شالر في أن اللعب تفسير غير هادف عن الطاقة الفائرة أو الزائدة بينما اكتفى شالر بأنه تعبير عن الطاقة الفائرة وحسب ، ويلتقي التعريفان السابقان بتعريف لازاراس في جزئيتي مناقضة العمل ومناهضة الكسل وفي جزئية الطاقة الزائدة والطاقة الفائرة تحديدا أي أن اللعب نشاط لا يرقى أن نسميه عملا وهو مناهض للكسل المذموم وأنه نشاط غير

25- سوزانا ميلر ، سيكولوجية اللعب ، ترجمة حسن عيسى ، (الكويت : عالم المعرفة ، الطبعة الأولى 1987) ، ص.13.

هادف ولا تخرج هذه التعاريف عن الجانب النفسي لا رتباطها بعلم النفس ولم تشر من قريب أو من بعيد تلميحا أو تصريحا إلى اجتماعية اللعب.

التعريف الإجرائي للعب :

أما الدراسة فترى أن اللعب نشاط عفوي ينخرط فيه اللاعب أو اللاعبون في سياق لعبة محددة بعينها في المكان والزمان بعيدا عن المنفعة المادية للترويح عن النفس يتصل من خلاله اللاعب أو اللاعبون يتفاعل أويتفاعلون مع اللعبة التي يمارسونها في شكل فردي أو جماعي وهو اتصال ترفيهي تفاعلي ثقافي في موقف محدد وفي محيط اجتماعي معين.

مفهوم اللعبة :

يشير كل من سيلفي كريبو ورفائيل كوستر في دراستهما الموسومةبـ : " ألعاب الفيديو ، خيالي وتطبيقات ثقافية " Jeux Vidéo , Imaginaire et Pratiques Culturelles " إلى تعريف اللعبة حسب هوتزينغا Huizinga فيلسوف اللعبة ، الذي يعرفها على أنها فعل حر منظم حول البحث عن الجهد المرغوب ويضع في الاعتبار أن نجاح اللعبة يرتكز على محتواها الثقافي الذي يقولبها.[26]

فاللعبة حسب تعريف هوتزينغا في منظور الباحثين تعتبر فعلا حرا منظما حول البحث عن الجهد المرغوب ونجاحها يتوقف على مضمونها الثقافي.

26 - Sylvie Cripeau, Rafaël Koster, Jeux Vidéo, Imaginaire et Pratiques Culturelles, Jemtu rapport Usages n°1 janvier 2007, P.3. http://proget.int-evry.fr/projects/JEMTU/Rapport_D5.1. ,PDF.

وحسب هوتزينغا فيلسوف اللعبة فإن اللعبة تحس كفعل خيالي يوجد خارج الحياة العادية ولكنه قادر على امتصاص اللاعب بصفة كلية ، وهي فعل خال تماما من كل فائدة مادية ينفذ في فضاء مكاني وزماني محدد يؤدى وفق قواعد معطاة ليضفي على علاقات الجماعة هالة من القداسة تظهر غربة الجماعة إزاء العالم المعتاد.[27]

تبين الباحثة كاتي سالن في كتابها الموسومـبـ : بيئة الألعاب ، اتصال الشباب ، الألعاب والتعلم أن اللعبة نظام ينخرط اللاعبون من خلاله في صراع أو تنافس آلي " اصطناعي " محدد بقواعد تؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي.[28]

ترى كاترين فريتي في مذكرتها الموسومةـبـ :" Le Potentiel Du Jeu Vidéo Pour L'éducation " الإمكانات التعليمية لألعاب الفيديو " ، حينما تتعرض لمصطلح لعبة الذي تراه صعب التعريف باعتبار أن اللعبة نشاط للأطفال ما تلبث أن تترك لمجال ألعاب أكثر جدية في مرحلة البلوغ ، ويندرج تحت هذا المسمى أن كل عمل نحبه يمكن أن يكون لعبة ، واللعبة هي نشاط وعكس العمل يصبح إذن ترفيها ، ومن جهة أخرى فإن الألعاب المختلفة لا يمكن أن تحلل بنفس الطريقة ولهذا يصعب أن نعرف اللعبة في كلمات.

واللعبة حسب ما ورد في المعجم الكبير للمصطلحات على الخط (Le Grand Dictionnaire Terminologique En Ligne) فإنها : نشاط عفوي ، وهي : انخراط نشط ، جسدي في بعض الأحيان من قبل اللاعب.[29]

27 - Samuelle Ducroq – Henrey , Le Lan Party : Aspects De Socialisation D'identité Et D'Apprentissage Reliés Jeux Vidéo En Réseau , Thèse Doctorale soutenue en , P.1P1. , PDF.

28 - Katie salen , the ecology of games connecting youth , games and learning , series digital media and learning , Cambridge , MIT press, 2008, P.268. , PDF.

29- Catherine FR□T□, Le Potentiel Du Jeu Vidéo Pour l'éducation; (Université de Genève : Mémoire en vue de l'obtention du DESS STAF (Sciences et Technologies de l'Apprentissage et de la Formation, Soutenance : le 28.10.2002), P.P.12-13. , PDF.

واللعبة حسب الباحثة كاتي سالن نظام يمكن اللاعبين من الانخراط في سياقه ليدخلوا في تنافس وصراع آلي " اصطناعي" وهذا النظام محدد بقواعد تؤدي إلى نتائج كمية ، فاللعبة حسب هوتزينغا دائما من منظور الباحثين تعتبر فعلا خياليا محسوسا خارج الحياة العادية وهذا الفعل له قدرة امتصاص اللاعب بصفة كلية فعل خال من المنفعة المادية تماما يمارس في فضاء مكاني وزماني محدد يؤدى وفق قواعد مسبقة يضفي قداسة على علاقات ممارسيه تظهر غربتهم عن عالمهم المعتاد.

ولا يبتعد منظور كاترين فريتي في تعريف اللعبة ورؤيتها لصعوبة تعريفها إلا أن التعريف الذي ورد في سياق دراستها لا يبتعد عن ذات الدائرة التي جرى فيها التعريف في الدراسات المختلفة على أنها نشاط عفوي تلقائي وانخراط جسدي نشط في بعض الأحيان من قبل اللاعب.

يلتقي التعريف الأول وفق المساق الأول بالتعريف الثاني وفق المساق الثاني في جزئية الفعل باعتبار اللعبة فعلا ، ليراها الأول فعلا حرا منظما يسعى اللاعبون من خلاله للبحث عن الجهد المرغوب والطاقة المرغوبة المصروفة في هذا الفعل ، ويراها المساق الثاني فعلا خياليا محسوسا خارج الحياة العادية يمتص الممارس كلية ، ويلتقيان أيضا في جزئية الفعل المضبوط المحكوم بقواعد اللعبة إلا أن المساق الأول يعتبر اللعبة فعلا حرا والثاني يعتبرها فعلا خياليا ، ويربطها المساق الأول بالبعد الثقافي الذي يعكس نجاحها ولم يشر المساق الأول إلى ما أشار إليه الثاني في جزئية تحديد الفضائين المكاني والزماني للعبة ، ولكنهما التقيا في جزئية امتصاص اللاعب ليشير إليه الأول بالبحث عن الجهد المرغوب ويشير إليه الثاني بالامتصاص ، ويلتقيان أيضا في جزئية القداسة التي تساهم في عزل الممارسين عن

الواقع المألوف ، والتعريفان يكملان بعضهما لأنهما صادران عن الباحث يوهان هوتزينغا في كتابه هومو ليدنس أو كما يسميه سوسيولوجيو الألعاب فيلسوف اللعبة ، لتضيف الباحثة كاتي سالن الجهد الكمي القابل للقياس بعد الانخراط في تنافس اصطناعي وهو ما عبر عنه التعريفان الأولان بالبحث عن الجهد المبذول والطاقة المرغوبة.

التعريف الإجرائي للعبة :

أما الدراسة فترى أن اللعبة وسيلة اتصال ترفيهي ثقافي بين اللاعب وبين مضمونها أو بين اللاعبين وبين مضمونها تمارس في فضاء مكان وفضاء زمان محددين وفق قواعد مسبقة واللعبة مظهر ثقافي اجتماعي يتصل من خلاله الممارس أو الممارسون في علاقات تفاعلية.

مفهوم لعبة الفيديو :

يرى فرانك كليش في كتابه الموسوم بـــ: "ثورة الإنفوميديا " أن ألعاب الفيديو تعتبر ائتلافا قويا من الحوسبة والوسائط الإعلامية المرئية وهي أيضا صناعة جديدة وعنصر ثقافي جديد.[30]

فحسب فرانك كليش هي ائتلاف قوي من الحوسبة والوسائط الإعلامية المرئية وصناعة ثقافية جديدة إذا هي وسيلة إعلامية مرئية رقمية وصناعة ثقافية جديدة.

وحسب غريغوري ميرمود وصامويل شوبفر في مقالهما الموسوم بـ :"لعبة الفيديو : رياضة إلكترونية" JeuVidéo Un Sport Electronique Le "إن لعبة الفيديو ترتبط طبيعيا بعالم الحوسبة وهي أيضا رياضة إلكترونية.[31]

30 – فرانك كليش ، ثورة الإنفوميديا الوسائط المعلوماتية كيف ستغيرعالمنا وحياتك، ترجمة حسام الدين زكريا، الكويت عالم المعرفة العدد رقم ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.ص.146 - 151.

31- Grégory Mermoud, Samuel Schﻫpfer, Le jeu vidéo : un sport électronique, Projet STS 6 Juin 2005, P.5. , PDF.

وحسب الباحثين ميرمود وشوبفر تعتبر رياضة إلكترونية رقمية.

وحسب أورليان بامباجيوني في ورقته الموسومةبـــ: " لعبة الفيديو والفن المعاصر ، حقيقة نفسية " Le Jeu Vidéo et L'art Contemporain, Un Constat Personnel "فإن لعبة الفيديو الإلكترونية لا تندرج تحت مسمى الفن المعاصر لأنها نتاج ترفيهي تفاعلي لم يصل إلى النضج الكافي الذي يؤهله لولوج عالم الفن المعاصر، ولعبة الفيديو دائما رقمية على عكس الأشكال الفنية الأخرى كالسينما أو التصوير الفوتوغرافي وعليه فإن لعبة الفيديو تساوي التفاعلية.[32]وحسب بامباجيوني فهي نتاج ترفيهي تفاعلي يساوي التفاعلية لم ينضج كفاية حتى نطلق عليه مصطلح فن.وحسب جون بول لافرانس فإن الألعاب الإلكترونية اقتصاديا ليست معزولة عن أجزاء الثقافة التي يشارك فيها الطفل ، وصناعة الألعاب الإلكترونية هي صناعة ثقافية يمكن أن تصنف داخل قطاع الاتصال وخصوصا ضمن فرع السمعي البصري أو الإعلامي كأجهزة إلكترونية ناقلة لثقافة الجماهير.[33]

وحسب لافرانس هي صناعة ثقافية ووسيلة اتصال سمعية بصرية ناقلة لثقافة الجماهير وحسب دينيزو آن كريستينا في دراستها الموسومةبـــ: " ألعاب الدور على الخط على نطاق واسع لاعبون متعددون ، بحث وآفاق " فإن ألعاب الفيديو متعددة ومتباينة تصنف من حيث الدعامة والتكنولوجيا والجمالية والنوع واللاعبية.[34] وحسب دينيزو آن كريستينا فإنها تصنف

32- Aurélien Bambagioni, Le jeu vidéo et l'art contemporain, un constat personnel, P.P.1-2. http://blog.abcreation.org/public/jeu_art_un_constat_ab. PDF.

33- Jean Paul Lafrance, L'épidémie du jeu-média, Université du Québec à Montréal. P.10., PDF.

34- DENIZOT Anne Kristina, Les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs : état de l'art de la recherche et perspectives, Mémoire de recherche, septembre 2008, Chargé d'enseignement et de recherche, ENSSIB, P.12., PDF.

من حيث الدعامة والصناعة والجمالية والنوع واللاعبية.وحسب كارستن جيسن Carsten Jeseen فإنه من الضروري لفهم ألعاب الفيديو وتحليلها تنمية وتطوير إطار تحليلي تفسيري لا يخضع لا للظاهرة التكنولوجية ولا للقناة الناقلة للرسائل ، ولايجب فقط الوقوف عند تحليل وتفسير ما يظهر على الشاشة ولكن يتطلب أيضا ماذا يعني أن تلعب لعبة وكيف يلعب الأطفال والمراهقون وكيف يتفاعلون مع مختلف البرامج ، فالتفاعل عنصر مفتاحي هام في سحر ألعاب الفيديو التي تجذب الأطفال والمراهقين لأن التفاعل يدخل عنصرا اجتماعيا في اللعبة ، فمن هذا المنظور يتطلب مضاعفة الجهد لفهم مكانة لعبة الفيديو فيما يمكن أن نطلق عليه " ثقافة اللعبة " يعني مجموعة القيم المنقولة بواسطة هذه الوسائل التي تشكل العالم العجائبي (Fantasmagorique) وفي المقابل تشكيل شخصيته (وهذا الكون يتشكل من توليفة نقية تشكل الخلاص من الحوادث التي تحيط به في العالم الواقعي الذي خلق من كل قطعة من قبل الشركات الصناعية).[35]

وحسب كارستن جيسن فهي وعاء تفاعلي اجتماعي اتصالي ناقل للثقافة.

تعرف لعبة الفيديو حسب Le Petit Robert كلعبة تكون فيها الحركات على شاشة مرئيةـيُتَحَكَّمُ فيها بطريقة إلكترونية.[36]

لعبة تكون فيها الحركات تحت السيطرة من خلال لوحة تحكم على شاشة مرئية.

35 -Ibid, P.17.

36- Le Jeu Vidéo, Jouet Mag N°18. http://www.musée-du-jouet.fr

وألعاب الفيديو في الأساس موجهة ومخصصة للأطفال والمراهقين ولكن في أيامنا هذه تستقطب شريحة كبرى من الممارسين من كل الفئات العمرية ، وحينما نتكلم عن ألعاب الفيديو فإننا يجب أن لا نفكر تفكيرا إقصائيا بأنها منتجات للأطفال أو المراهقين ، ولكن كمنتجات مثل المكتوبة أو السمعية البصرية لكل الشرائح العمرية في المجتمع.[37]

أما كاترين غولد شميث ودانيال كاربونو فيعتبرونها منتجات تنافس المكتوبة والسمعية البصرية لمختلف الشرائح الاجتماعية.

وحسب الباحث الأمريكي كريس كراوفورد Chris Crawford 1984 : فإن المواصفات المشتركة بين كل أنواع ألعاب الفيديو تتمثل في العرض Représentation والتفاعل Interaction والصراع Conflit والأمن Sécurité .[38]

وحسب كريس كراوفورد فإن القاسم المشترك بينها يتمثل في التمثيل " العرض " والتفاعل والصراع والأمن.

وحسب فرانك كليش هي ائتلاف قوي من الحوسبة والوسائط الإعلامية المرئية وصناعة ثقافية جديدة.

مما يعكس أنها وسيلة إعلامية مرئية رقمية وصناعة ثقافية جديدة وحسب الباحثين ميرمود وشوبفر هي رياضة إلكترونية رقمية.

37- Catherine Goldschmidt et Danielle Charbonneau, La violence dans les jeux vidéo sur consoles : Comment améliorer l'information aux consommateurs ? , (Montréal : Option-consommateurs 2002), P.5., PDF.

32 - Ibid, P.19.

وبالتالي يلتقي التعريفان في جزئية الرقمية بينما يعتبرها فرانك كليش صناعة ثقافية جديدة ويعتبرها الباحثان ميرمود وشوبفر رياضة إلكترونية.

أما بامباجيوني فيراها نتاجا ترفيهيا تفاعليا يساوي التفاعلية لم ينضج كفاية حتى نطلق عليه مصطلح فن.

وبالتالي فهو يقدمها كنتاج ترفيهي تفاعلي غير ناضج بالقدر المطلوب حتى يدخل دائرة الفن وأنها تساوي التفاعلية.

وبالتالي يخلع بامباجيوني صفة التفاعلية التي تساوي اللعبة في نظره بينما أسقطها التعريفان السابقان لدى كل من كليش وميرمود وشوبفر في سياقاتهما التعريفية.

أما لافرانس فيظهرها على أنها صناعة ثقافية ووسيلة اتصال سمعية بصرية ناقلة لثقافة الجماهير وبالتالي يلتقي في جزئية الصناعة الثقافية مع فرانك كليش وفي جزئية أنها وسيلة إعلامية.

أما دينيزو آن كريستينا فترى أن لعبة الفيديو تصنف من حيث الدعامة والصناعة والجمالية والنوع واللاعبية.

وبالتالي فهي تلتقي مع التعاريف السابقة التي ذكرت أن لعبة الفيديو صناعة ، وإن كان تعريفها محصورا في خانة تصنيفية قصدها هذا التعريف إلا أنها أضافت عنصر اللاعبية ، أي تحكم اللاعب في سياق اللعبة ومسارها تماما وبحرية تامة.

أما كارستن جيسن فهي تعتبرها وعاءً تفاعليا اجتماعيا اتصاليا ناقلا للثقافة وبالتالي تلتقي مع التعاريف السابقة التي أوردت في سياقاتها جزئية الثقافة والتفاعلية والوسيلة.

أما القاموس ميكروروبير فيعرفها على أنها لعبة تكون فيها الحركات تحت السيطرة من خلال لوحة تحكم على شاشة مرئية.

وبالتالي يلتقي مع تعريف دينيزو آن كريستينا في عنصر اللاعبية المهم وفي جزئية أنها وسيلة مرئية في السياقات التعريفية السابقة التي ركزت على أنها وسيلة إعلامية.

أما كاترين غولد شميث ودانيال كاربونو فيرونها منتجات تنافس المكتوبة والسمعية البصرية لمختلف الشرائح الاجتماعية.

وبالتالي يلتقي هذا التعريف بالسياقات التعريفية السابقة في جزئية اعتبار لعبة الفيديو منتجات سمعية بصرية جماهيرية.

أما كريس كراوفورد فيرى أن القاسم المشترك بينها يتمثل في التمثيل " العرض " والتفاعل والصراع والأمن.

وبالتالي يعتبرها وسيلة اتصال كما تطرقت لها السياقات التعريفية السابقة ، إلا أنه يركز على عناصر اتصالية اجتماعية تفاعلية وثقافية بين اللعبة واللاعب من خلال التفاعل الجاري بين اللاعب وهذا الوسيط التكنو تفاعلي.

التعريف الإجرائي للعبة الفيديو :

أما الدراسة فترى أن لعبة الفيديو ظاهرة شاشية إلكترونية قائمة بذاتها ووسيلة سيميو – تكنو –إعلامية سمعية بصرية رقمية ترفيهية تفاعلية ثقافية جماهيرية ورياضية يسيطر اللاعب على مسارها متحكما في الحركات عن طريق لوحة التحكم يستند تصنيفها على عناصر مهمة على غرار الدعامة أو الحامل والجمالية والنوع والصناعة واللاعبية متميزة بفضائها الصوري.

مفهوم اللعبة الإلكترونية:

ويشير فيلومينا مواتا في دراسته الموسومةبـــ : الشباب والألعاب الإلكترونية مساهمات من أجل مناهج ثقافية تتجاهلها المدرسة إلى علاقة الشباب بهذه الوسائل المصنوعة التي من خلالها ينشأ تعارف عن طريق الوسيط التكنولوجي المتمثل في الألعاب الإلكترونية(وسط الألعاب الإلكترونية)، حيث توجد تفاعلية بين اللعبة والفكرة المنقولة عن طريق الصوت والصورة عبر وسيط التقنية ، حيث يشكل الجمهور الشاب دلالات عن طريق مشاهدة الصورة ،وعن طريق الألعاب الإلكترونية شكل الشباب تكوينا ثقافيا.[39]

الألعاب الإلكترونية حسب مواتا تعتبر وسائل مصنوعة ووسائط تكنولوجية تفاعلية تنتقل أفكارها إلى الجمهور الشاب عن طريق الصورة والصوت أو ما يسمى وسيط التقنية وعن طريقها يشكل الشباب تكوينا ثقافيا.

يربط هذا التعريف الذي أورده هذا السياق بين الألعاب الإلكترونية كصناعة وثقافة في آن واحد من خلال وسيط التقنية المتمثل في الصوت والصورة يعتمد فيه مواتا على المقاربة التكنو – ثقافية من حيث أن الألعاب الإلكترونية وسائط تكنولوجية وثقافية في نفس الوقت. وفي ذات السياق يتساءل جينفو سيباستيان من خلال" الدلالة المشتركة " على كيفية تأثر ممارسين من ثقافات متباينة من خلال تأقلمهم في اتجاه ترفيهي واحد من خلال مضمون لعبة معينة ، إذاكانت للثقافات مفاهيم مختلفة على ماهو لعبة .؟ فالتبادلات التي تفرضها الألعاب الإلكترونية يؤدي بالضرورة إلى ظهور شكل جديد للثقافة وهذا ما يعكس

39- Filomena Moita, La Jeunesse et les Jeux Electroniques : contributions pour un cursus culturel que l´école paraît ignorer. P.P.4-5., http://www.filomenamoita.pro.br/pdf/jeunesse. , PDF.

نجاح لعبة ما على الصعيد العالمي ، وعليه فالألعاب الإلكترونية تعتبر مجالا ذا صلة وثيقة لمقاربة هذه الملاحظات النسبية تجاه تدويل المبادلات التي تسمح بتدويل بعض هذه الوسائل الإعلامية المعاصرة وظهور هذه الوسائل الإعلامية الجديدة في السياق الذي أورده الباحث سيباستيان جينفو منطلقا من تحليلات الباحث السوسيولوجي الفرنسي برينو أوليفييه على غرار الألعاب الإلكترونية على الشابكة التي تضخ أشكالا ثقافية جديدة للجاليات المهاجرة الناطقة بالعربية وغيرها البعيدة عن الوطن الأم ، ومن هذا المنطلق يرى أوليفييه أن هذه الألعاب في الواقع تحاور مفهوم الثقافة على مستويات عديدة . وحسب يوهان هوتزينغا فإن الثقافة تولد على شكل لعبة والثقافة في الأصل ملعوبة.[40]

وحسب السياق الذي أورده الباحث سيباستيان جينفو فإن الألعاب الإلكترونية وسائل إعلامية جديدة يتأثر بها ممارسون من ثقافات مختلفة تفرض تبادلات كمنتجات صناعية منتشرة تقريبا في العالم بأسره تؤدي بالضرورة إلى ظهور شكل جديد للثقافة والألعاب الإلكترونية تحاور مفهوم الثقافة ، وهذا المنطلق السياقي أيضا يعتمد المقاربة التكنو– ثقافية بوصف الألعاب الإلكترونية وسائل إعلامية ذات مضامين ثقافية.

واللعبة الإلكترونية حسب الباحث نيكولا إسبوزيتو حينما اعتمد في سياقه التعريفي على تعريف الباحث (جنسن ، 2004) فإنها ليست تضييعا للوقت بل هي ظاهرة ثقافية شاملة وشكل ثقافي يمتزج بكل وسائل الإعلام الأخرى.[41]واللعبة الإلكترونية حسب الباحث نيكولا إسبوزيتو ظاهرة ثقافية شاملة ، وشكل ثقافي يمتزج بوسائل الإعلام الأخرى ، والمفهوم بهذا المنظور يعتمد على المقاربة التكنو–ثقافية أيضا وعلى تقارب الملتيميديا.

40 - Sébastien genvo , la Game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et inter culturelle , université Paul Verlaine , thèse doctorale soutenue en 2006 , P.P. 10 – 12., PDF.

41 - Nicolas Esposito, Emulation Et Conservation Lie Aux Jeux Vidéo ، 2004 , P.6., PDF.

إن مفهوم الألعاب الإلكترونية أو الألعاب الرقمية حسب الباحثة باتريسيا واتسيتو وآخرون في الدراسة الموسومةبـ : أي استعمال للألعاب الإلكترونية في القسم؟ يعتبر مفهوما واسعا ، يشمل ألعاب الفيديو وألعاب الخط ، والألعاب المتصلة بالكونسولات (الدعامات) ، وتلك المتصلة بالحواسيب ، وبالهواتف المحمولة ، وأيضا ألعاب المغامرات والدور والمحاكاة ، والألعاب الإستراتيجية ، وألعاب السباق والألغاز.[42]

أما الباحثة باتريسيا واتسيو فترى أن مفهوم الألعاب الإلكترونية مفهوم واسع يشمل كل أنواع الألعاب على غرار الفيديو والخط "ألعاب الشبكة" وغيرها ، وهذا المنظور يكشف اللبس ويفك الارتباط الذي أشارت إليه الدراسة في تطرقها للمعالجة المفاهيمية بين مفهوم اللعبة الإلكترونية ولعبة الفيديو، فبعدما كانت لعبة الفيديو في فترة تاريخية ما قد ارتبط بها مفهوم الألعاب الإلكترونية لأنها كانت مسيطرة كصناعة ووسيلة اتصال إعلامية ترفيهية ، إلا أن انتشار أنواع أخرى من الألعاب الإلكترونية في فترات لاحقة جعل لعبة الفيديو بعد أن كانت كلا يعكس المفهوم لتصبح الآن مجموعة جزئية ضمن إطار صناعي ثقافي ترفيهي يسمى الألعاب الإلكترونية.

كل السياقات التعريفية السابقة على غرار الباحثين مواتا وجينفو وإسبوزيتو الذين قاربوا مفهوم الألعاب الإلكترونية مقاربة تكنو–ثقافية معتبرين الألعاب الإلكترونية ظاهرة إعلامية تفاعلية ثقافية عالمية تعتمد على وسيط التقنية المتمثل في الصوت والصورة ، أما

42 – Patricia Watsitau Et Autres, Quels Usages Pour Les Jeux Electroniques En Classe, Rapport Final Publié par Europen Schoolnet, 2009, P.7., PDF.

الباحثة باتريسيا واتسيتو فقد اعتمدت على المقاربة التكنولوجية وصنفت ما يمكن أن يندرج تحت مفهوم الألعاب الإلكترونية.

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية:

أما الدراسة فترى الألعاب الإلكترونية ظاهرة تكنو – سيميو – ثقافية ترفيهية عالمية تتميز بتفاعليتها ومؤسسة غير رسمية للتنشئة الاجتماعية ، وظاهرة اتصالية اجتماعية تمارسها الشرائح الجماهيرية الواسعة من مختلف الأعمار من الجنسين في غالبية أنحاء العالم ، ويمكن تصنيف أنواعها المختلفة المتواجدة في سوق الصناعات الثقافية الترفيهية كقطاع إنتاجي ضمن قطاعات الإنتاج السمعي البصري المختلفة.

مفهوم الثقافة :

تتعدد التعاريف التي ساقتها الدراسة الصادرة من وجهات نظر مختلفة تتلاقى أحيانا وتتباعد فهناك المنظور الإثنولوجي العروقي "الإناسي" والفلسفي والنفسي والأنثربولوجي الخاص بنظرية الثقافة وأنماطها والسوسيولوجي والمقاربة السوسيو أنثروبولوجية والمقاربة الاتصالية البروكسيمية حسب إدوارد تي هول والمنظور الخلدوني للثقافة لدى الباحثين مخلوف بوكروح وبرهان غليون ومنظور مالك بن نبي.

وحسب ما أورده الباحث الإثنولوجي الاجتماعي دنيس كوش فإن المفهوم التايلوري للثقافة يتمثل في ذلك الكل المركب الشامل المعرفة والمعتقدات والفن والأخلاق والقيم والقانون والعادات وكل القدرات المكتسبة في حياة الفرد من خلال عضوية الإنسان في المجتمع ، والثقافة حسب المفهوم التايلوري معبرة بصفة شمولية عن حياة الإنسان الاجتماعية وإدوار بارنات تايلور (1832 – 1917) أول من أطلق مفهوما إثنولوجيا للثقافة متأثرا بالإثنولوجيين الألمان على غرار غوستاف كلام.[43]

يبين الباحث دنيس كوش المفهوم التايلوري الذي يعتبر الثقافة كلا مركبا معبرا بصفة شاملة عن حياة الإنسان ومعتبرا تايلور أول من أطلق مفهوما إثنولوجيا للثقافة والتعريف التايلوري استطاع أن يَجْرُدَ كل مفردات الثقافة باعتبارها تعبيرا شموليا عن الحياة الاجتماعية للإنسان في محيط اجتماعي محدد.

يشير ميكل تومبسون في كتابه الموسومبـ : نظرية الثقافة حينما تطرق لمفهوم روبرت بيرستد للثقافة باعتبارها كلا مركبا من كل ما نفكر فيه أو نقوم بعمله أو امتلاكه كأعضاء في مجتمع بعينه.[44]

ولا يخرج التعريف الذي ساقه الباحث ميكل تومبسون عن الإطار التايلوري إلا أنه أضاف عنصرَي التفكير والعمل بصفة شاملة لمفهوم الثقافة كبنية اجتماعية مكتسبة.

43 – دنيس كوش ، مفهوم الثقافة في العلوم الاجتماعية ، ترجمة الدكتور منير السعيداني مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2007 ، ص.31.

44 – ميكل تومبسون وآخرون ، نظرية الثقافة ، ترجمة علي الصاوي سلسلة عالم المعرفة العدد 223 الكويت ، الطبعة الأولى 1997 ،ص.9.

ويشير الدكتور مولود زايد العربي في كتابه الموسوم بـــ: العولمة والتماسك المجتمعي في العالم العربي أن الثقافة كما وردت في تعريف المنظمة العالمية للتربية والثقافة والفنون "اليونيسكو" في مؤتمر أوت للعام ألف وتسعمائة واثنين وثمانين بمكسيكو أنها مجموعة السمات الروحية والمادية والفكرية والعاطفية لفئة ما أو مجتمع ما ، مشتملة على الفنون والآداب وطرائق الحياة والحقوق الأساسية للإنسان ومنظومة القيم والتقاليد والمعتقدات ، والثقافة تخلع على الإنسان صفة الإنسانية المتمثلة في العقلانية والقدرة على النقد والالتزام الخلقي ، وأيضا وسيلة للتعبير عن الذات ممكنة الفرد من البحث على مدلولات جديدة وإبداع أعمال تتجاوز الذات.[45]

أما مفهوم الثقافة كما ورد في أدبيات اليونيسكو سنة اثنين وثمانين وتسعمائة وألف يتمثل في مجموعة سمات روحية ومادية وفكرية وعاطفية لفئة محددة أومجتمع محدد ، ولا يخرج هذا المفهوم كثيرا عن السياق التايلوري ، إلا أنه أضاف أن الثقافة تخلع على الإنسان صفة الإنسانية التي تعني العقلانية والقدرة على النقد والالتزام الخلقي ، وهي وسيلة للتعبير عن الذات من أجل البحث عن مدلولات ومعاني جديدة تتجاوزها ، ولا يخرج المفهوم عن دائرة علم النفس الاجتماعي الذي يقف وسطا بين الفعل والتفاعل.

45 – مولود زايد العربي ،كتاب العولمة والتماسك المجتمعي في الوطن العربي ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر، دار الكتب الوطنية بنغازي ليبيا ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.47.

والثقافة حسب ما حددت في أدبيات الإحصاءات الثقافية لليونيسكو لسنة ألفين وتسعة معتمدة على مفهوم ألفين وواحد الذي يعتبر الثقافة مجموعة متنوعة من الخصوصيات الدينية والمادية والفكرية والعاطفية المميزة لكل مجتمع ، أو مجموعة تتعدى اشتمالها على الفن والأدب إلى كل أنماط الحياة وطرق العيش المشترك ونظم القيم والتقاليد والمعتقدات.[46]

ليضيف هذا التعريف البعد الديني للمفهوم ومفهوم الثقافة يخضع دائما للعملية التراكمية كبناء علمي معرفي ، وأن الثقافة تتكون من أبنية مختلفة متداخلة ومتشابكة من الخصوصيات التي تميز ثقافة عن أخرى.

والثقافة حسب مايكل كاريذرس تعتبر منتجا اجتماعيا لتكييف فرص ومناخ الفعل والتفاعل الاجتماعيين كما يمكن أن تكون إطارهما ، وليست علة وجودهما كما أنها نتاج تاريخي ونهج تبادلي مشترك.[47]

والثقافة حسب هذا المنظور تعتبر نتاجا تاريخيا ونهجا تبادليا مشتركا ، ومنتجا اجتماعيا لتكييف المحيط الاجتماعي الذي تدور خلاله فرص ومناخ الفعل والتفاعل الاجتماعيين ، والثقافة هي الإطار الذي يدوران فيه وليست علة للفعل والتفاعل ، وهذا المنظور يبين أن الثقافة اتصال تفاعلي من خلال كونها نهجا تبادليا مشتركا وهي صنيعة اجتماعية ، وهذا التعريف يعكس البعد الاجتماعي للثقافة ليحددها كظاهرة اجتماعية اتصالية مرتبطة بالسياق التاريخي المحدد الذي كانت متدوالة فيه ، والثقافة الصالحة السائدة في فترة تاريخية محددة في مجتمع معين ليست بالضرورة صالحة سائدة في غير فترتها التاريخية

46 – إطار الإحصاءات الثقافية لليونيسكو للعام 2009 ، ص.10.

47 – مايكل كاريذرس، لماذا ينفرد الإنسان بالثقافة ؟ الثقافات البشرية نشأتها وتنوعها ، ترجمة شوقي جلال سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 229 ، الطبعة الأولى 1998، ص.10.

ومجتمعها ، فالثقافة إذن محددة بالمجالين المكاني والزماني والتاريخي ، وإن كان هذا التعريف نازعا إلى التجريد الفلسفي خصوصا حينما تطرق لعدم اعتبارها علة ومسببا للفعل والتفاعل.

ويشير في ذات السياق راسل جاكوبي في كتابه الموسوم بـــ : نهاية اليوتوبيا أن مفهوم الثقافة عند فيخته ممارسة كل القوى من أجل هدف الحرية الكاملة.[48]

ويلتقي التعريف الذي ساقه مايكل كاريذرس في تقاطع مشترك نازع إلى الرؤية الفلسفية في عمومها حينما تطرق إلى العلة ، بينما نزع تعريف الفيلسوف الألماني فيخته الذي أورده راسل جاكوبي إلى الإطار الفلسفي المحض معتبرا الثقافة ممارسة كل القوى الموجودة في مجتمع تلك الثقافة من أجل تحقيق هدف الحرية الكاملة ، وبهذا الطرح الفيختي تعتبر الثقافة وسيلة وغاية لتحقيق الحرية الكاملة ، وما يؤخذ على هذا الطرح عموميته ونزوعه إلى التجريد ، والحرية الكاملة في الإطار البشري لن تتحقق لأن الكمال مطلق والحرية دائما تدور في إطار النسبي لا المطلق.

والثقافة حسب الباحثين كروبير وكلاكهون تتكون من أنماط متسترة أو ظاهرة للسلوك المكتسب والمنقول عن طريق الرموز إضافة للإنجازات المتميزة للجماعات الإنسانية ، ويتضمن ذلك الأشياء المصنوعة ويتكون جوهرها من الأفكار التقليدية وكافة القيم المتصلة بها ، أما الأنساق الثقافية فتعتبر نتاجا للسلوك من ناحية وتمثل الشروط الضرورية له من ناحية أخرى.[49]

48 – راسل جاكوبي ، نهاية اليوتوبيا السياسة والثقافة في زمن اللامبالاة ، ترجمة فاروق عبد القادر سلسلة عالم المعرفة العدد 269 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001 ، ص.52.

49 – أحمد رأفت عبد الجواد ، مبادئ علم الاجتماع ، مكتبة نهضة الشرق ، جامعة القاهرة ، مصر ، الطبعة الأولى 1983 ، ص.80.

والثقافة حسب هذا السياق تتكون من أنماط مستترة أو ظاهرة للسلوك المكتسب المنقول عن طريق الرموز ، إضافة إلى الإنجازات (المادية والفكرية والقيم ...) المتميزة للجماعات الإنسانية.

ويبقى هذا السياق التعريفي يدور في دائرة التعريف التايلوري التقليدي ، ونظرية الثقافة حينما تتعرض للأنماط وهذا المنظور يتبناه علماء الاجتماع.

والثقافة حسب إدوارد سعيد في كتابه الموسوم بـــ : الثقافة والمقاومة تعتبر نمطا من العيش يمارسه المجتمع بتلقائية لا تخضع للمنطق الجاهز والتبرير المسبق ، تمتلك عنصرا كونيا يجعلها تسمو على الإقليمية والقومية والمحلية والآنية والعرقية والطبقية ، متداخلة تأخذ من بعضها بعضا مما يثريها على المدى البعيد.[50]

أما الباحث إدوارد سعيد فيراها نمطا حياتيا يمارسه المجتمع بعفوية لا تخضع لحسابات المنطق الجاهز والتبرير المسبق ، تحمل عنصرا إنسانيا كونيا يجعل الثقافة تسمو على الإقليمية والقومية والمحلية والآنية والعرقية والطبقية التي تجري الثقافة في سياقاتها ، وبالتالي يعتبر الثقافة نسيجا متداخلا من العلاقات التفاعلية كونها ممارسة اجتماعية ، وهذا الانخراط يؤدي إلى تداخل علائقي يثريها على المدى البعيد ويلتقي هذا السياق التعريفي بالسياق الذي أورده الباحثان كروبير وكلاكهون حينما تعرضا للثقافة التي تعتبر أنماطا مستترة أو ظاهرة للسلوك في جزئية النمط ، وإن وردت في شكل عام في سياق الباحث إدوارد سعيد ، إلا أنه أعطاها بعدا إنسانيا كونيا ليبقى السياق ضمن دائرة تفسيرية سوسيو أنثروبو – ثقافية.

50 – إدوارد سعيد ، الثقافة والمقاومة ، حوار دايفيد بارساميان ، ترجمة علاء الدين أبو زينة ، دار الآداب ، دون ذكر سنة النشر ، ص.7.

وحسب ما ورد في ورقة الباحث التونسي عماد المليتي في تطرقه للتعريف بمفهوم الثقافة من منظور سوسيو أنثروبولوجي على أنها مجموعة تمثلات وممارسات مترابطة ومهيكلة على أساس نظام رمزي ينظم العالم ، ويخلع عليه جملة من الدلالات الخاصة التي تميز كيانا اجتماعيا أو مجموعة في لحظة تاريخية محددة (جيرار ليزرفوازييه وبوتييه ، 2000).[51]

أما الثقافة كما وردت في سياق الباحث عماد المليتي الذي اعتمد على تعريف الباحثين ليزرفوازييه وبوتييه فهي مجموعة من التمثلات والممارسات المترابطة والمهيكلة على أساس رمزي دلالي ينضم العالم من خلال دلالات خاصة تميز كيانا اجتماعيا عن آخر في لحظة تاريخية محددة فهي من خلال هذا المنظور مجموعة من التمثلات المستدمجة المكتسبة الرمزية الدلالية التي تضفي معنى لوجود مجتمع معين مشكلة خصوصيته في فترة تاريخية محددة بالفضائين المكاني والزماني.

وحسب ما ورد في كتاب الأنثروبولوجيا الثقافية للباحث ميلفيل ج . هرسكوفيتش أثناء التطرق لوضوح مفهوم الثقافة حسب المقاربة النفسية التي تعتبر الثقافة عنصرا مستشفا يؤخذ من السلوك الإنساني.[52]

أما السياق الذي أورده الباحث ميلفيل هرسكوفيتش فيعتبر الثقافة منتجا سلوكيا صادرا عن السلوك الإنساني من منطلق علم النفس معتمدا على المقاربة النفسية للثقافة ، وهذا الاقتصار على البعد السلوكي في صياغة المفهوم يجعله محصورا في هذا الإطار ، لأن الثقافة إطارها أوسع من النفس الفردية وإن كان السلوك جانبا من جوانبها المتعددة ، فهي ليست

51 – عماد المليتي ، ثقافة الشباب العربي : الأوضاع الحالية والرؤى المستقبلية ، منشورات الإسكوا ، 2009 ، ص.3.

52 - Melville J.Herskovits (1950), Les bases De L'anthropologie Culturelle, Réalisée Par Jean-Marie Tremblay, Editeur François Maspero Paris , 1967, P.16.

منتجا نفسيا مكتسبا صرفا ولا اجتماعيا مكتسبا محضا ، وإنما هي من هذا العنصر وذاك ومن غيره من العناصر التي تشكل الثقافة كبنية.

ويرى أنتوني جيدنز أن الثقافة في رأي علماء الاجتماع تعني الجوانب الحياتية الإنسانية المكتسبة بالتعلم لا بالوراثة ، ويشترك أفراد المجتمع في عناصر ثقافتهم أي في السياق الاجتماعي الذي يعيشون في إطاره حيث تتكون الثقافة من جوانب مضمرة على غرار القيم والآراء والمعتقدات التي تشكل المفصل الجوهري للثقافة ، ومن جوانب مادية ملموسة على غرار الأشياء والرموز أو ما يصطلح عليه بالتقانة التي تجسد بدورها المضمون المادي.[53]

أما السياق الذي أورده الباحث السوسيولوجي أنتوني جيدنز فيعتمد المقاربة السوسيولوجية في صياغة المفهوم باعتبار الثقافة جوانب حياتية إنسانية غير موروثة تكتسب عن طريق التعلم تتكون من عناصر مضمرة وملموسة تقانية ، وبالتالي يلتقي بتعريف الباحثين كروبير وكلاكهون حول الأنماط المضمرة والملموسة.

ويرى الدكتور حسين مؤنس أن المراد بالثقافة أن لكل مجتمع نصيب من العلم والفن ، والعلامة الفارقة بين ثقافة مجتمع وآخر تتمثل في الفن لأن الممارسة العلمية شبه موحدة في العالم ككل ، وعليه تعتبر الثقافة ثمرة لكل نشاط إنساني محلي ينبع من تلك البيئة يعبر عنها ويواصل تقاليدها.[54]

53 – أنتوني جيدنز وكارين بيردسال ، علم الاجتماع مع مدخلات عربية ، ترجمة فايز الصياغ ، مركز دراسات الوحدة العربية ، المنظمة العربية للترجمة ، بيروت، لبنان الطبعة الأولى 2005 ، ص.82.

54 – حسين مؤنس ، الحضارة دراسة في أصول عوامل قيامها وتطورها ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 1 ، الطبعة الأولى 1978 ، ص.ص 317 – 318.

أما السياق الذي أورده الباحث حسين مؤنس باعتبار الثقافة نشاطا إنسانيا محليا ينبع من تلك البيئة يعبرعنها ويواصل تقاليدها ، وبالتالي فهي ممارسة بيئية معبرة تراكمية مستمرة تعكس خصوصية تميز مجتمعا عن مجتمع وجماعة عن أخرى ترتبط بالفضائين المكاني والزماني ، ويلتقي هذا السياق بالطرح الذي أورده الباحث عماد المليتي.

أما مفهوم الثقافة حسب ماورد في قاموس مصطلحات علم الاجتماع حسب ما أجمع عليه علماء الاجتماع ، فإنها تتكون من أنماط مستترة أو ظاهرة للسلوك المكتسب المنقول عن طريق الرموز إضافة للإنجازات المتميزة للجماعات الإنسانية.[55]

أما هذا السياق فيلتقي بالمقاربة السوسيولوجية التي أجمع عليها الباحثون السوسيولوجيون في حقول علم الاجتماع المختلفة.

والثقافة حسب سكينر تعتبر مجوعة من الممارسات غير المستعصية على الامتزاج بمجموعة ممارسات أخرى ، وهي ليست نتاج عقل جماعي خلاق أو تعبيرا عن إرادة عامة.[56]

أما السياق الذي أورده الباحث سكينر فيعتبر الثقافة مجموعة من الممارسات التي يمكن أن تمتزج وتنقل إلى ثقافات أخرى ، فالثقافة من هذا المنظور تهاجر من مكان إلى مكان كظاهرة عبر مجتمعية وهي ليست نتاجا فكريا جماعيا مبدعا أو عقدا اجتماعيا إجماعيا يعبر عن إرادة عامة بل ممارسة تلقائية عفوية.

55 – فاروق مداس ، قاموس مصطلحات علم الاجتماع ، دار مدني للنشر والتوزيع ، دون ذكرسنة النشر ، ص.90.

56 – ب–ف. سكينر ، تكنولوجيا السلوك الإنساني ، ترجمة عبد القادر يوسف ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 32 ، الطبعة الأولى 1980 ، ص.ص 116 – 118.

ويرى لوتمان أوسبنسكي أن الثقافة تلك الذاكرة اللاموروثة للجماعة ، وهي ظاهرة اجتماعية ولا يمكن استبعاد الطابع الفردي الذي يبصمها إذا أحس الفرد أنه يمثل جماعته تمثيلا نموذجيا وهي أيضا مجال لتنظيم المعلومات.[57]

أما سياق أوسبنسكي فيعتبرها ذاكرة غير موروثة تكتسبها جماعة ما وهي ظاهرة اجتماعية ، ولا يمكن استبعاد سمة الفردية التي تبصمها إذا أحس الفرد بعضويته وتمثيل الجماعة التي ينتمي إليها ، وبهذا الطرح يمكن أن يكون الفرد نموذجا وسفيرا لثقافة جماعته التي يمثلها ويعبر عنها ، والثقافة أيضا مجال لتنظيم المعلومات مما يعكس الشبكة العلائقية الثقافية التفاعلية التي تتشكل في سياق ثقافي مجتمعي معين ، وهذا الطرح لا يحيد عن دائرة التفسير الأنثربو – سوسيو – ثقافي الوراد في بعض السياقات السابقة.

وحسب وليامز أحد الرواد الذين اعتمد مركز الدراسات الثقافية ببيرمنغهام على إسهاماته فيما يخص مفهوم الثقافة مخالفا الرأي الأدبي السائد الذي يعتبر الثقافة خارج البناء الاجتماعي برؤية أنثروبولوجية في كتابه الموسوم بـــ: الثورة الطويلة معتبرا الثقافة سيرورة شاملة تظهر المعاني كبناءات اجتماعية وتاريخية.[58]

أما السياق الذي أورده وليامز من خلال المقاربة الأنثروبولوجية باعتبار الثقافة أيلولة شاملة تظهر المعاني التي تضفيها على شكل العلاقات كبناءات اجتماعية وتاريخية محددة في الزمان والمكان داخل البناء الاجتماعي ، وبالتالي يراها كبناء داخل المجتمع وليس خارجه.

57 – دون ذكر صاحب الكتاب ، السيميائية أصولها وقواعدها ، ترجمة رشيد بن مالك ، منشورات الاختلاف ، الجزائر دون ذكر سنة النشروالطبعة ، ص.ص 43 – 44.

58 – ميشال وأرمان ماتلار، تاريخ نظريات الاتصال ، ترجمة نصر الدين لعياضي والصادق رابح الصادر، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.118.

وحسب إدوار تي هول في كتابه الموسومبـــ : البعد الخفي فإن الثقافة وسيلة اتصال ، والاتصال جوهر أساس للثقافة.[59]

أما السياق الذي أورده الباحث إدوار تي هول فيقارب الثقافة من منظور اتصالي باعتبارها وسيلة اتصال لما تتيحه شبكاتها العلائقية الاتصالية داخل المجتمع من تفاعل واحتكاك تنتقل من خلاله الرسائل الاتصالية في شكل ممارسات بين المتفاعلين في الحيز المكاني والزمني الواحد في المجتمع الواحد وهي البعد الخفي الذي يميز مجتمعا عن مجتمع وجماعة عن أخرى ، وجوهرها الأساس يتمثل في الاتصال أي أن الثقافة في الأساس ظاهرة اتصالية ووسيلة اتصالية.

وحسب برهان غليون فإن الثقافة منظومة شديدة التركيب قادرة على التكيف والحركة والتأقلم والنمو المستمر كقدرتها على التوليف والترقيع.[60]

والثقافة حسب برهان غليون تعتبر أول نشاط بشري اجتماعي وشرطا أولا أيضا لحصول لقاء بين فردي ذي بعد تاريخي وجغرافي أثناء دخول هؤلاء في علاقات تفاعلية في الزمان كما في المكان ، حيث تضيق الثقافة أو تتسع كشبكة من العلاقات بين فردية في المكان والزمان ، وهي نتيجة للاستقرار الاجتماعي والاستمرارية ، كما هي عامل أيضا للاستقرار الاجتماعي وهي حسب مفهوم التساكن الخلدوني الذي يعتبر أس العمران البشري شبكة من العلاقات والمواصلة الحادثة جراء الاستقرار وهي أيضا عامل دمج وتوحيد للأفراد والجماعات وعامل عزل يخلق تمايز جماعة عن أخرى.[61]

59 – إدوار تي .هول ، البعد الخفي ، ترجمة لميس فؤاد اليحيى ، الأهلية للنشر والتوزيع ، الأردن ، الطبعة العربية الأولى 2007 ، ص.1.

60 – برهان غليون وسمير أمين، ثقافة العولمة وعولمة الثقافة، دار الفكر المعاصر ، دمشق ، سوريا طبعة 2002 ، ص.50.

61 – برهان غليون ، مجتمع النخبة ، دراسات الفكر العربي ، معهد الإنماء العربي ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 1986 ، ص.ص 77 – 78.

أما الباحث مخلوف بوكروح وآخرون في دراستهم الموسومةبـــ : الدليل إلى الإدارة الثقافية يرون أن الثقافة بالمفهوم الخلدوني تعني آداب الناس في أحوالهم في المعاش كالعمران والصنائع والفنون والدراسة في مجالات الحياة اليومية حيث تتشكل تلك الآداب بالتعلم والاكتساب وإعمال الفكر.[62]

أما السياق الذي أورده الباحثان برهان غليون ومخلوف بوكروح ليشتركا في مدخلات خلدونية سبقت جميع التعريفات والمفاهيم ، وقبل أن تظهر بقرون عديدة في الغرب الحديث فوجهة النظر الأولى تعتبرها أول نشاط بشري اجتماعي وأول شرط لحدوث لقاء بين فردي علائقي تفاعلي في فضاء مكاني وزماني محدد ، وهي حسب مفهوم التساكن الخلدوني من مقتضيات العمران البشري تنشط شبكتها العلائقية أثناء الاستقرار وهي عامل دمج وتوحيد وصهر وتمايز جماعي ومجتمعي ، وتعني حسب المنظور الثاني من منطلقات خلدونية صرف ، حيث مقولة أحوالهم في المعاش : (العمران والصنائع والفنون والتعلم والاكتساب وإعمال الفكر في مجالات الحياة اليومية المختلفة) تحيل إلى مفهوم الأنماط الظاهرة التقانية الملموسة ، أما مقولة آداب الناس فتحيل إلى منظومة القيم والأخلاق والعادات أي إلى مفهوم الأنماط المستترة الخفية لتستطيع العبقرية الخلدونية أن تسبق التعاريف الغربية الحديثة بلمسة سوسيولوجية مبدعة بقرون عديدة.

والثقافة في منظور مالك بن نبي حينما تطرق في كتابه الموسومبـ : مشكلات الحضارة إلى تحديد المفهوم معتبرا الثقافة توجيها للطاقات الفردية.[63]

62 – مخلوف بوكروح وآخرون ، الدليل إلى الإدارة الثقافية ، دار شرقيات للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، الطبعة الثانية 2009 ، ص.10.

63 – مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة تأملات ، دار الفكر دمشق ، سوريا ، الطبعة 2002 ، ص.25.

وفي ذات السياق التحديدي يعتبرها نتاجا للبيئة ومصدرا لوجوه السلوك لا تقتصر على صنف اجتماعي محدد بل لجميع الطبقات الاجتماعية ، والثقافة في مجملها بعد هذا التحديد بيئة مكونة من الألوان والأصوات والأشكال والحركات والأشياء المأنوسة والمناظر والصور والأفكار المتفشية في كل اتجاه تمارس مفعولها على الفرد ، وهي وسط يتشكل في إطاره الداخلي الكيان النفسي للفرد كما يتشكل فيه كيانه العضوي والثقافة تمثل ظاهرة بيئية.[64]

أما السياق الذي أورده الباحث مالك بن نبي فيعتبر الثقافة توجيها للطاقات الفردية ونتاجا للبيئة ومصدرا لكل الجوانب السلوكية لكل البناءات الطبقية التي تشكل المجتمع الواحد وهي ظاهرة بيئية تتكون من كل شيء يحيط بالمجتمع ، والثقافة حسب هذا المنظور تتمثل في عالمي الأشياء والأفكار ، وعالم الأشياء يعكس المحيط المادي الملموس بكل منتجاته وتمظهراته البيئية والذي يعكس بدوره مفهوم الأنماط الظاهرة ، وعالم الأفكار يعكس الأنماط المستترة وبالتالي تتناغم الثقافة كظاهرة بيئية بتحقيق التوازن بين عالمي الأشياء والأفكار تؤثر على الفرد وفيها يتشكل كيانه النفسي والعضوي.

أما الباحث نبيل علي في كتابه الموسوم بـــ: العرب وعصر المعلومات فإنه يرى الثقافة نسقا أو نظاما قوامه التركيب التكنولوجي والتركيب الاجتماعي اللغوي والتركيب المعتقدي والجمالي.[65]

أما السياق الذي أورده الباحث نبيل علي منطلقا من المقاربة التكنو– سوسيولوجية باعتبارها نسقا أو نظاما قوامه التركيب التكنولوجي والتركيب الاجتماعي اللغوي والتركيب

64 – مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة القضايا الكبرى ، دارالفكر دمشق سوريا الطبعة 2000 ، ص.ص 80 – 81.

65 – نبيل علي ، العرب وعصر المعلومات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 184 ، الكويت ،الطبعة الأولى 1994 ، ص.264.

المعتقدي والجمالي ، وبالتالي تنشأ الثقافة كظاهرة تفاعلية بين التركيبات المختلفة التكنو– سوسيولوجية واللغوية والقيمية المعتقدية والجمالية الإبداعية.

وحسب تركي الحمد هي مجموعة من المعايير المشكلة لنظام العقل والسلوك في مجتمع بعينه وجماعة بعينها ، تتحدد من خلالها نظرة الفرد والجماعة لنفسها وللآخرين وللكون من حولها وبالتالي طبيعة السلوك ، وهي شبكة من المعاني والرموز والإشارات التي أوجدها الإنسان ليعطي غاية ومعنى لوجوده (نفسه) وجماعته ولكل ما حوله.[66]

أما السياق الذي أورده الباحث تركي الحمد من منظور سوسيو نفسي وبالتالي يلقي الباحث الضوء على الثقافة كشبكات تفاعلية ثقافية ذات معنى مُضْفًى على الوجود الفردي والجماعي وعلى كل ما حوله من موجودات داخل المجتمع الواحد في الفضائين الزماني والمكاني ، تؤدي إلى التشارك في إطار المجتمع وإلى التمايز المجتمعي والجماعي بين مجتمع وآخر وجماعة وأخرى.

التعريف الإجرائي للثقافة :

الثقافة ظاهرة سيميو– اجتماعية اتصالية بيئية تسري شبكاتها التفاعلية التمايزية ذات المغزى الدلالي داخل النسيج الاجتماعي الكلي الذي يشكل المجتمع الواحد لتميزه عن غيره مرتبطة بالفضائين المكاني والزماني لها القدرة على الانتشار لتكون ظاهرة عبر مجتمعية يتشكل في إطارها البناء النفسي والعضوي للفرد.

66 – تركي الحمد ، الثقافة العربية في عصر العولمة ، دارالساقي لبنان ، بيروت،الطبعة الأولى 1999 ، ص.ص 16 – 19.

مفهوم الشباب :

تتوحد الرؤية الأنثروبولوجية والسوسيولوجية والتاريخية على أن تحديد الفئات العمرية للشباب هي ذلك البناء التاريخي الاجتماعي المتحرك ولو كان هذا التحديد مستندا على الاعتبارات والمعايير البيولوجية والطبيعية الثابتة (بيار بورديو، 1980).[67]

فالشباب من خلال فئاته العمرية كما أورده هذا السياق يعتبر بناءً تاريخيا اجتماعيا متحركا.

يرى الباحث س. ن . آيزينشتات في دراسته المنشورة في آفاق المجلد الخامس والعشرون بأن الأجيال والشباب يشكلان فئات ثقافية.[68]

بينما يعتبره آيزينشتات في هذا السياق الذي أورده كفئات ثقافية.

وهذان السياقان يرتكزان على المعايير البيولوجية الطبيعية في تصنيف الشباب ليعتبر الأول الشباب بناءً تاريخيا اجتماعيا متحركا بينما يراه السياق الثاني فئات ثقافية.

أما عزت حجازي فيعتبر الشباب جماعة غير متجانسة في ملامحها العضوية والنفسية والاجتماعية ولكن يمكن تمييزها عن جماعة الأطفال والراشدين.[69]

أما السياق الذي أورده الباحث عزت حجازي رغم ارتكازه على المعايير البيولوجية العضوية والنفسية والاجتماعية فإنه اعتبر الشباب جماعة لا تتسم بالتجانس العضوي والنفسي والاجتماعي تميز الشباب عن جماعة الأطفال والراشدين.

67 – عماد المليتي ، مرجع سابق ، ص3.

68- Perspectives volumes xxv, N3 1995, P. 9.

69 – عزت حجازي ، الشباب العربي ومشكلاته ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم6 ، الكويت الطبعة الأولى 1985 ، ص.30.

يشير الباحث عبد القادر بن محمد في دراسته الموسومةبـــ : آثار العولمة على عقيدة الشباب بأن المفكر أنور الجندي يرى أن الشباب طور في حياة الإنسان تتشكل فيه العقائد والمثل والنفس والعقل.[70]

حيث يعتبره الباحث أنور الجندي طورا ضمن أطوار حياة الإنسان تتشكل فيه العقائد والمثل والبناء النفسي والعقلي.

ويرى الباحث وديع العزعزي أن الاتجاه البيولوجي يعتبر الشباب مرحلة عمرية يكتمل فيها النضج العضوي كما العقلي والنفسي من الخامسة عشر إلى الخامسة والعشرين ، أما الاتجاه النفسي فيعتبر الشباب حالة عمرية خاضعة لنموين بيولوجي وثقافي مجتمعي من البلوغ إلى الرشد ، أما الاتجاه السوسيولوجي فيعتبر الشباب ظاهرة ثقافية تحدد وجودها مجموعة من السمات والخصائص ما إن توفرت كانت محددا لهذه الفئة.[71]

أما السياق الذي أورده الباحث وديع العزعزي فيعتمد المقاربة البيوبسيكو– سوسيولوجية باعتبارها مرحلة من حياة الفرد يكتمل فيها النمو العقلي والنفسي ، ومرحلة خاضعة لنمو بيو– ثقافي مجتمعي باعتباره ظاهرة ثقافية محددة بمجموعة من السمات.

ويرى الباحث عادل بن محمد العقيلي أن الشباب مرحلة عمرية تبدأ بالبلوغ وتنتهي قبل الرشد تتميز بالحيوية والنشاط والقدرة على تحمل المسؤوليات واكتساب الخبرات والتجارب في مجال الحياة.[72]

70 – عبد القادر بن محمد عطا صوفي ، آثار العولمة على عقيدة الشباب ، دون ذكر مكان النشر، الطبعة الأولى 2006 ، ص.15.

71 – وديع العزعزي ، الشباب بين ثقافة الصورة والثقافة الأصولية ، دون ذكر مكان وسنة النشر ، ص.ص 13 – 14.

72 – عادل بن محمد بن محمد العقيلي ، الاغتراب وعلاقته بالأمن النفسي ، رسالة ماجيستير غير منشورة ، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، الرياض ، 2004 ، ص.19.

أما هذا السياق فيرى الشباب مرحلة عمرية محددة لها سمات تميزها عن غيرها من المراحل العمرية في حياة الإنسان من خلال مقاربة بيولوجية محض.

التعريف الإجرائي للشباب :

الشباب ظاهرة ثقافية دينامية اجتماعية تاريخية في إطار مجتمع محدد ، ترتبط بالفضاء المكاني والزماني الذي تظهر فيه كظاهرة تحددها مجموعة من السمات البيولوجية والنفسية والاجتماعية التي تميز هذه الظاهرة عن غيرها من الظواهر التي تعيش في المجتمع الواحد على غرار الأطفال والكهول والشيوخ.

ثقافة الشباب :

يشير علي أسعد وطفة في تعرضه لمفهومي الشباب وثقافة الشباب في مناقشة تعريفات سابقة على غرار تعريف الباحث السيد عبد العاطي السيد الذي يعتبر ثقافة الشباب هيكلا من الاتجاهات والقيم والمعتقدات والمعايير وأنماط سلوكية يبتكرها الشباب لتكون حلولا لبعض ما يعترضهم من مشاكل بنائية في الواقع المعيش ، وهي حياة تعتمد على أسلوب خاص مستقلة عن عالم الكبار ، ويراها منظومة قيمية ومعيارية واتجاهية تستجيب لرغبات الشباب على المستويين النفسي والاجتماعي ولا تقف بالضرورة إزاء ثقافة الكبار أو إزاء الثقافة السائدة في المجتمع.[73]

فثقافة الشباب كما أوردها هذا السياق تعتبر هيكلا من الاتجاهات والقيم والمعتقدات والمعايير وأنماط من السلوك المبتكر تعترض مشاكل الشباب البنائية في واقعهم المجتمعي

73 – علي أسعد وطفة ، تأملات في مفهومي الشباب وثقافة الشباب ،كلية التربية ، جامعة الكويت ، ص.ص 13 – 14.

تغاير أسلوب حياة الكبار وهي منظومة قيمية معيارية اتجاهية تستجيب لتوقعاتهم وحاجاتهم نفسيا واجتماعيا ولا تقف متعارضة بالضرورة مع الثقافة السائدة في المجتمع.

وحسب الباحث عزت حجازي تعتبر ردة فعل إزاء أزمة الهوية وغموض الدور والمركز الاجتماعي للشباب في عالم الكبار مع محاولة تحديد هذا المركز في نفس الوقت.[74]

وحسب الباحث عزت حجازي تشكل هذه الثقافة عالما خاصا لا يشكل بدوره مجتمعا فرعيا داخل المجتمع ككل ، حيث يتشكل هذا العالم من لغة خاصة وقيم خاصة وتصرفات متميزة ورموز خاصة كتسريحة الشعر ونوع الحلقة والتصفيفة وطريقة الأكل واللباس وسماع الموسيقى والأغاني الصاخبة.[75]

وحسب السياق الذي أورده الباحث عزت حجازي تعتبر ردة فعل لأزمة الهوية وغموض الدور والمركز الاجتماعيين تعكس اغترابهم في عالم الكبار مع محاولة تحديد هذا المركز ، ولا تشكل ثقافة الشباب مجتمعا فرعيا داخل المجتمع رغم خصوصيته في نحت لغته الهجينة الشبابية الخاصة ، وثقافة الأكل وتسريحة الشعر وثقافة اللباس والثقافة الموسيقية وبقية المظاهر الثقافية التي تميزهم عن ثقافة الكبار.

التعريف الإجرائي لثقافة الشباب :

تتشكل ثقافة الشباب من مجموعة الأساليب والأنماط السلوكية الاستهلاكية السوقية المكتسبة المغايرة لثقافة الآباء في المأكل والملبس والكلام والسماع وغيرها تميزهم عن عالم الكبار يحاولون من خلالها تحقيق إشباعات نفسية واجتماعية ووجودية.

74 – عزت حجازي ، مرجع سابق ، ص.117.

75 – المرجع نفسه ، ص.ص 107 – 108.

مفهوم التأثير :

يعرف في عمومه كأي شكل من أشكال الفعل المؤثر (المفعول) وبهذا الشكل ينضوي تحت نطاق النفوذ والسلطة ، وهو شكل من أشكالها يستمد أساسا من الإقناع.[76]

أما السياق الذي أورده الباحث خليل أحمد خليل فيعتبره شكلا من أشكال الفعل المؤثر وشكلا من أشكال السلطة يستمد أساسا من الإقناع.

ويشير الباحث عامر مصباح كما ورد في المعجم النقدي لعلم الاجتماع بأن التأثير شكل للفعل الصادر من المؤثر على المتأثر، وهو أيضا إرادة وفعل لتغيير الاتجاهات والاعتقادات والآراء وتعديلها وترسيخ قيم وأفكار جديدة ، وهو معادل للإقناع عكس التأثر الذي يعادل الاقتناع.[77]

أما السياق الذي أورده الباحث عامر مصباح فيعالجه كشكل من أشكال الفعل الصادر من مركز التأثير والقرار ، وهو إرادة ليلتقي في هاتين الجزئيتين بالسياق الأول لممارسة الإقناع ، وهو معادله أيضا عكس التأثر الذي يعادل الاقتناع.

يشير الباحث علي قسايسية في دراسته الموسومةبـ : المنطلقات النظرية والمنهجية لدراسات التلقي بأن التأثير هو ذلك التغيير الواقع على الحالة النفسية أو الذهنية أو المعرفية أو السلوكية أو الثقافية أو الاجتماعية لمتلقي الرسالة الإعلامية على حالة منفردة أو عليها مجتمعة.[78]

76 – خليل أحمد خليل ، المفاهيم الأساسية في علم الاجتماع ، دار الحداثة للطباعة والنشر ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 1984 ، ص.ص.48.

77 – عامر مصباح ، الإقناع الاجتماعي خلفيته النظرية وآلياته العملية ، ديوان المطبوعات الجامعية بن عكنون ، الجزائر الطبعة الأولى 2005 ، ص.**18.**

78 – علي قسايسية ، المنطلقات النظرية والمنهجية لدراسات التلقي – دراسة نقدية تحليلية لأبحاث الجمهور في الجزائر – ، أطروحة دكتوراه غير منشورة ، جامعة الجزائر 2006 ، ص.**42.**

بينما يراه الباحث علي قسايسية تغييرا واقعا على الحالة النفسية أو الذهنية أو السلوكية أو الثقافية أو الاجتماعية للمتأثر كحالة منعزلة أو مجتمعة.

التعريف الإجرائي للتأثير :

أما الدراسة فترى بأن التأثير ظاهرة اتصالية يذعن في إطارها المتأثر المقتنع لسلطة رسالة المؤثر المقنع.

مفهوم العولمة :

العولمة لغة : من الصيغة الصرفية فوعلة الدالة على تحول الشئ إلى وضعية أخرى وهي صيغة مصدر لفعل يشتق من الاسم ، والعولمة على غرار قولبة وخوصصة وأسلمة وهي بهذا الاعتبار وضع الشيء على مستوى العالم ككل وهي تقابل الترجمة الحرفية والدلالية لكلمة Mondialisation الفرنسية وكلمة Globalization الإنجليزية وهي من الناحية الدلالية تعميم الشيء وتوسيع دائرته ليشمل الكل ، وهي تقابل من الناحية الإبستيمولوجية توسيع الأنموذج الأمريكي ليشمل العالم.[79]

وحسب الباحث زهير سعد عباس فإن الكلمتان الفرنسية Mondialisation و Globalization الإنجليزية ترادف الكلمة العربية عولمة وتعني السيطرة على العالم في اتجاه واحد في إطار حضارة واحدة.[80]

79- محمد عابد الجابري ، قضايا في الفكر العربي المعاصر ، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 1997 ، ص.ص135-136.

80 - زهير سعد عباس ، ظاهرة العولمة وتأثيراتها في الثقافة العربية ، رسالة ماجيستير غير منشورة ، الأكاديمية العربية بالدانمارك2007 / 2008 ، ص.11.

يشير الباحث رياض عبد السلام في كتابه الموسومبـ : انهيار العولمة بأن العولمة مشتقة من التعولم والعالمية والعالم وتعني اصطلاحا أن يصطبغ العالم الأرضي بصبغة واحدة تشمل جميع أقوامه وتوحيد أنشطتهم الفكرية والاجتماعية والاقتصادية مسطحة الدين والثقافة والعرق ، وتظهر العولمة تحت مسميات عديدة على غرار التحررية الجديدة ورأسمالية الكازينو والرأسمالية غير المنتظمة والاقتصاد الأنجلوسكسوني والأمركة.[81]

العولمة اصطلاحا : تعني عالمية الثقافات والقيم والعادات لصالح العالم المتقدم ، أو بالأحرى سيطرة العالم الغربي المتقدم على بقية العالم دينيا وثقافيا وقيميا واجتماعيا واقتصاديا وسياسيا ، وذلك من أجل إذابة المجتمعات واحتوائها وكما يراها الدكتور عدنان الشخص فهي ظاهرة للانتماء العالمي بمعناه العام خارج الأطر الإقليمية والعنصرية والطائفية إلى الانتماء العللمي الأعم.[82]

ويستسيغ بعض الباحثين في استخدامهم اشتقاقات لفظية مثل الكونية والكوكبة الأرضية وهذه الأخيرة استخدمها الدكتور إسماعيل صبري عبدالله 1995 ، بدلا من مصطلح العولمة وذلك من خلال التداخل بين الاقتصاد والسياسة والاجتماع والثقافة والسلوك من الناحية الاتصالية وليس من ناحية التوحد العالمي في نسق ثقافي أوحد ، ويرى واترز 1995 Waters بأنها تلك العمليات الاجتماعية المؤدية إلى تراجع القيود الجغرافية على الترتيبات الثقافية والاجتماعية وتزايد إدراك الأفراد لذلك التراجع.[83]

تناولت هذه التعاريف الخمسة مفهوم العولمة من الناحية اللغوية والاشتقاقية والاصطلاحية والإبستيمولوجية ، فمن الناحية اللغوية نحت المصطلح ليكون مرادفا لنظيريه

81 – رياض عبد السلام ، انهيار العولمة ، دون ذكر مكان وسنة النشر، ص.ص23 – 24.

82– سليمان بن صالح الخراشي ، العولمة ، (دار بلنسية للنشر والتوزيع ، الرياض الطبعة الاولى 1998) ، ص.ص. 7-8.

83– مرجع سابق ، ص.ص 11-12.

الإنجليزي والفرنسي ، وهناك بعض اشتقاقاتها اللفظية الأخرى على غرار الكونية والكوكبة والتحررية الجديدة ورأسمالية الكازينو والرأسمالية غير المنتظمة والاقتصاد الأنجلوسكسوني والأمركة ، ومن حيث الاصطلاح تعني السيطرة الواحدية الشاملة للمركز المهيمن على الأطراف التابعة وإبيستيميا لا تخرج عن هذا الإطار.

والعولمة من الناحية الواقعية والتاريخية ظاهرة اجتماعية بدأت تتبلور بشكل عام منذ بداية ما عرف بسياسة الوفاق بين المعسكرين الرأسمالي الأمريكي والاشتراكي السوفياتي ؛ أي بعد انتهاء الحرب الباردة وتفكك الثنائية القطبية بزوال المعسكر الشرقي وهيمنة الأحادية القطبية الأمريكية ، وهي أيضا مجموعة من الظواهر الاقتصادية والسياسية والاتصالية الساعية إلى تحرير الأسواق الرأسمالية والتكامل بينها.[84]

هذا التعريف يعتبر العولمة ظاهرة تاريخية واجتماعية وأيضا مجموعة من الظواهر الاقتصادية والسياسية والاتصالية تسعى إلى تحرير الأسواق الرأسمالية والتكامل بينها.

ويراها الباحث هنري هوبن من خلال المدخل اللينيني الماركسي معتبرا إياها حالة أنتجتها الإمبريالية الرأسمالية الأمريكية الصرف للزمن الراهن المعيش.[85]

وحسب هنري هوبن تعتبر حالة راهنة أنتجتها الإمبريالية الرأسمالية الأمريكية.

ويرى نجاعي وآخرون بأن العولمة ليست مجرد مصطلح أكاديمي شائع ، وإنما هي عملية مستمرة ظهرت تجلياتها وتأثيراتها الكمية والنوعية على مستوى الواقع العالمي.[86]

84- مروة فوزي عبد الوارث ، العولمة كنظام عالمي جديد وأثره على الشركات السياحية فئة (أ) على منطقة القاهرة الكبرى ،(القاهرة : 2002)، ص.16.

85- Henri houben, une analyse marxiste de la globalisation actuelle 2006, P.1. , PDF. http://www.initiative-communiste.fr/wordpress/uploads/AnalysemarxisteglobalisationShanghai.doc

86- نجاعي ، صوشة ، عوينة ، العولمة والأسواق المالية ، ص.3.

بينما يراها هذا المنظور عملية مستمرة ذات انتشار كمي ونوعي عالمي.

ويشير الباحثان فرنسوا جرين وجون روسيو من جامعة جنيف في ورقتهما الموسومةبـ : العولمة : عملية أسواق وديناميكية لغات إلى أن العولمة تتمثل في انتشار وامتداد مؤسسات الحداثة وهي عملية مستمرة حيث عرفت هذه الأخيرة في فترات محددة وهي أيضا ظاهرة ترتبط بنيويا بالحداثة والتحديث.[87]

ويرى الباحث تيمونز روبيرتس في كتابه الموسومبـ : من الحداثة إلى العولمة بأن هذا المفهوم يعني لدى بعض الباحثين سيطرة نخبة اقتصاد وسياسية جديدة لا تخضع للمحاسبة وهذه الظاهرة ليست عملية دمج اقتصادي وحسب ولكنها سيطرة مركزية متجانسة أما هو فيراها مجموعة من الإجراءات تجعل العالم أكثر اندماجا واعتمادا بعضه على بعض وهي أيضا تشير إلى دمج اعتمادي بين الشركات وأيضا إلى الإنتاج الارتباطي على نطاق عالمي.[88]

يلتقي هذا السياق التعريفي بالسياق السابق في جزئية أنها عملية وسيطرة مركزية متجانسة أما تيمونز روبيرتس فيراها مجموعة من الإجراءات لجعل العالم أكثر اندماجا واعتمادا وترابطا إنتاجيا على المستوى العالمي.

http://www.scribd.com/doc/8421880/-1

87 - Universalisation Et Différenciation Des Modèles Culturels. d. Agence Universitaire De La Francophonie Université Saint-Joseph ; Beyrouth, 1999, P.P.116-117., PDF.

88 – تيمونز روبيرتس وآخرون ، من الحداثة إلى العولمة ، ترجمة سمر الشيشكلي ، سلسلة عالمللمعرفة العدد رقم 309 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.34.

والعولمة حسب الباحثين (هاي ومارش ،2000) ماهي إلا تدفق الرساميل الطبيعية والمالية كما الأفراد والمعلومات والثقافات وغيرها.[89]

يعتبرها هذا السياق على أنها ظاهرة اقتصادية واتصالية فمفهوم التدفق يعني إلغاء الحدود والحواجز.

والعولمة حسب رونيه بينديت وولفغانغ جيزرتختصر الشروط المادية لتنظيم الإنتاج على الصعيد الكوكبي الكوني ؛حيث يرتكز ذلك التنظيم على تقسيم العمل والأسواق التجارية ، وتختصر أيضا تأثير وسائل الإعلام والاستهلاك الجماهيري مما يسمح بتطور " مجتمع عالمي" يوجه نحو أساليب استهلاكية وبنى دلالية ومخططات تحليل مشتركة.[90]

يعكس هذا المنظور مفهوم التجانس الاستهلاكي العالمي.

ويعتبرها الباحث الأنثروبولوجي الهندي أرجون أبا دوراي عميد الكلية الجديدة للأبحاث الاجتماعية بنيويورك على أنها الاسم لثورة صناعية جديدة تقودها تكنولوجيات جديدة قوية في الإعلام والاتصال.[91]

تعتبر من وجهة النظر هذه عنوانا لثورة صناعية جديدة ولا يخرج هذا المفهوم عن الرؤية التوفلرية ومفهوم الموجة الثالثة وثورة المستقبل الرأسمالية.

والعولمة حسب برهان غليون هي شكل جديد من الارتباط بين أطراف العالم المختلفة واندماج منظومات ثلاث ؛ المنظومة المالية والإعلامية الاتصالية والمعلوماتية.[92]

89 – روجر كنج ، الجامعة في عصر العولمة ، ترجمة فهد بن سلطان السلطان ، مكتبة فهد الوطنية ، الرياض ، السعودية ، الطبعة الأولى 2008 ، ص.109.

90 - Perspectives volumes xxv N3, 1995, P.22.

91 – قضايا عالمية تحديات العولمة ، المجلة الإلكترونيةيواس أيه ، فيفري 2007 ، ص.6.

92 – برهان غليون وسمير أمين ، ثقافة العولمة وعولمة الثقافة ،دار الفكر المعاصر، دمشق،الطبعة الثانية 2002 ، ص.ص 16– 17.

أما برهان غليون فيراها اندماجا ثلاثيا ماليا وإعلاميا اتصاليا ومعلوماتيا.

والعولمة مفهوم ثوري يهدف إلى إزالة الإقليمية عن مناحي الحياة الاجتماعية والسياسية والاقتصادية والثقافية ، والمصطلح يعني تسارع وتكثيف آليات وعمليات ونشاطات تعزز التبعية العالمية توطئة للاندماج السياسي والاقتصادي العالمي في نهاية المطاف.[93]

وحسب مارتن غريفيثس تعتبر مفهوما ثوريا ينفتح فيه العالم على بعضه بعضا تمهيدا للاندماج السياسي والاقتصادي العالمي.

وهي نظام عالمي جديد يقوم على العقل الإلكتروني والثورة المعلوماتية القائمة بدورها على الإبداع التقني اللامحدود لايأخذ في الحسبان الأنظمة والثقافات والحضارات والحدود الجغرافية والسياسية القائمة في العالم.[94]

وحسب علي بن فايز هي نظام عالمي جديد يرتكز على العقل الإلكتروني والثورة المعلوماتية أي أنها ظاهرة معلوماتية.

والحبيب الجنحاني يعتبرها ظاهرة كونية تعيش مخاضا مجهول النتائج المستقبلية وتاريخية مستقلة عن الظواهر التاريخية السابقة.[95]

93 – مارتن غريفيثس وتيري أوكالاهان ، المفاهيم الأساسية في العلاقات الدولية ، ترجمة مركز الخليج للأبحاث ، دبي ، الأمارات العربية المتحدة ، الطبعة الأولى 2008 ، ص.316.

94 – علي بن فايز الجحني ، الإرهاب والعولمة ، مركز البحوث والدراسات ، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية ، الرياض ، الطبعة الأولى 2002 ، ص.190.

95 – الحبيب الجنحاني ، العولمة والفكر العربي المعاصر، دار الشروق، القاهرة الطبعة الأولى 2002 ، ص.75.

تعتبر وفق هذا الطرح ظاهرة كونية وظاهرة تاريخية مستقلة عن الظواهر التاريخية السابقة ليلتقي هذا السياق بسياق الباحثة مروة فوزي عبد الوارث في جزئية أنها ظاهرة تاريخية.

وكما وردت في إجماع المؤتمر العالمي لليونيسكو بأنها تنميط ثقافي للعالم باستغلال ثورة الاتصالات العالمية الجبارة وهيكلها الإنتاجي.[96]

ويوردها هذا السياق على أنها تنميط ثقافي للعالم يعتمد على ثورة الاتصالات العالمية وهيكلها الإنتاجي الضخم.

ويعني عالمية العادات والقيم والثقافات لصالح العالم المتقدم اقتصاديا بمعنى إذابة خصائص المجتمعات وتهميش العقائد الدينية.[97]

ولا يخرج هذا السياق عن السياق السابق باعتبار العولمة تنميطا ثقافيا لمجتمعات العالم.

ويرى المفكر أمين معلوف في كتابه الموسومبـ : الهويات القاتلة " قراءات في الانتماء والعولمة " بأن العولمة ليست أداة نظام جديد يسعى البعض لفرضه على العالم، بل هي أشبه بالحلبة المفتوحة من كل الجوانب تجري على ساحتها ألف مبارزة وألف معركة في ذات الوقت ، ويمكن أن يدخل دائرتها أي فرد مزودا بشعاراته وأسلحته في لغط لا يمكن ضبطه.[98]

96 – محمد مجدي الجزيري ، البنيوية والعولمة في فكر ليفي شتراوس ، دار الحضارة للطباعة والنشر ، طنطا ، مصر ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.154.

97 – سليمان بن صالح الخراشي ، العولمة ، دار بلنسية للنشر والتوزيع ، الرياض ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.7.

98– أمين معلوف ، الهويات القاتلة ، قراءات في الانتماء والعولمة ، ترجمة نبيل محسن ، دار ورد للطباعة والنشر والتوزيع ، سوريا ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.112.

ومفهوم الحلبة المفتوحة من كل الجوانب الذي ساقه المفكر أمين معلوف يعكس مفهوم الصراع العالمي على الساحة العالمية المفتوحة في كل العالم.

التعريف الإجرائي للعولمة :

العولمة ظاهرة تاريخية ذات تجليات اجتماعية سياسية اقتصادية ثقافية اتصالية مستمرة تسعى إلى العالمية الكونية الشاملة وفق التوجهات الإيديولوجية والثقافية للمركز الرأسمالي المهيمن لتنميط مجتمعات الأطراف التابعة وفق النمط الواحدي لتكريس عقيدة السوق الاستهلاكية.

خلاصة الفصل :

عالجت الدراسة في هذا الفصل الإطار المفاهيمي متطرقة إلى شرح الإشكالية مبرزة العوامل التي أدت إلى بلورتها وصياغتها بهذه الطريقة ، وإلى الكيفية التي تمت فيها صياغة وتبني فرضياتها الثلاث الرئيسية ، لتتطرق إلى أهمية الدراسة في نقاط مختصرة وإلى أسباب اختيار الموضوع وإلى أهداف الدراسة ، وإلى الصعوبات الموضوعية والذاتية التي تعترض هذا النوع من الدراسات ، وإلى هيكل البحث المقسم إلى فصول ثمانية وإلى الدراسات السابقة وأخيرا تمت مناقشة المفاهيم الكلية الواردة في موضوع الدراسة بعد تفكيكها وتحليلها والتعقيب عليها من وجهة نظر الباحث لتتم صياغة التعاريف إجرائيا حسب مقتضيات البحث.

الفصل الثاني :

السيميائية وثقافة الصورة

مقدمة الفصل :

تناول هذا الفصل في بدايته مقدمة ليستهل أولاـبـ : "مدخل عام إلى السيمائية" وثانيا تطرقـلـ:"خصائص السيميائية" وثالثلـ "سيميائية الصورة ورابعلـ ":"خصائص الصورة "، وخامسلـ: "ثقافة الصورة" وسادسا تناول :"السيميائية الظاهرة الاتصالية" وسابعا "النظريات السيميائية" وثامنا "الصورة كظاهرة سيميو–اتصالية"وتاسعا "التيارات السيميائية الكبرى والعلامة" ؛حيث السيميائية هي ذلك العلم الذي يدرس الظواهر العلاماتية في المجتمع ، ولعل الصورة وثقافتها في المجتمع الذي أنتجها واحدة من الوقائع السيميائية التي يهتم بها ؛ حيث وجها عملتي هذا الفصل يحيلان إلى الصورة ومحيطاتها العلاماتية ككيان مرئي دال مفتوح على التأويل ، وأيضا على ثقافتها كبناء شبكي متداخل رامز دال على مضامينها المختلفة في عصر عولمي لا يمكن أن نطلق عليه إلا عصر الصورة فائقة الدقة؛ أين أصبح سكان المعمور يسبحون في سراب الشاشات ؛ يحلون أينما حطت الصورة رحالها في هذه الميديا أو تلك ؛ إنها سمة العصر الرقمي ما بعد الحداثي الذي ينبئ كل شيء فيه بالتغير السريع المتلاحق ؛ موجة إثر موجة ليقف العصر العولمي على شطآن ثقافة الموجة الثالثة بالتعبير التوفلري ، ما من شك أننا إزاء ظاهرة سيميائية اجتماعية اتصالية وكونية أيضا من منطلق منظوري يحدد بأن الحياة مجال سيميائي واسع ؛ هذا الكون المخلوق بمجراته كلها ؛ بكواكبه السيارة وكائناته يشكل سمفونية سيميائية متناغمة ، وما الكائن البشري إلا علامة مرئية صغيرة في هذا الكون المرئي المدهش ، وأيضا نحن أمام ظاهرة علمية معرفية سميت بمصطلحات عديدة على غرار السيميولوجيا والسيميائية والسيميوطيقا والدلائلية وكلها أوجه لعملة واحدة تركز على مفهوم العلامة الواسع ؛كل هذه المفاهيم المنحوتة بشكل علمي دقيق

تجعل من هذه الظاهرة بأن تكون جديرةً بالتمعن وإعمال الفكر حتى يحاول الدارس فهمها والإحاطة بها بشكل موضوعي سليم البدايات ليفيء في آخر المطاف إلى سلامة الغايات ، والمتمعن في كلا المفهومين الأوروبي السوسيري والأمريكي البورسي تحديدا يجدهما متقاربين في الخطوط العريضة رغم الاختلافات الواضحة في البنى المفهومية المتراكمة في كلا الاتجاهين ؛ أين يدل في الأول وتحديدا في بواكير بداياته على علم دراسة الأعراض في علمي التشريح والطب ،وقبل أن يلج بعمق عالم اللسان واللغة ليصبح بعد ذلك مدللا على علم مستقبلي يوسع من دائرة اللسانيات بدراسة حياة العلامة في المجتمع ؛ بتفحص علاقة الدال والمدلول الذين يشكلانها ؛ ليتوسع بعدهما إلى مجالات مختلفة متباينة تعكس تعقيد الحياة الذي يسم المجتمع الغربي ليشمل مجالات المرئي ، وحينما نقول المرئي فإننا نركز على الصورة وثقافاتها المختلفة في المجتمعات الغربية من خلال ما تضخه وسائل الاتصال الحديثة فيها إلى باقي المعمور الكوكبي من صور بمثابة الشلال المرئي المستمر الساحر المتواصل الذي يغمر الحياة الاجتماعية المعاصرة بكل حيثياتها وتفاصيلها وجزئياتها ؛عبر قنوات البث الفضائي التي تغطي مدار اليوم نهاره وليله لاسيما في عصرنا العولمي الذي يسمه التسطيح ؛حيث أصبحنا نعيش في قرية كونية صغيرة جراء التطور التقاني المذهل الذي يحياه المعمور في هذه الألفية الجديدة ؛ أين تنفتح الثقافات على بعضها بعضا ؛ فما تتيحه سيميولوجيا أو سيميائية العولمة في عالمنا المعاصر وراهنه يوما بيوم وساعة بساعة ودقيقة بدقيقة وثانية بثانية من خلال الصور الْمُضَخَّةِ فائقة الدقة تجعلنا أمام نص صوري معولم مفتوح غامر يجعلنا منخرطين في ثقافاته شئنا أم أبينا ومن مختلف شرائحنا العمرية ؛ أين يعكس بحق ثقافة صانعيه سواء في الصورة التلفزيونية أو السينمائية أو الصورة الفيديوليدية الترفيهية الإلكترونية التي تعج بها الحواسيب والهواتف النقالة والفضاءات السبرانية ؛ حيث فتح هذا الفن الجديد المثير ولا يزال فضاءات ترفيهية تعتمد على النص الصوري فائق الدقة والجودة

من خلال ملايين الألعاب التي تغرق السوق كما تغرق البيوت ، وذلك من خلال سيميائية الصور الفائقة الدقة التي تجعلنا نعيش في إمبراطورية علامات عصر عولمي مفتوح لم تشهده الإنسانية بهذا الشكل مطلقا.

أولا : مدخل عام إلى السيميائية

إن أول ظهور للسيميائية كان سنة ألف وسبعمئة واثنين وخمسين مرسوما باللغة الفرنسية هكذا SEMEIOLOGIE وكان دالا على علم دراسة الأعراض في علمي التشريح والطب ، ولأول مرة يُقْتَرَحُ كعلم عام ألف وتسعمئة وعشرة في محاضرات دي سوسير ، أين وصف كعلم مستقبلي يوسع دائرة اللسانيات بدراسة حياة العلامات في المجتمع.[99]

إن السيميائية مجال واسع جدا لاتملك أي معالجة له أن تكون شاملة ، إذ توجد في السيميائية مدارس فكرية مختلفة ، ويغيب بشكل ملفت إجماع للمنظرين للمعاصرين حول اتساع مجال السيميائية وأفاهيمها الأساسية وأدوات التحليل فيها ، ويعكس هذا العرض تأثير السيميولوجيا الأوروبية وذلك بشكل جزئي من خلال مصطلحات كالدال والمدلول والشيفرة ، وللهدف من دراسة السيميائية التركيبية هو تقديم ماليُحْتَاجُ إليه في استعمالها في معالجة النصوص ، ولكن هذا العلم لايقتصر أبدا على أنه طريقة لمعالجة نصوص وسائل الإعلام على أنواعها.[100]

99 – فيصل الأحمر ، الدليل السيميولوجي ، دار الألمعية للنشر والتوزيع ، قسنطينة ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2011 ،ص.8.

100 – دانيال تشاندلر ، أسس السيميائية ، ترجمة طلال وهبه ، المنظمة العربية للترجمة ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2008 ، ص.23.

لم ينتشر تمأسس السيميائية كفرع أكاديمي مع أن لها جمعيلتها ومؤتمرلتها ومجلاتها العلمية ، وتوجد أقسام للسيميائية في عدد محدود من للجامعات ؛ إنها مجال دراسة يرتبط بمواقف نظرية وأدوات منهجية متعددة ،ومع وجود من يسمون بالسيميائيين إلا أن هناك من يرتبط بها من الألسنيين والفلاسفة وعلماء النفس وعلماء الاجتماع وعلماء الإناسة ومنظري الأدب وللجمال والإعلام وللمحللين النفسيين والتربويين.[101]

يرى رومان جاكوبسون بأن السيميائية تتناول للمبادئ العامة التي تقوم عليها بنية كل الإشارات أيا كانت ،كما تتناول سمات استخدامها في مرسلات وخصائص للمنظومات للمتنوعة للإشارة ومختلف الْمُرْسَلاتِ التي تستخدم مختلف أنواع الإشارات.[102]

يقول أمبرتو إيكو : فلو أعدنا قراءة تاريخ نشأة الفكر السيميائي في القرن العشرين منذ بنيوية جينيف إلى الستينات لبدا لنا أن السيميائية ظهرت في البداية باعتبارها فكرة العلامة ، ثم دخل هذا المفهوم شيئا فشيئا في أزمة وانحل ثم تحول توليد النصوص وتأويلها وانحراف التأويلات ، ونحو الحوافز الإنتاجية والمتعة نفسها المتأتية من توليد الدلالة.[103]

101 – المرجع نفسه ، ص.32.

102 – المرجع نفسه ، ص.ص.31-32.

103 – أمبرتو إيكو ، السيميائية وفلسفة اللغة ، ترجمة أحمد الصمعي ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2005. ، ص.38.

وهذا ماسيغير نظرتنا للسيميائيات ويدفعنا إلى إعادة النظر في بعض تعريفلتها، إن السيميائيات ليست علما للعلامات كما هو شائع ومنتشر وكما تصور ذلك سوسير أيضا ، إن العلامة للمعزولة وللمفصولة عن أي سياق لايمكن أن تكون منطلقا صلبا لفهم للمعاني التي ينتجها الإنسان عبر لغته وسلوكه وجسده وأشيائه ، إن السيميائيات على العكس من ذلك هي العلم الذي يهتم بتمفصل الدلالات وأشكال تدلولها ، أو العلم الذي يرصد تشكل الأنساق الدلالية ونمط إنتاجها وطرق اشتغالها.[104]

وحسب رأي فرانسوا بيرالدي فإن بورس أحدث نظرية قادرة على إحداث قطيعة معرفية حقيقية في سيرورة تكون علم حقيقي للأدلةيمكن أن نسميه بالسيميوطيقا معتبرا فكر بورس ثوريا سبق زمنه بكثير ؛حيث الدلائلية البورسية ثلاثية الأساس بينما نظيرتها السوسيرية ثنائية الأساس :(دال – مدلول) ، وهي ثلاثية لايمكن تقليصها إلىتحليل ثنائي لكنها تقلص كل علائقية مكونة من أربعة أطراف أو أكثر إلى هذه الثلاثية.[105]

104 – أمبرتو إيكو ، العلامة تحليل المفهوم وتاريخه ، ترجمة سعيد بنگراد ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء ، المغرب ، الطبعة الثانية 2010 ،ص.12

105 – رولان بارث ، مبادئ في علم الأدلة ، ترجمة محمد البكري ، دار الحوار للنشر والتوزيع ، اللاذقية ، سوريا ، الطبعة الثانية 1987 ، ص.ص.15-16.

ويمكننا أن نرى اختلافا واضحا بين أفكار سوسير وبورس حول الإشارات والعلامات ؛ يعتبر بورس الرموز اصطلاحية فقط ويجب تعلمها حيث قال : الكون مفعم بالإشارات ، وهو حصرا لا يتكون من الإشارات ، مما يوحي بأن السيميائيات بالنسبه له هي المفتاح لإيجاد المعنى في أي شيء ، حيث يمكن الجمع بين سوسير وبورس واقتراح أننا نجد المعنى في العالم عن طريق رؤية كل شيء إما أنه دال لشيء آخر (المدلول أي المفهوم أوالفكرة) ، أو مولد للمعنى بأن يكون أيقونيا أو مؤشراتيا أو رمزيا ونحن نسبح في بحر من الإشارات وكل إشارة إلى شيء آخر.[106]

إن للمقاربة السيميائية الكبرى تدرس الصورة باعتبارها ملفوظا خاصا مشتغلة عبر مناطق كبرى لتقييم للملفوظ ، وتنطلق للمقاربة السيميائية الصغرى من عناصر من الصورة تعتبرها ذرية ؛ حيث تستطيع هذه الأخيرة أن تظهر كيف يمكن لهذه الوحدات أن تنتظم في رسالة بتجميعات وتركيبات ، ولكن تطرح مشكلة القوانين التي تحكم التركيبات حيث تضيع التحاليل السيميائية الصغرى في تعقيدها دون أن تتوصل إلى الانتباه إلى الصورة للحقيقية ، تدان هذه للمقاربة دائما بأنها تبقى على مستوى العموميات الإبستيمولوجية الكبرى ، ورغم للمشاكل التي تثيرها للمقاربة السيميائية الصغرى إلا أنه لامفر منها بل يجب أن تكون مفضلة على للمقاربة السيميائية الكبرى ، وهي وحدها يمكن أن تعطي مكانتها العلمية للسيميولوجيا للمرئية.[107]

106 – آرثر آسا بيرغر ، وسائل الإعلام والمجتمع وجهة نظر نقدية ، ترجمة صالح خليل أبو إصبع ، عالم المعرفة العدد 386 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2012.،ص.ص 46-47.

107 – مجموعة مو ، مرجع سابق ، ص.ص.64-66.

ويمكن تعريف الصورة لأهداف الدراسة هذه كإشارة مرئية أو كمجموعة من الإشارات المرئية والسيميائيات تهتم بكل ما يمكن أن يؤخذ كإشارة والإشارة هي كل ما يمكن أن يؤخذ ليدل بشكل ملحوظ على شيء آخر.[108]

لقد تشكلت مصادر يوري لوتمان للمعرفية في مجال السيميائيات من الدراسات اللسانية والفيلولوجية والأدبية والسيميائية مهتما بالفكر العلمي مستثمرا إياه في صياغة التصورات النظرية التي اقترحها بشكل متجدد في مجال السيميائيات بتفريعلتها للمتعددة النصية والثقافية ،حيث صاغ مفهوم سيمياء الكون بأنها ذلك الفضاء السيميوطيقي الضروري لوجود واشتغال اللغات للمختلفة ، وليس بمثابة اجتماع للغات للموجودة بصفتها ذلك الفضاء السابق على اللغات ، وعلى كل فعل لإنتاج للخطاب غير لأنها تكون ضرورية لوجود هذه اللغات ولاشتغلها.[109]

وتعتمد السيميائية في الواقع على فكرة الاسترسال «Mening» لهيلمسليف.[110] إن طموح السيميائية لن يكون بإعداد نمطية للعلامات وحسب ، بل بالأحرى بدراسة صيغ إنتاج الوظيفة السيميائية.[111] والسيميوطيقا نظرية في علم الدلائل وهي خطاب موضوعه المعرفة ويعالج دلائل مختلفة الأنواع.[112]

108 – آرثر آسا بيرغر ، المرجع السابق ، ص.47.

109 – يوري لوتمان ، سيمياء الكون ، ترجمة عبد المجيد نوسي ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء ، المغرب ، الطبعة الأولى 2011 ، ص.ص5-7.

110 – مجموعة مو ، مرجع سابق ، ص.58.

111 – المرجع السابق ، ص.165.

112 – تزيفيتان تودوروف ،نظريات في الرمز ، ترجمة محمد الزكراوي ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2012. ، ص.510.

حيث السيميائيات تحتفي بالسيرورات التي تقود إلى المعنى وتكشف عنه من خلال ما يخفي ، وليس فقط عبر ما يكشف ويوضح ؛ فكل شيء منظم بشكل سابق على وجهه المرئي في مستوى سابق لا تعمل النسخ المتحققة إلا من أجل تسريب نسخة منه هي الوجه المشخص الذي تستوعبه العين وتنتشي به أو تزدريه ؛ يسري هذا على كل ظواهر المعنى ماكان منها من مشمولات الفعل بكل تنويعاته وماكان منها من حالات النفس.[113]

ثانيا : خصائص السيميائية

تتميز السيميائية بأنها نظرية عامة للأدلة همها التقسيم والصياغة وبأنها استكشاف للمعنى همها التنقيب عن الخفايا والمشمولات الضمنية الصامتة ، وهي شكل تحليلي لأنظمة الأدلة تهتم بالوصف التحليلي كاللسانيات وعلم الاجتماع والأنثروبولوجيا.[114]

أين تختص السيميائية بفهم أطر التواصل والمعاني المتراكمة بين الإنسان وأخيه الإنسان فيما وراء المؤسسات وبين السطور غير المعلن عنها ،كما تتميز المقاربة السيميائية باجتماعيتها ومرحليتها وإقليميتها ، وتتميز بوصف لنتاج المعرفة وتمظهرها وبكونها لاتركز على كل الظواهر ، بل على ظاهرة التواصل أو الدلالة على العلامة في إطار المجتمع.[115]

113 – ألجيرداس.ج. غريماس وجاك فونتاني ، سيميائيات الأهواء من حالات الأشياء إلى حالات النفس ، ترجمة سعيد بنگراد ، دار الكتاب الجديد المتحدة ، بيروت –لبنان ، الطبعة الأولى 2010، ص.15.

114 – المرجع السابق ، ص.13.

115 – المرجع نفسه ، ص.ص.15-16.

ومن خصائص السيميائية" نظرية العلامات " أنها ترتكز على السيميوزيس ، حيث السيميائيات هي نظرية الطبيعة الجوهرية لكل سيميوزيس ممكن ونظرية تنوعاته الأساسية ، والسيميوزيس عملية يصبح فيها الشيء أو عن طريقها علامة ويعمل على أنه كذلك.[116]

ولقد أشار ش.موريس إلى أن السيميوزيس يتكون من حامل العلامة والمعين الْمُؤَوِّلِ ثم الْمُؤَوَّلِ حسب التقسيم البورسي الثلاثي للعلامة ، وهنا تتجاوز السيميوطيقا الأمريكية البعد الثنائي للعلامة السوسيرية الأوروبية ؛حيث صار تصنيفها يخضع إلى علاقتها بالعالمين الخارجي والداخلي فإذا كان انتماؤها إلى العالم الثاني "الداخلي" كانت رمزا حاملا للدلالة ، وإذا انتمت إلى العالم الأول "الخارجي" كانت علامة حاملة للمعنى.[117]

والسيميوزيس هو السيرورة السيميائية التي تعني انصهار الأبعاد الثلاثية للعلامة واشتغالها على أنها وحدة كاملة ؛ بينما يحصرها ش.موريس في عناصر أربعة أولها الناقل الذي يكون بمثابة العنصر الذي يقوم مقام العلامة وثانيها المدلول عليه وهو العنصر الذي تحال العلامة عليه وثالثها الذي يبدو وكأنه العلامة أو الْمُؤَوَّل وهو عنصر الأثر الذي يحصل لدى المرسل إليه ورابعها الْمُؤَوَّلُ.[118]

116 – نفس المرجع والصفحة.

117 – أحمد يوسف ، السيميائيات الواصفة ، مرجع سبق ذكره ،ص.58.

118 – المرجع نفسه ،ص.ص.58-59.

ومن هنا انبثقت التقسيمات الثلاثية للسيميائيات التركيبية والدلالية والتداولية المتداخلة فيما بينها ، وحسب كارناتيني فإن فعل الدليل أو السيميوزيس في كل استلزماته وتصنيفاته هو موضوع رئيس للبحث البورسي الذي ينبغي أن يفهم في إطار المقولات العامة فما يجربه الإنسان وما ينتجه ينبغي أن يفهم باعتباره حصيلة تفاعل دقيق بين مستويات خصوصية ثلاث الأولية والثانوية والثالثية ، حيث لايمكن فهم السيميائيات البورسية دون العودة إلى مرتكزاته المنطقية والفلسفية خصوصا المفهوم المركزي للعلامة الذي تنبثق منه أغلب تصوراته للسيميائيات وللسيميوزيس.[119]

إن كل فعل سيميوزيسي يتحدد من خلال موضوع ديناميكي وهو بهذه الصفة يوجد خارج السيميوزيس يمكن تحديده باعتباره الواقع الذي يقوم بوسائل ما بتحديد العلامة عبر ماثولها ، وفي هذا السياق يمكن الحديث عن موضوع ديناميكي يمكن أن يكون عنصرا داخل ما يؤثث هذا الكون المحسوس انفعالا أو فكرا ، إيماءة أو شعورا أو معتقدا وحسب مقولة ديريدا :"فإن للعلامة الحق في أن تحدد قراءتها حتى ولو ضاعت اللحظة التي أنتجتها إلى الأبد.[120]

ومن خصائص السيميائية أنها تعبيرية وتواصلية، أين يكون مستوى التعبير ومستوى المحتوى مجزأين وفق قواعد تتغير مع كل سيميائية خاصة ، وأن هذين المستويين يبقيان متواصلين فيما بينهما ، سيكون التعبير ضمن سيميائية مرئية هو مجموعة من المحرضات البصرية وسيكون المضمون بكل بساطة الكون الدلالي.[121]

119 – نفس المرجع والصفحة.

120 – أمبرتو إيكو ، التأويل بين السيميائية والتفكيكية ، مرجع سبق ذكره ، ص.132.

121 – مجموعة مو ، مرجع سبق ذكره ، ص.62.

ومن خصائصها أيضا الشمول ؛حيث تنطلق المقاربة السيميائية الكبرى في دراسة الحدث المرئي "الصورة" في كليتها باعتبارها ملفوظا خاصا مشتغلة عبر مناطق كبرى لتقييم الملفوظ "الصورة"، ومن خصائصها أيضا التجزيء كما في المقاربة السيميائية الصغرى التي تنطلق في دراسة الصورة من عناصر منها تعتبرها ذرية.[122]

ومن خصائصها أيضا أنها تتسم بالعمومية على غرار السيميائية العامة التي هي شكل من أشكال الفلسفة وقد يكون الوحيد ، وتتسم بالخصوص على غرار السيميائية الخاصة التي يمكن أن تبلغ مقام العلم الدقيق تقريبا كما ميز إيكو بينهما ، ومن خصائصها أيضا قابليتها للتطبيق.[123]

وتتميز أيضا بأن لها القدرة على الاستنتاج ؛ أي أنها استنتاجية معبرة عن مجالات مرئية خاصة.[124]

وتتميز أيضا بالتشكل "حالة سيميائية الصور" التي تتشكل لحد الآن ، ونادرا ما كانت شيئا آخر غير السيميائية الأيقونية : أمام تاريخ طويل من العادات التي تثمن ائتلافات المضمون القياسية أو الرمزية فإنه لا يمكن لإعلاء شأن ائتلافات التعبير أن تكون إلا ثمرة مغالبة الإهمال المتعمد لإمبريالية الاتصال والتمثل.[125]

122 – المرجع نفسه ، ص.64.
123 – المرجع نفسه ، ص.112.
124 – المرجع نفسه ، ص147.
125 – مجموعة مو ، المرجع السابق ، ص.150.

ومن خصائص السيميائية المعاصرة الاضطراب حسب أمبرتو إيكو ، حيث تجد نفسها أمام البديل التالي : هل مفهومها الأساسي هو العلامة أم توليد الدلالة ؟ والفارق ليس ضئيلا طارحا في نهاية الأمر مسألة الاختيار بين فكرة الفعل «Ergon» وفكرة القوة الفاعلة «Energeie» و"المصطلحان برسمهما اليوناني".[126]

يقول إيكو : إن التحامل الحديث على العلامة طقس موغل في القدم حيث أخضعت لعملية محو صامتة طيلة الألفين وخمسمئة الأخيرة ، لقد تخلل بناء علم بالسيميائية القرون ، فغالبا ما كان في صورة دراسات أساسيةـ (لومبار وباكون وبورس وموريس ويلمسلاف) ، واتسمت بالتلميحات المتناثرة في خضم نقاشات ذات طابع أشمل (سكتوس أمبيريكوس وأغسطين وهوسّرل).[127]

ما من شك أن السيميائية علم قائم بذاته حسب إيكو ، ولكن العمل الذي أنجز إلى حدود تلك الفترة يستدعي إعادة التفكير فيه من زاوية "سيميائية لوك وسوسير" ، ولا نجد لهذه الدراسات والتلميحات والإشارات إلا أثرا ضعيفا في تاريخ اللسانيات والفلسفة والمنطق، ومن هنا اتسمت السيميائية بالهامشية إلى حدود هذا القرن على الأقل.[128]

126 – أمبرتو إيكو ، السيميائية وفلسفة اللغة ، ترجمة أحمد الصمعي ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت –لبنان ، الطبعة الأولى 2005، ص.38.
127 – المرجع نفسه ، ص.45.
128 – نفس المرجع والصفحة.

وفي ذات السياق يقول إيكو : ثم انفجر الاهتمام بها بذات الإصرار الذي ميز الصمت الذي سبق وجودها ؛حيث اتسمت السيميائية في النصف الثاني من القرن العشرين بالشمولية مستوعبة مسائل الفيزياء وعلم النفس والبيولوجيا والتاريخ.[129]

وفي ذات المنحى دائما يقول إيكو : هل يعني هذا نتصار العلامة ومحو الصمت الذي دام آلاف السينين؟ لا أظن ذلك ؛ لأنه بدأ فعلا انطلاقا من هذه الفترة بالذات (حين يتحدث هوبز «Hobbes» ولايبنيز«Leibniz» وباكون أو هوسّرل عن العلامات دون مركبات) ، فإن من سمات السيميائية الحالية أن جزءاكبيرا منها تبلور بشكل نهائي بإقرار نهاية موضوعها.[130]

ثالثا : سيميائية الصورة

الدلالات التي يمكن الكشف عنها داخل العلامات البصرية هي دلالات وليدة تسنين ذي طبيعة ثقافية ، واستنادا إلى هذا فإن قراءة الواقعة البصرية (حالة الصورة) وفهمها يستدعيان سننا سابقا يتم عبره التأويل والتدليل ؛ إن إنتاج دلالة ما عبر الصورة لا يعود إلى مايثيره الدال داخلها من تشابه مع ما يحيل عليه ؛ بل يعود الأمر إلى امتلاك سنن يتم فيه وعبره توليدكل الدلالات الممكنة.[131]

129 – نفس المرجع والصفحة.

130 – المرجع السابق ، ص.46.

131 – سعيد بنگراد ، السيميائيات مفاهيمها وتطبيقاتها،دار الحوار للنشر والتوزيع ، اللاذقية ، سوريا ، الطبعة الثالثة 2012 ، ص.121.

وإن إدراك الصورة لايتم دفعة واحدة دون وسائط ؛ الصورة لاتحضر في الذهن باعتبار وجودها المخصوص ، بل تأتي إلى العين من خلال خطاطة مجردة يطلق عليها : "البنية الإدراكية" أو"سنن التعرف" أو "النموذج الإدراكي"؛حيث الفعل الإدراكي يبحث في المعطيات الموصوفة عما يتطابق مع الخطاطات المجردة التي تمد بها الثقافة متلقي الصورة ، وحينما يتم هذا التطابق تبدأ عملية التعرف والتسمية والتصنيف.[132]

أين يشكل تنظيم الحياة التجارية في الاقتصاد الجديد عالما من الرموز والشبكات ودورات التغذية الراجعة والاتصالية والتفاعلية ؛ تصبح فيه الحدود غامضة وضبابية ويبدأ كل شيء صلب فيه بالانهيار ، إن قدرا متزايدا من حياتنا اليومية يتم نقله بالقنوات الرقمية الحديثة للتعبير الإنساني ، ولأن الاتصالات هي الواسطة التي تجدد الكائنات البشرية من خلالها المعاني المشتركة وطرق التشارك في عالم يخلقونه والاستفادة من الاتصالات الرقمية تتماشى مع الاستفادة من العلاقات المتعددة التي تشكل التجارب الحياتية ؛ أي الحياة الثقافية للفرد أو الجماعة.[133]

132 – المرجع نفسه ، ص.131.

133 – جيرمي ريفكين ، عصر الوصول ، الثقافة الجديدة للرأسمالية المفرطة ، ترجمة صباح صديق الدملوجي ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2009. ، ص.58.

حيث الزمن الآن زمن البث ؛زمن فعلي يسير بسرعة البرق ما يجري نقله الآن هو شبه مواد من رموز وعلامات وأصوات وصور وأرقام يجري بثها بسرعة البرق؛ الزمن الآن زمن متسارع إذ البث يجري في نفس الوقت للصورة والصوت والكلمة عبر الوسائط المتعددة ؛هكذا تحل الشبكة المعقدة محل الخطوط الممتدة ؛ لأن الزمن هو زمن الصورة والشاشة ؛ إنه زمن الحدوث والظهور ؛ حيث الفوري والآني وحيث الصور المرئية والمعلومات الضوئية تخلق الوقائع.[134]

في الاقتصاد الجديد يتاجر الناس ببضائع عالمية ويستخدمون تقنيات عالمية ، ويتزايد استخدامهم للشبكة وتحيط بهم امبراطورية من العلامات.[135]من الممكن أن تقول الكثير بالصور ، فالصور إما أن تكون فنا ساميا«High Brow» أو متدنيا لكنها أكثر من هذا بكثير.[136]

والصورة تعمد إلى تحويل الوقائع والأحداث إلى حركة مصحوبة بصوت ، وهذا يفضي بطبيعة الحال إلى إضفاء نوع من التسلية والمتعة على الصورة.[137]

والصورة تشتمل على مظهر خارجي يمثل المعنى التعييني للرسالة ،كما يشتمل على المضمون الداخلي الذي يحمل معانٍ ضمنية.[138]

134 – علي حرب ، حديث النهايات فتوح العولمة ومآزق الهوية ، المركز الثقافي العربي ، بيروت – لبنان ، الطبعة الثانية 2004 ، ص.ص.139-140.

135 – جون هارتلي ، الصناعات الإبداعية ،الجزء الأول ، ترجمة سلمان السرحان ، سلسلة عالم المعرفة العدد 338 ، الكويت ، الطبعةا لأولى 2007. ، ص.118.

136 – المرجع السابق ،ص.120.

137 – عبد الإله بلقزيز ، الإعلام وتشكيل الرأي العام وصياغة القيم ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2013. ، ص.201.

138 – المرجع نفسه ، ص.300.

حيث منهجية التحليل السيميولوجي للصورة حسب المنظور البارثي تقوم على مستويين : التعييني والتضميني يتعلق النظام الأول بالمستوى التعييني بين الدال والمدلول في خضم الدليل ، أما المستوى التضميني فيركز على العلاقة التي تربط الدليل "دال ومدلول" بالمحيط الخارجي ؛ أي ترتبط بالنظام الاجتماعي والسياق الثقافي والسوسيو ثقافي. الصورة يتداخل في تشكيلها الأدبي (القصة والحوار) ، والمرئي (الضوء واللون) والفيلمي (المونتاج والمؤثرات البصرية") ،والمسموع (ضجيج وموسيقى) والسمعي البصري(المزاوجة المنطقية بين الصور والأصوات).[139]

فنظرية الأنظمة الدالة على أنها ممارسات اجتماعية تم تنظيمها حول اقتراح مركزي :الأنظمة الدالة خاصة ومحددة في التشكيل الاجتماعي الذي تنتمي إليه، في خصائصها للعملية وللأجهزة السيميائية ولكن، أيضا ،في الرجوع في وظيفتها للأخصائيين الاجتماعيين . هذا الاقتراح انطلق من مسلمة حيث أن النظم الدالة هي "الآثار" – أو "انعكاسات" كما قيل في أوقات سابقة – لوظيفة اجتماعية من شأنها أن تكون أكثر عمقا، وأكثر جوهرية، وأكثر تحديدا وبطريقة ما أكثر "حقيقية"، حيث الانتقال من وجهة نظر مقترحة يعود في واقع الأمر لاعتبار النظم الدالة بأنها ممارسات دالة.[140]

139 - المرجع نفسه ، ص.ص.304-313.

140 - Jean DAVALLON, L'IMAGE M□DIATIS□E DE L'APPROCHE S□MIOTIQUE DES IMAGES À L'ARCH□OLOGIE DE L'IMAGE COMME PRODUCTION SYMBOLIQUE, Volume I Thèse de Doctorat d'□tat ès Lettres et Sciences Humaines Présentée et soutenue publiquement, Le 1er février 1990, □COLE DES HAUTES □TUDES EN SCIENCES SOCIALES, P.12., PDF.

حيث الصور الفوتوغرافية، والإلكترونية، والتشكيلية أو المطبوعة والصور المسجلة أو الاصطناعية، أو الواقعية، المجردة أو الرمزية، الثابتة أو المتحركة، الكبيرة أو الصغيرة ، الملونة أو أحادية اللون ، الذهنية والواقعية أو الخيالية المعروضة أو المخزنة أو السريعة الزوال، الصور المقدسة ، والصور الجمالية أو القبيحة والصور الإعلامية والدينية والمفاهيمية أو الإثارية ؛ في مجتمعنا الصور لا تعد ولا تحصى وظائفها متباينة واستعمالاتها متنوعة باختلاف أنظمتها الأساسية وتنوعها يعلن إلى وقت قريب عن لا نهائيتها.[141]

فتعريف الصورة ، مهم ويبين بأن الكل ليس سيميائيا فيها ، وهذه الأخيرة ليست قبل كل شيء ودائما كائنا سيميائيا.[142]

وفي ذات السياق أشار كريستيان ميتز «Christian Metz» حول تحليل الصور: "الكل ليس أيقونيا في الأيقونة وهناك أيقوني خارجها"، وبالتالي نقوله مع توخي الحذر في البحث السيميائي، لأن الانقسامات المهمة لا تتزامن بالضرورة مع نية الوحدات الاجتماعية الواعية (أي الأنواع) ولا مع الوحدات التقنو شعورية.[143]

141 - Ibid, P.19.
142- Ibid,P.21.
143- Ibid , Même page.

وعليه فإن المقاربة والمفهوم الذين نضعهما حول الصور يتغيران تبعا لنماذج وقدرات النظرية السيميائية. وهكذا، فإن النظرة (السيميائية، ركزت) على التصوير، إذن تتغير النظرة عندما يكون التركيز أقل على التشابه دون القول، ثم على الوظيفة المؤشراتية.[144]

وفي هذا الاتجاه ، فإن ملاحظة كريستيان ميتز نقلت في وقت يجب أن تؤخذ فيه على علاتها، ويجب أن تكتمل: الكل ليس أيقونيا في الأيقونة، لسبب وجيه أنه يبدو اليوم بأن الأيقونية ليست المعيار الوحيد لتعريف الصورة.[145]

ولفترة طويلة فإن مرجع السيميائية إلى اللسانية قاد إلى معارضة اللسانية والأيقونية كعالمين وحقلين خصمين؛ في نهاية المطاف كل من هذين العالمين يطالب بسيميائية خاصة محددة ؛ والصعوبة تكمن في الحقيقة بأن سيميائية الصورة – نوع من "السيميائية الأيقونية " – كان يُرْجَعُ دائما إلى سيميائية اللغة وفي نفس الوقت افترض كنقيضها.[146]

كريستيان ميتز في اللغة والسينما على سبيل المثال، عندما استأنف المعاني الحالية لمصطلح "سينما" أو "فيلم" قبل تعريف الاشتغال السيميائي لأحدهما ثم للآخر، ثم من جهة أخرى ، حيث لاحظ بأن هذه الخصوصية ترتبط أولا بمادة التعبير من ناحية ، ومن ناحية أخرى أيضا باللعبة المجودة بين نظام الرمز والنظام النصي.[147]

144- Ibid,P.22.
145- Ibid , Même page.
146 - Ibid, Même Page.
147 - Ibid, Même Page.

والتحليل السيميائي يأتي هنا لا ليبرر (ما لا يعني شيئا) ولكن لتنوير، وشرح الانقسامات التي أدلى بها المعنى المشترك، يعني، الانقسامات الاجتماعية والانقسامات التقنية الحاضرة في لحظة معينة معروفة في مجتمع يقر بها وعلى هذا النحو. ومن هذا المنطلق فإن السيميائية يمكنها تحليل " الداخل" خصوصية مجموعة اجتماعية وتكنولوجية مثل الصور.[148]

والبعد السيميائي الممنوح من طرف ثقافتنا للصورة يميزها بعلاقة استبدال بين الصورة الملموسة – الحقيقة المشكلة والمبنية والمنظمة – وَمُعْطًى خارجيا.[149]

حيث اشتغال الصورة هذا نتج عن نظام سيميائي لاكتشاف هل هناك أسباب لتسميته على عجل لغة الصورة ، وبالتالي يمكننا التكلم عن "نحو" الصورة و" تركيبها "بإعطاء الانطباع بأن جميع المشاكل السيميائية تم حلها ؟ ، وبالتالي التسليم بتطبيق تماثل شامل بين اشتغال الصورة ولغتها.[150]

وكيف تفرض قراءة واحدة، وحيدة للصورة لجميع مشاهديها؟ إجابة بليسي «Plécy» التي وضعت الإصبع بدقة على الميكانيزم الأساسي للاشتغال السيميائي للصورة كانت بسيطة وصحيحة (وهي ليس النحو ولكن سيميائية الصورة).[151]

148- Ibid , P.23.

149 - Ibid, P.24.

150 - George Mounin, Pour Une Sémiologie De L'image, Communication et Langages, Année 1974, Volume 22, P.50., http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1974_num_22_1_4097, PDF.

151- Ibid,P.53.

فالصورة علامة شائعة جدا. سهولة وتيرة الاستخدام تزود الصورة بفضاء متعدد الأبعاد. نستطيع أن نقول بأن الصورة لها بعد جمالي، معرفي، وإعلامي ، وهلم جرا. وهذا يعني ، التخصصات التي تدرس هذه الأبعاد مثل علم الجمال، والسيميائية، والرسم البياني، والخطابة، وغيرها تحللها من وجهات نظر خاصة بكل تخصص.[152]

وبأخذ القيم الجمالية والتلميحية والثقافية والتواصلية بعين الاعتبار، يعرف غريماس «Greimas»الصورة في السيميائية على النحو التالي:"في السيميائية البصرية، تعتبر الصورة كوحدة للتمظهر المكتفي ذاتيا، ككل للدلالة ، ويمكنها أن تخضع للتحليل.[153]

انطلاقا من هذا الفرض المشترك بين هذين الاتجاهين المميزين إذن ؛ حيث سيميائية الصورة، ترجع إلى نظرية الاتصال، أين تعتبر عموما كرسالة تتكون من علامات أيقونية ، بالنسبة للسيميائية المستوية «Sémiotique Planaire» فإن الصورة خصوصا هي "نص– حدوث" «Texte-Occurrence» (مقارن، على الرغم من خصوصية داله الثنائي الأبعاد ، بالنسبة لهذين الاتجاهين هناك سيميائيات أخرى) ، حيث التحليل يمكن أن يأخذ في الحسبان أن يبني النص كشيء سيميائي " (غريماس، كورت، ، 1979: 181) (Greimas, Courtès, 1979 : 181).[154]

152 - Özge Sönmez, V. Doğan Günay, La position du lecteur face à l'image publicitaire, Synergies Turquie n° 3 - 2010, P.92., PDF.

153 - Ibid, P.93.

154 - Ibid, Même Page.

حيث"اللغة عن طريق الصورة"التي يسعىـلـ : إيزو إلى فرضها بصبر ليست هي اللغة العالميقـلـ : بليس «Bliss». ذلك هو الجوهر على عكس هذه اللغات الجزئية التي ذكرناها أعلاه هي نماذج من تسميات لمفاهيم مجال معين.[155]

حيث هذا النظام الرمزي اللغوي الصوري ازدهر في الغرب ليكون لغة عالمية للذين يعانون من مشاكل في النطق خصوصا أثناء سبعينات القرن المنصرم.

وكما أشارت آن ماري موليس «Anne Marie Moulis» ، فإن الصورة هي البناء وهي مزيج من طريقة التعبير والتقنية لها زمنان للوجود ؛ زمن للمبدع وزمن لمن يشاهدها (موليس، 1999) ، والصورة لا تشكل شيئا يمكن جرده دون التفكير في التنظيم ، وفي المنطق الذي يؤدي إلى دمج العناصر، ووصف الصورة هو تلك الترجمة في لغة ما ، وهذا يفترض أن صورة ما لا تحمل معنى عن طريق بعض الكلمات ، أو بعض المفاهيم التي تتعارض مع حدسنا. بعد هذه المحاولة للقيام بالتحليل الرقمي للصورة – معتمدين على الممارسة الوثائقية – على مراحل ثلاث ، وهي الكشف عن الشكل، والتعرف على هذا الشكل، والتوصيف الفريد لهذا الشكل بالاسم.[156]

155 - Pascal Vaillant, Interaction entre modalités sémiotiques : de L'icone à la langue ,Université Paris XI Orsay, Thèse présentee pour obtenir Le grade de Docteur en Sciences Cognitives ,2008 ,P.147., PDF.

156 - JEAN-PASCAL MARTIN, Description sémiotique de contenus audiovisuels, UNIVERSITE PARIS XI UFR SCIENTIFIQUE D'ORSAY, Thèse de doctorat, Soutenue le 12 décembre 2005, P.57., PDF.

فنسمح. من جهة، بأن جدلية الصور ملموسة وهناك ممارسات مختلفة ترتبط بها، سواء للاستقبال أو للإنتاج ؛ حقيقة تتجه إلى العمليات العامة التي تتلقاها قيودها حيث تشارك.[157]

ومن جهة أخرى، تستند هذه الجدلية على الخصائص الشكلية للصور على مخططات الإدراك، والعمل المجند، وأخيرا على خصائص الوضعية في الداخل حيث خصائصها ومخططاتها تدخل حيز التنفيذ ، وهذا يعني دائما بأن هذه الجدلية تستخدم خصائصها الشكلية، ومخططاتها المجندة وخصائصها الموضعية حيث تدخل حيز التنفيذ عند الارتباط (للاجتماع أو للإنتاج) بين صورة وموضوع معين حيث النماذج تعدلها، وتحولها تاريخيا.[158]

وعليه فإن سيميائية الصورة الفيديوليدية في الألعاب الإلكترونية تطرح دائما في ذات السياق جدلية صناعة هذه الوسائط وعلاقتها بالمحتوى الذي يحيل إلى حياة هذه اللعبة كعلامة في المجتمع الذي مورست فيه ؛ أين تحولت هذه الوسائط التفاعلية إلى ميادين للعب بالسياسة والاقتصاد وبالثقافة وبغيرها من المفاهيم ؛ فاسحة المجال إلى سيميائية صورية عولمية تسكن علاماتها الدالة هذا المحتوى أو ذاك ؛ علامات تعكس هذا العالم الموسل المشبك حيث الكل يتصل.

157- Jean DAVALLON , Ibid. , P.35.

158 - Ibid, Même Page.

وكثيرا ما يشار إلى مفهوم العوالم الصغيرة كفضاء إقليمي متخيل ،عالم افتراضي ترفيهي تتعايش فيه الدول التي تقترح على اللاعب ليصبح مواطنا رقميا لبلده؛ بل هي في الواقع لعبة دور محاكية لمفاهيم السياسة والاقتصاد والحياة الثقافية والاجتماعية ؛في هذا السياق تطور العالم الصغير يعتمد إذن على مصلحة الناس الذين يتشاركونه؛أرخبيل العالم الصغير: «http://www.archipelmicomode.org/ هو خير مثال على هذا النوع البيئي الافتراضي الترفيهي والتعليمي.[159]

وفي دليل سياحي، الملاحظة "وجهة نظر" تشير خصوصا إلى مكان مناسب لتأمل البيئة الطبيعية. وبالتالي يمكننا تحقيق التشابه بين هذا الفهم المشترك للمصطلح واستلام الصور المجازية، لأنها تبنى عموما "في تجاويف" مكان مميز حيث أن الجمهور سوف يملأ الفضاء المستثمر عقليا من قبل الممثل. وهكذا فإن بعض إستراتيجيات التركيب تفضل هذا الانغمار. على سبيل المثال، عندما تظهر الصورة صفة منظورية تسجل أو تعرض أو حضور مقدمة الصورة (الواجهة) التي تعرقل جزئيا النظر؛ التمثيل يظهر كهدف للنظرة حيث الأصل الافتراضي يفعل في قراءة الصورة.[160]

159- REN□ ST-PIERRE, LA CONCEPTION DE JEUX VID□O □DUCATIFS:UNE M□THODOLOGIE DE RECHERCHE/CR□ATIONTH□SE PR□SENT□E COMME EXIGENCE PARTIELLE DU DOCTORAT EN □TUDES ET PRATIQUES DES ARTS, UNIVERSIT□ DU QU□BEC À MONTR□AL, JANVIER 2006 ,P.175.,PDF.

160- A.Boillat, Introduction aux études cinématographiques Le point de vue, P.2., PDF.

في أيامنا هذه ، إنها الأجهزة البصرية ("عروض" الفنانين ومساحات العرض، وألعاب الفيديو) تشجع على النظر في العناصر التي يمكن أن تتطلب نظر المشاهد داخل الحيز المادي المحتل من قبل هذا الأخيرن ؛ يجب أن نقول بالنسبة للتطورات المعاصرة للواسطات التكنولوجية أن أي صورة تحتم لتستجوب في مكان المتفرج.[161]

وعلينا في الواقع أن نوجد وسائط لاحصر لها بين الواقع والرمز إذا أردنا أن نعطي الأشياء ما توحي به من حركة.[162]لهذا وحتى نحدد الصورة فعلينا أن نعيش ذبذبتها بأسلوب ظاهرية منكوفيسكي ؛حين نقول أن الصورة مستقلة فإننا ندلي بقول خطير غير أن هذه الأسباب لا تستطيع تفسير تلك الجاذبية التي تمتلكها تلك الصورة لذهن لم يعان عملية خلقها.[163]

وبهذا فإن الصورة المدروسة من خلال الذات لا يمكن فهم جوهرها من خلال الإحالة على الذات فقط ، إن الظاهرية وحدها تستطيع مساعدتنا في دراسة بداية الصورة في الوعي الفردي باستعادة ذاتية الصور ، وفي قياس مدى اكتمالها وقوتها وعبر ذاتيتها «Trans Subjectivité» ، إن هذه الذاتينيات «Subjectivities»وعبر الذاتينيات لا يمكن تحديدها بشكل نهائي.[164]

161- Ibid., P.3.

162 – غاستون باشلار ، جماليات المكان ، ترجمة غالب هلسا ، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع ، الحمراء ، بيروت–لبنان ، الطبعة الثانية 1994.، ص.41.

163 – المرجع نفسه ،ص.18.

164 – المرجع نفسه ،ص.19.

إننا لنجد في النصوص الدعائية أن الأيقونية تعمل خاصة في الأنساق العلامية غير اللسانية التي تعزز الرسالة اللسانية ؛فإننا مثلا نرى على الصور الدعائية السينمائية حتى وإن كان بيع المنتوج موجها للنساء فإن الرجل يحتل غالبا وحرفيا مكانا مركزيا ؛ الأيقونية في هذه الحالة تجعل الإيديولوجيا مرئية.[165]

رابعا : خصائص الصورة

سنتعرض لخصائص الصورة من خلال موضوع دراستنا هذا وفي أطره المنهجية المضبوطة والمحددة مسبقا ، أي من خلال سيميائيتها في الألعاب الإلكترونية انطلاقا من الأطر «Cadrages» بتعبير جيل دولوز؛ هذه الأخيرة في عصرنا الرقمي تكون معدة مسبقا مصنعة وفق قواعد اقتصاد المعرفة واقتصاد التجربة الذي يستهدف الهدف أو الأهداف ؛أي الممارسون من مختلف الشرائح العمرية لترويج المنتج من خلال الأخذ في الحسبان انطباعات اللاعبين ورغباتهم ؛ حيث خاصية التفاعلية ترافق اللعبة منذ هندسة الإطار والتصميم الذي يراعي أذواق الممارسين ، وذلك من خلال سبرنطيقا التقنية وتحكمها في الصورة المبهرة التي أصبحت في عالمنا الرقمي المعيش بيئة علاماتية تشبه السحر ؛ عالم مرئي بصري ساحر يأسر الذين يرتادونه ؛ حيث البيئات الشخصية والطبيعية وغيرها مصورة بتقنية ثلاثية الأبعاد فائقة الدقة تشكل انعكاسا للصورة كظاهرة مرقمنة ذات عوالم سيميائية مدهشة تعلن للكون قائلة : إنكم تعيشون في عصري الصوري المرقمن.

165 – مجموعة من النصوص المترجمة دون ذكر عناوينها ومؤلفيها ، العلاماتية وعلم النص ، ترجمة منذر عياشي ،المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء ، المغرب ، الطبعة الألى 2004. ، ص.52.

ولأن الصوة مجال تلاقي السماء والأرض والوسيط بين الإنسان وآلهته —كما يراها دوبريه – ؛ تربط بين الأطراف المتناقضة وبتوفيرها لتراسل المعنى والنعمة والطاقة فإنها تخلق منطقة تلاحم ؛إن هذه الوظيفة المسماة رمزية أو دينية بالمعنى الحرفي ليست خاصية للصورة ولا هي خاصيتها الوحيدة غير أنها الأولى التي تقوم الوسائطية باستكشافها.[166]

وفي ذات السياق الدوبري دائما فإن خاصية الرمزية تجعل من الصورة ذات فضائل لأنها تعيد لحم وتكوين المشتت لكي يجسد الرمز أو يعيد التجسيد عليه ؛ من خصائصها الربط والوصل أيضا لكن الصورة كشيء معتمد لاتخلق أثر الغياب الذي نسميه المعنى.[167] من خصائص الصورة أنها مرئية ومقروءة تتصف بالحركة والديمومة والإضافة والتحجم كما يراها جيل دولوز : أين تعيد الحركة الموضوعات (الأجزاء) التي تستقر في داخلها إلى الكل المتغير الذي تعبر عنه ، ومن خلال الحركة ينقسم الكل في الموضوعات ، وتتجمع الموضوعات في الكل ، فالموضوعات أو الأجزاء داخل مجموع يمكن النظر إليها كمقاطع ساكنة غير أن الحركة تستقر داخل هذه المقاطع وتَرُدُّ الموضوعات والأجزاء إلى ديمومة كل يتغير : بمعنى أن ليس هناك صور لحظية فقط أي مقاطع ساكنة للحركة وهناك صور – حركة هي مقاطع متحركة للديمومة ، وهناك صور — زمن أي صور — ديمومة وصور —إضافة ، وصور — حجم فيما وراء الحركة نفسها.[168]

166 – ريجيس دوبري ، مرجع سبق ذكره ،ص.35.

167 – نفس المرجع ،ص.47.

168 – جيل دولوز ، الصورة — الحركة أو فلسفة الصورة ، ترجمة حسن عودة ، منشورات وزارة الثقافة – المؤسسة العامة للسينما ، دمشق — سوريا ، طبعة 1997 ، ص.19.

إن جيل دولوز يعتبر الإطار «Cadrage» تلك المنظومة المغلقة التي تحوي كل ما هو ماثل في الصورة : ديكور ، شخصيات ، إكسسورات ، فالكادر أو إطار الصورة هو مجموع من عدد كبير من الأجزاء ، أي العناصر التي تدخل بنفسها في أجزاء "مجاميع" «Sous-Ensembles» وهي نفسها توجد في الصورة ، وهذا ما يسميه جاكوبسون «Jakobson» موضوعات – إشارات «Des Objets-signes» ويسميها بوزوليني "سينيمات" «Cinémes» على غرار الفونيمات أي "الأصوات "وحسب جيل دولوز فإن المقاربة البوزولينية ليست موفقة، ذلك لأنه إذا كان للإطار من نظير فسيكون في المنظومة المعلوماتية «Système Informatique» وليس في المنظومة اللسانية.[169]

ومن خصائصها أيضا المعاني ومن أجل تكثيف معاني الصور استخدم المخرجون وفنانو الإنتاج بعض الأساليب كاللون ؛ حيث يكون للألوان معان ثقافية دالة ، والإضاءة عنصر مهم يلمح إلى ما يحدث في النص ؛ فإذا كانت مظلمة فهي دالة على الغموض وعلى الرعب في حالات أخرى ، واللامعة ترتبط بالترفيه والموسيقى تساعد في الارتباط العاطفي بالشاشة وترتبط بالسرعة وإيقاع الصور المعروضة والمؤثرات الصوتية المستعملة في كل النصوص السمعية البصرية ومن بينها ألعاب الفيديو لتصبح أكثر واقعية ؛حيث تكون الأصوات طريقا لتوصيل المعلومات للمشاهدين حول ما يجب أن يحسوا به أو ما قد يتوقعونه من مشاهدة نص ما.[170]

169 - المرجع نفسه ص.21.

170 - آرثر آسا برغر ، المرجع السابق ، ص-ص.51-52.

وطبيعة السرديات تحيل إلى نوعية النصوص السردية التي يشاهدها الناس على الشاشات أي القصص الخطية السينتاغماتية «Syntagmatic»المنطوية على حدث واحد بعد الآخر بتتابع زمني، والقصص الأفقية النمطية النموذجية «Paradigmatic» ؛ أين تأخذ الأحداث والشخصيات معناها بالطريقة التي تفعلها المفاهيم بالتمايز «Differentiation»: يعني أن يكون الشيء هو في ذاته عكس أو ضد شيء آخر ، هناك محاولات عديدة لفهم كيفية توليد النصوص للمعاني حالما يتطور توالي حبكتها ؛ حيث بين فلاديمير بروب «Vladimir Propp» بأن أهم شيء يُتَعَامَلُ معه في السرديات هو أفعال الشخصيات أي المهام أو الوظائف.[171]

ومن خصائص الصورة المزج «Pastiche» أيضا الذي تراه هوتشيون يضمر التمرد ويومئ إلى مناوأة أي سلطة مهيمنة وهي خاصية صورية ما بعد حداثية.[172]ومن خصائصها أيضا المفارقة ؛ أي أن الصورة فارقت المعنى الحداثي الذي ساد في الثقافة الغربية كدليل للحقيقة وأيضا الانتقال ؛أي أنها انتقلت إلى فضاء ما بعد حداثي سابحة حرة دون معنى محدد ليتم إضفاء معان كثيرة عليها في سياقات ثقافية مختلفة تؤسس لمعنى الحتمية الثقافية ورفض ثقافة مركزية مهيمنة ولمعنى استحالة التحديد.[173]

ومن خصائصها أيضا التعبير حيث عبرت الصورة ما بعد الحداثية عن الرغبات الإنسانية العميقة لحيازة القوة "قتل الحقيقة" مقدمة مفاهيم زائفة عن حرب نظيفة لم تحدث أبدا (حالة حرب الخليج) والجذر مابعد الحداثي هنا هو تفسير كل شيء من خلال القوة.[174]

171 – المرجع نفسه ، ص-ص.52-53.
172 – محمد حسام الدين إسماعيل ، مرجع سابق ، ص.78.
173 – المرجع نفسه ، ص.81.
174 – المرجع نفسه ، ص-ص.81-82.

ومن خصائصها أيضا الحرية حيث أطلقت الصورة ما بعد الحداثية العنان للتعبير عن الغرائز الطبيعية صناعة البورنوغرافيا باستخدامها العميم للأجساد معتمدة على الخدمات الاستهلاكية مؤسسة لمعان على غرار رفض العقلانية وسقوط الإنسان في وهدة التفسير الغريزي للحياة في عصر ما بعد الحداثة.[175]

ومن خصائصها مابعد الحداثية أيضا فقدان المعنى عندما اختطفتها الطبقة الرأسمالية عابرة القومية لاستخدامها كمعبر فقط عن المكانة ؛ لتبرز كعلامة على السلع الاستهلاكية مشيرة إلى شركة أو بيت أزياء دونما معنى تقريبا.[176]

حيث الإطار يخبرنا بأن الصورة لا تعرض نفسها من أجل الرؤية فحسب وإنما من حيث القراءة أي أنها مقروءة بقدر ماهي مرئية ، فالإطار يتمتع بهذه الوظيفة المضمرة ألا وهي تسجيل معلومات ليست صوتية فحسب بل وبصرية ، فإذا كنا نرى قليلا جدا من الأشياء داخل الصورة فذلك لأننا لا نحسن قراءتها على الوجه الأكمل ، ولا نحسن كذلك تقدير قيمة التخفيف أو الإشباع ، وسيكون هناك وظيفة تربوية للصورة مع غودار «Godard» وتبدو تلك الوظيفة واضحة حينما لايكون الإطار مساحة كتيمة لا تخبر بشيء ، ضبابية متلبدة بالتشبع حينا أو مقتصرة على المجموع الخاوي أي الشاشة البيضاء أو السوداء حينا آخر.[177]

175 – المرجع نفسه ، ص.82.

176 – نفس المرجع والصفحة.

177 – المرجع نفسه ، ص.22.

وإن تأكيد جماليات الحركة وما يأسر الخيال هو السرعة التي تترسخ بها المعرفة بالحركة في صناعات متباينة مثل صناعة الأفلام والرسوم المتحركة والمؤثرات الخاصة وفي ألعاب الكمبيوتر وألعاب الواقع الافتراضي ، وهذه المعرفة على وجه الخصوص يجري نقلها بشكل متزايد عبر مدركات تستند إلى متتاليات حركية معينة تجذب الحس الغريزي كما تجذب حواس التقبل الذاتي وحواس اللمسة المرهفة التي تجذب أثرا يقود إلى تأثير نقي.[178]

وتبين مويرا غاتنز كيف أنه بالنسبة لديليوز باتباع سبينوزا فإن الجسد الإنساني يفهم كفرد مركب تكون من عدد من الأجساد الأخرى وهو في تفاعل دائم مع بيئته وهو كسلسلة من الاتصالات المتغيرة كتعددية داخل شبكة من تعدديات أخرى ، وهذه الطريقة في التوضيح وإن كانت معقدة فلا شك أنها قاربت بوضوح رؤية التفاعل معتمدة على فهم الأجساد باعتبارها متعددة ودائمة الاشتباك مع أجساد وكيانات أخرى ، فالجسد تركيب متحرك يجد ذاته مؤطرة مع تركيبات أخرى ، تقول مويرا غاتنز : الجسد في موضعه الأصلي دائم التورط بالفعل في بيئته.[179]

وفي صياغة ديليوز لأفكار سبينوزا فإن الجسد حركي وديناميكي والعلاقات بين الحركة والسكون هي ماهيته ، وتتحدد هويته من خلال طبيعته الديناميكية في تفاعله مع الأجساد الأخرى ، إن هذه القدرة على التأثير والتأثر هي التي تحدد الهوية الفردية للجسد والحركة هي مبدأ الاتصال والتواصل.[180]

178 – هيلين توماس وجميلة أحمد ، الأجساد الثقافية الإثنوغرافيا والنظرية ، ترجمة أسامة الغزولي ، المركز القومي للترجمة القاهرة ، مصر ، الطبعة الأولى 2010 ، ص.231.

179 – المرجع نفسه ، ص.313.

180 – المرجع نفسه ، ص.314.

ما تحاول جماليات وسائل الإعلام القيام به بشيء من الدقة هو تحديد كيفية عمل النصوص وطريقة الأفراد لفك ترميزها أو لجعل معنى لهذه النصوص ساعة بعد ساعة ويوما بعد يوم من دون تفكير كما أنها مهتمة بـ : كيف تساعد العوامل الجمالية في تشكيل النصوص والوعي ، وهذا مهم إذا أردنا أن نفهم الأهمية الاجتماعية والثقافية للصور والشخصيات وأنشطتها في السرديات وغيرها من النصوص الإعلامية.[181]

علينا أن نتذكر دائما أن النصوص تؤدي دورا مهما في توفير سياق وتشخيص الأحداث التي تجري فيه كما يدل المثال : "مرر الإبرة الجلدية" ؛ هذا المثال ينطبق على التلفزيون كوسيلة نقضي معها معظم الوقت وهي أقوى تجاربنا الإعلامية اليومية ؛ ما يمكنني قوله هنا ينطبق على الأفلام والفيديو والموسيقى وألعاب الفيديو ووسائل الإعلام الأخرى ؛ هذا أمر مهم لأن للسرد القدرة على تحريكنا والتأثير فينا ؛حيث البرامج الرياضية والحوارية وبرامج الألعاب تحتوي في كثير من الأحيان على سرد قوي ومكونات درامية.[182]

إن المادة المزعجة في لعبة سرقة السيارات الكبرى «Grand Theft Auto» وما يشبهها من الألعاب أنها تسرق براءة أطفالنا ، وأنها تجعل مهمة أن يكون الشخص أما أو أبا أكثر صعوبة ؛ إن أجهزة الكمبيوتر والأنترنت والهواتف الخلوية والآي بود وألعاب الفيديو ربما لا تكون كلها كوارث ؛ ولكن لديها تأثير قوي وفي بعض الحالات مدمر للأفراد والمجتمعات التي توجد فيها.[183]

181 – آرثر آسا برغر ، المرجع نفسه ، ص.65.
182 – المرجع السابق ، ص-ص.99-100.
183 – المرجع نفسه ، ص.115.

خامسا : ثقافة الصورة

قبل أن نلج إلى ثقافة الصورة في الميديا في عصرنا المرقمن وخصوصا الألعاب الإلكترونية كميديا ترفيهية ما بعد حداثية حاملة للقيمة ؛ كان لزاما أن نعرج على الثقافة ما بعد الحداثية المتأثرة بالثقافة المضادة في الستينات ؛ حيث يبرز أكثر من ظهور وتمثل قيم ما بعد الحداثة في الواقع الافتراضي والشبكة العنكبوتية ؛ حيث فتح المجال لتعددية الحقيقة التي تجاوزت الواقع الحقيقي إلى عالم افتراضي يعتمد على الخيال الذي تصنعه الميديا الحديثة معلنة عن أفول عصر الأنساق الكبرى الحداثية التي تضع الإنسان في مركز الاهتمام ومركز الخطاب في الغرب عندما حلت التكنولوجيا محله ؛ وهذا مما أثر في رؤية الذات لنفسها على أنها متشظية ومفككة.[184]

حين تعبر تكنولوجيا الواقع الافتراضي عاكسة الهروب من الحاضر وثقله إلى الماضي والمستقبل عن شك عميق في إمكانية مساهمة التكنولوجيا في تحسين واقع الإنسان الغربي المعاصر.[185]

والثقافة حسب علماء الأنثروبولوجيا هي السعة الكونية للإنسان Global Capacity التي تصنف تجاربه وتقلبها رمزيا أي منظومة الرموز المتكاملة في حياة الإنسان وبالتالي هي النوع الإنساني نفسه.[186]

184 – محمد حسام الدين إسماعيل ، المرجع نفسه ، ص.107.
185 – المرجع نفسه ، ص.108.
186 – محمد علي رحومة ، مرجع سبق ذكره ، ص.130.

ويدرك مانويل كاستيلز Manuel Castells كمية الوقع الذي تمتلكه الثورة الرقمية والتجارة الإلكترونية على الثقافة ويكتب قائلا : "إن كافة الرسائل ومن كل الأنواع تصبح متضمنة في الوسط لأن الوسط قد أصبح شاملا ومتنوعا وطيعا بدرجة تتيح له أن يمتص في النص متعدد الأوساط مجمل التجربة الإنسانية ماضيها وحاضرها ومستقبلها".[187]

إن الشخصية العلائقية مائعة وعابرة مثل الشبكات التي يرتبط بها الناس وحسب تصريحات الأستاذة شيري توركل Shery Turkle في MIT حين قامت بدراسة مستفيضة للشبان والشابات الذين يقضون أوقاتهم في عوالم افتراضية في المجال السايبري : أن البعض على الأقل من الجيل الأول للعصر ما بعد الحداثي بدأوا يظهرون ما يسميه علماء النفس "الشخصيات المتعددة "وفي المجال السايبري حسب توركل دائما : "تخلق مئات الآلاف أو ربما ملايين حتى الآن ؛ شخصيات على الخط تعيش في مجموعات متنوعة من المجتمعات الافتراضية ؛حيث يعوض التكوين الروتيني لشخصيات متعددة أي فكرة عن ذوات حقيقية وحدودية.[188]

مما يساهم في زعزعة "الرأسمال القيمي" حسب عبد الرحمن عزي ؛ أي :"كل ما يتعلق بقيم المجتمع ومعانيه الثقافية التي تشكل هويته وانتماءه إلى بنية حضارية ذات أبعاد إنسانية عالمية ، ونظريا يكون الرأسمال القيمي المرجع في أداء كل من الرأسمال المادي والرمزي فالترابط بين العناصر الثلاثة المكونة للرأسمال أساس البناء الحضاري".[189]

187 – جيرمي ريفكين ، المرجع السابق ، ص.316.
188 – جيرمي ريفكين ، المرجع السابق ، ص.ص.386-387.
189 – عبد الإله بلقزيز ، المرجع السابق ، ص.194.

ويرى كينيث آلان بأن إعادة توطين رأس المال وسرعة حركته هو سبب زعزعة الرموز الثقافية وافتقادها للقدرة على تقديم المعنى ، وذهب كذلك إلى أن هيمنة التكنولوجيا خاصة تكنولوجيا الصورة على عمليات الإنتاج هو متغير مستقل يؤثر في متغير تابع هو عدم ثبوت الذات وتشظيها وتفككها.[190]

عندما يكون المناخ الثقافي راكدا يجب أن يكون التعليم عاملا مساعدا على تحرير تفكير الناس ، وعندما تكون الثقافة في حالة تغير مستمرة ترى في التفكك والتشظي طبيعة الأشياء ، يجب أن يكون التعليم عاملا مثبتا مؤسسا لليقين ، وإذا سادت ثقافة الصورة في الميديا يجب أن يشجع التعليم على القراءة وتكون المؤسسة التعلمية "الجامعة" والمؤسسة الدينية "الكنيسة" نبراسا للأخلاقيات والحقيقة التي كادت أن تضيع في عصر ما بعد الحداثة.[191]

وبازدياد أعداد الميديا التي تحتفي بالصورة زاد الطلب على المضمون المرئي وولع الجنس البشري النرجسي بالصورة ، وذلك من خلال تعبيد تكنولوجيا الاتصال الطريق أمام ثقافة الصورة المعاصرة.[192]

190 – محمد حسام الدين إسماعيل ، مرجع سابق ، ص-ص.108-109.
191 – المرجع نفسه ، ص.115.
192 – المرجع نفسه ، ص.176.

حيث ينظر إلى السوبر موديل "عارضة الأزياء كمثال"على أنها بطل المرحلة الذي ظهر كنتيجة لبيئة الإعلام الإلكتروني ، هذه البيئة التي تحفل بالصورة «Photo» والصورة الذهنية «Image» المبنية على الصورة قبل شيء آخر ؛ إن أبطال ثقافة الصورة تعرف وجوههم وأجسامهم قبل معرفة الأسماء ؛ ويكون الوجه والجسد الجميل هما الإنجاز الذي يتضاءل إلى جانبه أي إنجاز آخر.[193]

ومن خلال ما تم تناوله سنتعرض إلى ثقافة الصورة في الألعاب الإلكترونية ونقف على ما تحمله مضامينها ما بعد الحداثية حسب الدراسات الجديدة التي أجريت على ألعاب الفيديو والكمبيوتر باعتبارها جزءا من وسائل الإعلام الحديثة ، وقد كشفت هذه الدراسات عن مدى شعبية هذه الألعاب بين الجماهير من كل الأعمار.[194]

وحسب الدراسة التي مولتها عائلة كايزر الأمريكية وجد الباحثون أن ثمانية وثلاثين بالمئة من الأطفال والمراهقين المتراوحة أعمارهم بين الثامنة والثمانية عشر عاما لديهم في المنزل جهازا لألعاب الفيديو: "بلاي ستايشن أو إكس بوكس أو غيرهما"، وأن أربعة في المئة منهم لديهم هذه الأجهزة في غرف نومهم.[195]

193 – المرجع نفسه ، ص.184.
194 – المرجع السابق ، ص.228.
195 – نفس المرجع ، ص.229.

إن ألعاب الفيديو تصوغ ما يسمى بـ : ثقافة الغرفة لدي هؤلاء الممارسين، وفي ذات السياق دائما فإن الثقافة التي تروجها الصورة الفيديو –ليدية "الفيديو – ترفيهية"

قد احتوت في العقد الأخير على مضامين جنس وعنف ، وعليه قامت اللجنة التجارية الفيدرالية «F.T.C» في الولايات المتحدة بإصدار تصنيف جديد لهذه الألعاب حتى تقلل من إتاحة المضمون الكاشف الفاضح، أو الدموي العنيف للممارسين من الأطفال والمراهقين.[196]

حيث هذه الجهة الأمريكية الأولى المعنية بحماية المستهلك قد ألزمت الشركات المنتجة لهذه الألعاب بوضع التصنيف المنتهى إليه على أغلفة هذه المنتجات بوضوح بارز يراه كل مستهلك خاصة الأطفال.[197]

أما مجلس تصنيف البرمجيات «E.S.R.B.» وضع تصنيفا حينما كلفته لـ : "ف.ت.س" «F.T.C» محتويا على التصنيفات التالية: ألعاب تصنف على أنها «AO» جنسية صريحة للكبار فقط لا تباع لمن يقل عمره عن الثامنة عشر وألعاب تصنف على أنها «M» ذات محتوى جنسي أقل لاتباع لأقل من ستة عشر ، وألعاب تصنف على أنها «E-16» تحتوي على عري كامل دون ممارسة للجنس لاتباع لأقل من ستة عشر.[198]

196 – نفس المرجع والصفحة.

197 – نفس المرجع والصفحة.

198 – نفس المرجع والصفحة.

وفي تقرير تلفزيوني حديث أذاعته "سي.إن.إن" مستعرضة فيه ألعاب الفيديو التي تدخل البيت الأمريكي منتهية إلى أن هذه الألعاب أصبحت أكثر دعارة ، حيث قبل عقد اعترض الناس على الملابس الساخنة لشخصية "لاراكروفت" وهي اللعبة الشهيرة التي أخذت عنها سلسلة أفلام "لاراكروفت للنجمة إنجلينا جولي ".[199]

وبدون تردد اليوم تقوم مجموعة بلاي بوي الإعلامية بإطلاق أولى ألعابها الفيديوية على الجمهور الأمريكي التي أخذت عنوان (بلاي بوي : الصرح) والتي أخذت التصنيف «M» ، وتقوم فيه فتيات بلاي بوي بالتجرد من ملابسهن قطعة وراء قطعة بعد أن ينجح اللاعب في اكتشاف جزء من منزلهن المسمى بالصرح أو الإيوان.[200]

ومن الألعاب الأخرى أيضا (العزاب : داعب حياتك قليلا) ، و(بذلة لاري الفاخرة) وفيها يختار اللاعب شخصيتين عاريتين تماما ويجمعهما في علاقة حميمة ، وهي الألعاب التي تضغط الجماهير الأمريكية لرفعها من أماكن البيع العامة مثل سلسلة (وول مارت الشهيرة).[201]

199 – نفس المرجع والصفحة.
200 – المرجع السابق ، ص-ص.229-230.
201 – المرجع نفسه ، ص.230.

وفي كثير من ألعاب الفيديو هناك قدر لا يصدق من القتل الذي يحدث في اللعبة إذ على اللاعبين قتل الأجانب والوحوش وشخصيات أخرى رغم معرفتهم بأنهم يلعبون – قد يستنتج بعضهم بأن العنف أداة فعالة للقيام بأشياء يريدون القيام بها في الحياة الحقيقية – ، هناك العديد من هذه الألعاب حافل بالعنف والجنس على غرار : غراند ثيفت أوتو «Grand Theft Auto» وريزدنت إيفل 4 «Resident Ivil4» ، وبلاك «Black» وعدد آخر لا يحصى.[202]

أين يؤدي اللاعبون أفعالا تقود إلى القتال وإطلاق النار والقتل الافتراضي حيث تعمل هذه الأفعال من خلال الممارسات العنيفة المتكررة على فقدان الحساسية لدى بعض اللاعبين مما يؤدي إلى تطبيقها في الواقع الحقيقي.[203]

ورغم أن هناك ثقافة تشكل ظاهرة خطيرة سلبية تسكن العنف والجنس والعري وتعاطي المخدرات والمسكرات والميسر والقتل من خلال المضامين الصورية في غالب الألعاب الإلكترونية ، إلا أن هناك ثقافة أخرى إيجابية تعكسها الصورة الإيجابية في ألعاب أخرى.

حيث هذا النوع من الألعاب حسب اقتراحات جيمس بول جي «James Paul Gee» يفعل الكثير من الأشياء للاعبين كمساعدتهم على تعلم كيفية إنشاء هويتهم،وكيفية الاختيار من بين طرق مختلفة لحل المشاكل،وكيفية الحصول على المعلومات من تلميحات غير لفظية،حيث مزاياها الإيجابية في المستقبل ستؤدي دورا مهما في التعليم.[204]

202 – آرثر آسا برغر ، مرجع سابق ، ص.141.

203 – نفس المرجع والصفحة.

204 – المرجع نفسه ، ص-ص.141-142.

وفي ذات السياق تشير الباحثة النفسية باتريشيا ماركس غرينفيلد «Patricia Marks Greenfield» كواحدة من الأوائل الذين بحثوا في رؤية التأثيرات المفيدة للعب ألعاب الفيديو كما كتبت في كتابها "العقل ووسائل الإعلام" «Mind And Media» : باك مان وغيرها من ألعاب الكمبيوتر تحتاج من اللاعب استنتاج القواعد من خلال المراقبة لذلك تستدعي هذه الألعاب مهارات استقرائية أكثر بكثير مما عليه لممارسة عصر ما قبل الكمبيوتر.[205]

وفي ذات السياق تركز على أن الدينامية البصرية لألعاب الفيديو حيث يشارك اللاعبون حقيقة بنشاط في نتائج هذه الألعاب هي المصادر الرئيسة لجاذبيتها ، حيث تحاجج الباحثة وليس العنف الموجود فيها ، وتضيف يمكن تطوير الألعاب التي تعلم اللاعبين كيفية التعاون بدلا من التنافس بعضهم مع بعض.[206]

حيث تخلص الباحثة إلى نتيجة مفادها أن خطر ألعاب الفيديو يكمن في استجابتها لمدخلات لاعبيها مما يمكن أن يقودهم إلى أفعال فوضوية في العالم الحقيقي ، ولكن هذا يجب موازنته مقابل السمات الإيجابية لممارسة لعبة الفيديو التي تنطوي على تنمية إحساس الكفاءة والسيطرة ، فضلا عن بعض المهارات الحركية التي تتضمن التنسيق بين حركات اليد والعينين.[207]

205 – المرجع نفسه ، ص.142.

206 – نفس المرجع والصفحة.

207 – نفس المرجع والصفحة.

إن النمو الهائل لصناعة ألعاب الفيديو ، حيث هذه الظاهرة العالمية تحقق إشباعات كبيرة للاعبين ، والمعضلة التي تواجه هؤلاء تنطوي على إيجاد طريقة لاجتياز المسافة ما بين الإدمان والأوجه السلبية لهذه الألعاب ، وما بين السمات الإيجابية الخاصة بها بما في ذلك إمكاناتها لتطوير أنواع جديدة للقراءة والكتابة وأساليب التدريس.[208]

وإن أهمية لعبة باك مان الثقافية كلعبة شهيرة أكثر شعبية في الثمانينات حسب قراءة آرثر آسا برغر مقدما بعض الفرضيات عن المعاني المخفية الموجودة في هذه اللعبة يقول : أقوم بهذا لأقترح بأن ألعاب الفيديو قد تكون لها أهمية ثقافية أكبر مما قد كنا نتصور.[209]

في هذه اللعبة أُنِّثَ العنف قائما على العض والابتلاع بدلا من الأسلحة واستخدام أشكال ذكورية للعنف ، ومن وجهة نظر إنمائية عند ممارسة هذه اللعبة نكون قد تراجعنا من مرحلة خاصة بعضو الذكورة وإطلاق النار من بندقية "غزاة الفضاء" إلى مرحلة طفولية أسبق هي "المرحلة الشفوية" كواحدة من المراحل الطفولية الفرويدية الأربع.[210]

فباك مان وإصدارات مختلفة مثل غزاة الفضاء «Spaces Invaders» تماما إنها في المرحلة الفموية حيث تشمل اللعبة الأخيرة الانطلاق بسرعة نحو الكون ، أما باك مان فإنها تجري في متاهة مما يشير إلى رؤية أنفسنا محاصرين ولدينا احتمالات محدودة حيث تقترح اللعبة بأن نرى أنفسنا سجناء.[211]

208 – نفس المرجع والصفحة.
209 – المرجع نفسه ، ص.143.
210 – نفس المرجع والصفحة.
211 – نفس المرجع والصفحة.

فباك مان لعبة فيها نقاط تلتهم نقاطا أخرى حيث تنقل(فكرة الصراع الطبقي في المجتمع الرأسمالي) وحالة أسرى المتاهة في اللعبة تعكس تحولا في الإطار الخاص بالنفس الأمريكية : يعاني الناس المحاصرون في متاهة أمريكا الآن فقدانا وتغيرا في المنظور مما يجعلهم مركزين على أنفسهم (كم عدد النقاط التي التهموها) ونسيان التزاماتهم الاجتماعية.[212]

ويختم قراءته المنطقية جدا بما مفاده أن من الواضح أن هناك مزيدا من ألعاب الفيديو أكثر من اللعب والنقر على عصا التحكم بشراسة والتهام النقاط وقتل الغرباء.[213]

سادسا : السيميائية :الظاهرة الاتصالية

ما من شك أن مفردات هذا العلم غمرت حياة البشرية المتحضرة التي صاغ مخيالها المصطلح العلمي الراسخ المتجذر في طبقات الفكر وعيا بالواقع وبالممكن في عمومه؛ ليدخل هذا العلمي كمنتج اجتماعي تشربته الأجيال جيلا بعد جيل من خلال سيرورة التنشئة الاجتماعية عبر المؤسسات العلمية التي تشكل ضمن مؤسسات أخرى البناء الاجتماعي في كامل المعمور ؛ خصوصا في العالم الغربي الذي يعتبر المهد الشرعي للسيميائية كعلم ؛حيث انتقلت المفردات السيميائية لتلتصق بالثقافي بعد مغادرتها للعلمي ؛ لتستقر في الممارسة الاجتماعية متصلة بكل ماهو موجود في المجتمع عموما وبشكل خاص بالتكنولوجي وبوسائله الاتصالية الحديثة في عصر الرقمنة العولمي المعيش ؛ أين يكون التحامها مواكبا وملازما هذه الوسائط المختلفة والكثيرة خلال مراحل سلاسل إنتاجها وتصميمها "وسيلة ومضمونا" لتغمر حياة المواطن في هذا العالم المرقمن في شكل كائنات

212 – نفس المرجع والصفحة.

213 – نفس المرجع والصفحة.

سيميائية تعكس الظاهرة الاتصالية الكونية الحديثة ؛ حيث هذه العلامات "الوسائطية المتعددة" تتصل وقابلة للاتصال ؛ حيث هذه المنتجات السيميائية الاتصالية المحوسبة المشبكة الموسلة المرقمنة تؤثث حياة البشرية جعلت المعمور يعيش السيميائية الاتصالية بحثا عن العلامات الجديدة المختلفة التي تحمل إشباعات جديدة وهذه سمة من سمات الاتصال الاستهلاكي مابعد الحداثي المعيش ؛ أين يكون التفاعل متاحا بين المستخدم والوسيلة ؛ إننا نعيش عصرا سيميائيا اتصاليا من مد الموجة الثالثة الرأسمالية من منظور توفلري يبشر بالتغييرات المتلاحقة السريعة التي تسم الحياة الكوكبية ولا تزال ؛إننا نعيش سراب (السيميائية :الظاهرة الاتصالية).

إن الثقافة الرأسمالية تظهر من جانب آخر قوة مدهشة لتطبيع أو إضفاء معنى على العلامات والصور مهما كانت متباينة أو متعارضة ، حيث كتابات جان فرنسوا ليوتار وجان بودريار تركز على ماهو اقتصادي–اجتماعي في إنتاج العلامة وإعادة إنتاجها.[214]

إنه من المستحيل أن لا نتصل كما قال الباحث الأنثروبولوجي غريغوري باتيسون «Gregory Bateson» : نتكلم عن البشر ولكن الحيوانات تتصل أيضا ؛ الكل كما الكواكب والعوالم الخلوية ؛ نتصل أيضا بالأشياء وبالآلات والبعض ممن سبق ذكره يتصلون فيما بينهم ؛ الكل يتصل بالكل والكل يتصل والفعل "الحدث" يكون مع العلامات كما بين الفيلسوف الأمريكي شارلز .ساندرس.بورس «Charles.s.Peirce».[215]

214 – ليندا هتشيون ، سياسة ما بعد الحداثة ، المنظمة العربية للترجمة ، ترجمة حيدر حاج اسماعيل ، الحمراء بيروت –لبنان ، الطبعة الأولى 2009. ، ص.ص.74-75.

215- Philippe Verhaegen , Signe Et Communication,éditions Boeck – Bruxelles,1ere édition 2010., P.7.

وحسب إيكو وفق مبدإ المتصل الذي يحكم الكون الإنساني فإن كل علامة تحيل على علامة أخرى وإن مجمل التصورات التأويلية حسب إيكو لا تفسر إلا بموقعها من الحقيقة كما تصورها الإنسان وعاشها وصاغ حدودها أحيانا على شكل قواعد منطقية صارمة ، وأحيانا أخرى على شكل إشراقات صوفية واستبطانية لا ترى في المرئي والظاهر سوى نسخ لأصل لا يدركه الحس العادي ولا تراه الأبصار.[216]

والثقافة من منظور الأنثربولوجي كليفورد غريتز تعتبر شبكات ذات مغزى تدور حولها الكائنات البشرية ، والاتصالات من الأدوات التي تستخدمها لتفسير واستنساخ وإدامة تحويل شبكات المعاني هذه ، وحسب لي تاير Lee Tayer منظر الأوساط الإعلامية بأن تكون إنسانا يعني أن تكون بالاتصال مع ثقافة إنسانية ، وبما أنك ضمنها يعني أنك ترى وتعرف العالم ؛ أي أن تتصل بطريقة تنعش تلك الثقافة المعيشة ، وحسب إدوارد هول Edward hall فإن الاتصالات تشكل قلب الثقافة وحتى الحياة ذاتها في الحقيقة.[217]

وحسب إدموند ليتش Edmund Leach فإن الثقافة تتصل أما المدرسة الأنثروبولوجية فترى الاتصالات كتوليد لمعنى اجتماعي من خلال إرسال النصوص ، أما السيميوطيقا Semiotics وهو علم كان رواده عالم اللسانيات السويسري Ferdinand De Saussure والفيلسوف الأمريكي تشارلز سوندرز بورس Charles Saundres Peirce فينصب اهتمامه على كيفية استخدام الاتصالات ليثبت المعنى وإيجاد القيم المشتركة ، وربط الناس سوية في علاقات اجتماعية وهذا المعنى تصبح فيه كل من الاتصالات والثقافة تعبيرا عن الأخرى.[218]

216 – أمبرتو إيكو ، التأويل بين السيميائية والتفكيكية ، مرجع سبق ذكره ،ص.ص.10-11.
217 – جيرمي ريفكين ،المرجع السابق ،ص.259.
218 – المرجع السابق ، ص.260.

أين يرى الإنسان نفسه والعالم المحيط به من خلال علامات ، ولكنه يعبر عنها أيضا من خلال علامات أخرى يستنبطها لتحقيق عملية التواصل ، وعلى قول إيكو :"فإننا لانتعرف على أنفسنا إلا باعتبارنا سيميائية في حركة وأنظمة من مدلولات وعمليات تواصل ، والخارطة السيميائية وحدها هي التي تقول لنا كيف نكون وفيما نفكر ".[219]

فالمعنى والاتصال رهانان أساسان للمقاربة السيميائية حتى وإن كانا جزءا لا يتجزأ من أهداف علوم إنسانية أخرى ، حيث إلغاء كل علامة في كل المجالات وكيفما كانت يعني ضياع كل اتصال بين ذاتي ، وأيضا كل فكر وفي النهاية ضياع الإنسان ذاته ، فإذا لم تكن هناك علامات كونية مشتركة بين ثقافات العالم هناك على الأقل كونية فيما يخص اللجوء إلى العلامات ، هناك اعتراف ضمني بأن كل ماهو إنساني لا يخرج عن عالم العلامات حتى وإن كانت هناك طرق غير سيميائية لدراستها.[220]

إننا نعيش وسط أنظمة من العلامات نحقق من خلالها عمليات التواصل وننجز بصفة ناجعة أعمالنا اليومية حتى أبسطها لقد تطور علم العلامة وتعقد حتى أصبحنا سجناء الكون العلامي بل صرنا من دون أن ندري علامة وسط علامات أخرى.[221]

فالسيميائيةـيُتَعَامَلُ معها عن طريق صيرورة العلامات وصيرورة العلامات عادة تعرف كعملية تشمل العناصر التالية: حيث المصدر يعزم على نقل رسالة إلى مستلم يضمن أن يكون متصلا معه عن طريق واسطة ، ويختار الرمز المناسب ويختار المدلول الذي يتضمن الرسالة المقصودة.لأن المدلول يوصل عن طريق الرمز إلى الدال المراسل،المرسل ينتج علامة تحقق هذا الدال إذا سارت الأمور كما خطط لها من قبل المرسل، فإن المتلقي يدرك العلامة عن طريق الواسطة ، ويعتبر بمثابة تحقيق الدال الذي يشير إلى المدلول على أساس الرمز. لقد أعاد إذن بناء الرسالة انطلاقا من المدلول في سياق حالة معينة.[222]

219 – السيميائية وفلسفة اللغة ، مرجع سبق ذكره ،ص.16.

220 – جوزيف كورتس ،سيميائية اللغة ، ترجمة جمال حضري ، دون ذكر مكان النشر والبلد ورقم الطبعة ، ص.ص.18-19.

221 – أمبرتو إيكو ، المرجع نفسه ،ص.13.

222 – Roland Posner, S□MIOTIQUE DE LA CULTURE ET TH□ORIE DES TEXTES ,, □TUDES LITT□RAIRES, VOL. 21 — N°3, 1989, P.158., PDF., URI: http://id.erudit.org/iderudit/500878ar

سابعا : النظريات السيميائية "السيميوطيقية"

بالمعنى الواسع، السيميائية (أحيانا تسمى أيضا "السيميولوجيا") ؛هي جسد من النظريات والمنهجيات والتطبيقات المنتجة أو المندمجة كجزء في إطار الممارسة السيميائية، التي تأسست بين أواخر القرن التاسع عشر وأوائل القرن العشرين ؛ الشيء التجريبي (الملموس) للسيميائية هو النتاج الدال (نص، صورة، وما إلى ذلك)، يعني الذي ينقل المعنى. ولاسترداد، تعريف كلاسيكي قصير (وقابل للنقاش، أعدناه)، ونحن نقول بأن السيميائية هي دراسة العلامات.[223]

حيث السيميائية العامة تسمح باستخدام نفس المفاهيم والأساليب المذكورة، من حيث المبدإ، فإن أي نظام من الإشارات: نصوص، صور، إنتاجات الوسائط المتعددة، وعلامات الطريق، والأزياء، والترفيه، والحياة اليومية، والهندسة المعمارية، وغيرها سيميائيات محددة أو معينة (للنص، والنص الأدبي، للصورة، وللوسائط المتعددة، وما إلى ذلك) تسمح لتأخذ بعين الاعتبار خصوصيات كل نظام من الإشارات.[224]

223- Louis Hébert, INTRODUCTION À LA S□MIOTIQUE, Université du Québec à Rimouski,P.1.,PDF.
louis_hebert@uqar.ca
224 - Ibid, Même Page.

فإبان الستينات تعتبر السيميائية فرعا من علوم اللغة تلتقي باللسانيات والأنثروبولوجيا والمنطق الصوري على غرار علوم اللغة ؛ لقد واكبت السيميائية المرحلة البنيوية وخرجت في خضمها بنظرية قوية بطريقة متسقة مع بعض المشاكل العالقة ؛ الفترة البنيويةثُوِّرَتْ مما لايدل كثيرا على أن المفاهيم مثل "البنيوية" و"النسق : النظام" ليست بذات ارتباط كبير ، والسيميائية خلال الخمسة عشر سنة الأخيرة وخلال أيامنا هذه واجهت مجددا الأسئلة ؛ واكتشفت حقولا جديدة للبحث وتجاوزت مراكز مصلحتها.[225]

لقد استطاعت النظرية السيميوطيقية أن تتوغل في مختلف مجالات الأدب والفن والثقافة بحكم أنها مجالات تتخذ من علامات النص الأدبي والمسرحي والتشكيلي هيكلا يمكن أن يشمل ثقافة متميزة ، وتصلح كمادة متعددة الأبعاد والأعماق للدراسة والتحليل وقد بلور موكاروفسكي جانبا متميزا من النظريات السيميوطيقية حينما أكد على حرصها على الوجود المستقل والديناميكية الخاصة بالعمل الفني ذلك الاستقلال الذي لا يتعارض مع علاقته الجدلية مع التطور الثقافي للمجتمع.[226]

225- Jacques Fontaillie,Sémiologie Du Discours,Presses Uiversitaires De Limoges – France,2eme édition,2003,P.P.9-10.

226 – نبيل راغب ، موسوعة النظريات الأدبية ، الشركة المصرية العالمية للنشر لونجمان ، القاهرة ، مصر ، الطبعة الأولى 2003 ، ص.370.

حيث لم يبتكر بورس مصطلح السيميوطيقا من عنده بل استمده من المصطلح الذي أطلقه لوك على العلم الخاص بالعلامات والدلالات والمعاني المتفرع من المنطق ، أما أكبر إنجاز له أن كان سعيه لتصنيف كل المعطيات المدركة المعيشة في الحياة في مجموعات مختلفة من العلامات لابد أن يستوعبها الإنسان ليستطيع إدراك المعنى من الوجود والحياة نفسها لأنها تشكل شبكة من العلاقات لا مهرب للإنسان منها حيث قسمها إلى ثلاث مجموعات الأيقونات والمؤشرات والرموز.[227]

وظلت الريادة في التسمية بين سوسير وبورس دون أن يتفقا على ذلك في تسمية هذه النظرية الأدبية والنقدية حيث كانت سيميولوجيا بنحت دي سوسير ، وسيميوطيقا بنحت بورس وظلت التسميتان معا إلى أن توحدتا تحت مظلة السيميوطيقا بقرار الجمعية العالمية للسيميوطيقا المنعقد عام ألف وتسعمئة وتسعة وستين بباريس ، ومع ذلك ظل استخدام المصطلحين مترادفا.[228]

227 – المرجع انفسه ، ص.366.

228 – المرجع نفسه ، ص.367.

أين يشير فيصل الأحمر إلى تصور بورس حول هذا العلم الذي يصفه بالتجريبي بشكل ما بأنه يمر بمرحلة تصبح فيها السيميولوجيا وصفا منهجيا للعلوم والمعارف قبل أن تتثبت هذه المعطيات لتصبح بديهيات تشمل كل العناصر المشكلة للخطاب العلمي ، وقد قسم السيميوطيقا إلى فروع ثلاثة أولها البراغماتي التداولي الذي يشمل المعارف الموصوفة من منظور المتكلم"الذات الدارسة" ، وثانيها الدلائلي السيمونطيقي المهتم بالصلة بين الدليل والمدلول أو بين الظاهرة وما تدل عليه أو بين التصور وموضوعه ، وثالثها التركيبي المهتم بوصف الصلات الشكلية بين هذه الأدلة.[229]

وإن موريس في محاولة "لتأسيس نظرية العلامات" يؤكد أن (الشيء ليس علامة إلا إذا أوله أحدهم بأنه علامة على شيء ما) ، وأن (السيميائية لا تهتم بنوع معين من الأشياء بل بأشياء عادية عندما تساهم – وفي هذه الحالة وحسب – في عملية توليد الدلالة).[230]

ونظرية العلامات التي وضعها بورس تشتمل على ثلاثة مواضيع مختلفة : نظرية المعنى المقصود ونظرية البرهان ، ونظرية التمثيل عبر الرسم ولاداعي للظن بأن لهذه النظريات الثلاث قواعد مشتركة.[231]

229 – فيصل الأحمر ، المرجع السابق ، ص.9.

230 – السيميائية وفلسفة اللغة ، مرجع سابق ، ص.47.

231 – المرجع نفسه ، ص.55.

نحن بعيدون عن التفكير بأن السيميائية الحالية بعيدة عن المحتوى الإيديولوجي ؛ على العكس إنها من الإيديولوجي والمثالي من العلوم المسماة علوما إنسانية ليتضح الرهان: ليس لتصبح علم العلوم ، ولكن لحجز مكان للنقد للفصل بالغ الأهمية – لتحليل مايظهر كلغة : (النظم الفنية والخطابات العلمية والدينية والسياسية والاجتماعية، وما إلى ذلك)؛ الفضاء المتجانس للمعنى يرى هنا مجزأً: يبرز تعدد أنظمة الدلالة؛ هذه التعددية المتباينة، صحيح، لا تزال ثابتة بشكل دائم إلى نقطة مستقرة ومركزية : لمعرفة مرسل نماذج الخطابات العلمية الناقلة للنماذج التي من خلالها أنها تقدم أنظمة دالة.[232]

فنظرية المعرفة السيميائية تكون إذن دراسة الاقتصاد القائم على المعرفة في الخطابات على الإطلاق: قد يقود الاعتقاد بأن هذه الدراسة ينبغي أن تقتصر على التعبير اللفظي، الراجع للخطابات العلمية أو "التلقينية :الديداكتيكية" من خلال تعريف دقيق وناقل للمعرفة.[233]

وأشار غريماس في مدخل "السيميائية" : قاموس (غريماس وكورتيس) ، بأن السيميائيات – الأشياء التي تعطى للتحليل لاتتزامن بالضرورة مع السيميائيات المشيدة الملخصة في: أنها سوف تكشف بشكل ضيق جدا أو واسع جدا من هذا – وباختصار، بالنسبة إلى السيميائية – الشيء المعطاة ، قد تظهر السيميائية المشيدة سواء "الشديدة" (المكثفة والمركزة) أو "الممتدة " "(المديدة والمشتملة).[234]

232- Julia kristeva Et Autres , Essais De Sémiotique , Mouton –Paris , 1971, P.6.

233- Jacques fontanilles , Le Savoir Partagé Sémiotique Et Théorie De la Connaissance Chez Marcel Proust , Edition Hadès – Benjamins ,Paris , 1987,P.11.

234- Jacques fontanilles,Nouveaux Actes Sémioiques , Presses Universitaires De limoges – Paris , Edition 2006, P.15.

فبالنسبة لما يتعلق بسيميائية الأشياء ، على سبيل المثال، نواجه أيضا النسخة "المكثفة" (الشيء كحامل كتابات أو بصمات) ، والنسخة "الممتدة " (الشيء كفاعل ضمن آخرين من ممارسة سيميائية): إن النسخة"المكثفة" تنظر إلى المستوى الأعلى ذي الصلة بالممارسة الشاملة ، وبالتالي فإن العلاقة بين السيميائيات المشيدة"المكثفة" و"الممتدة" التي تتطلب سعيا جهيدا لجعلها ذات قيمة ، لتحديد وربط مستوياتها بملاءمة.[235]

أين يشير مفهوم السيميائيات في الاستعمال الحديث إلى نظرية المعنى. هناك فروع مختلفة من السيميائية تحت هذا البند. هناك الفرع الأمريكي ، على سبيل المثال، تأثر بشكل قوي بشارل س. بورس، الذي يشدد على المنطق والمعنى وأصبح مركزيا في اللسانيات المتعلقة بالفلسفة. وكرس جزء كبير من عمل بورس في تطوير أصناف العلامات مثل التمييز بين الرمز، والمؤشر والأيقونة. تختلف هذه المقاربة بشكل كبير عن السيميائية الأوروبية، الممثلة في مدرسة باريس ، التي أسسها غريماس. التي تركز على العلاقة بين العلامات، وعلى الكيفية التي تنتج المعنى في نص أو خطاب.[236]

235- Ibid , Même Page.

236 – Bronwen Martin and Felizitas Ringham, Dictionary of Semiotics, CASSELL London and New York, First published 2000, P.12.

حين تتعلق الأهمية ليس فقط في تطوير النظريات ، ولكن أيضا في استخدامها كأدوات منهجية لتحليل النصوص. مقارنة ببورس، فإن مدرسة باريس بالتالي أخذت مقاربة أوسع، وهي ذات فائدة عملية أكبر ؛ هذا القاموس الحالي يهتم تماما بنظريات وممارسات هذه المدرسة ؛ السيميائية حسب مدرسة باريس تفترض وجود بنيات عالمية تكمن وراءها وتؤدي إلى المعنى؛ بناها هذه حساسة للتمثيل المنضوي تحت شكل النماذج التي – على العكس – يمكن أيضا أن تطبق على كل شيء دال لفك وتفسير آثار معناه الواعي لهذه البنى، ومع ذلك لا يعني بأن السيميائية هي مرادف للبنيوية، نظرية تهتم خصوصا بتصور ووصف البنى. كما أنها ليست مجرد نظام للإشارة؛ لا ينبغي الخلط بينها وبين السيميائية؛ فإنها لا تقتصر على نظريات رولان بارت. السيميائية، في الواقع، لديها هدف أكبر من ذلك بكثير: نظرية مطالبة باستكشاف وتوليد المعنى، أي معنى، وليس فقط معنى القول المكتوب، وهو ما يعني في جميع أشكاله وفي جميع امتداداته. ولذلك تتناول السيميائية جميع التخصصات والنظم الدالة ، فضلا عن الممارسات الاجتماعية والإجراءات ذات المغزى.[237]

237 - Op cit, P.P.12-13.

ثامنا : الصورة ظاهرة سيميو– اتصالية

في كوكبة من علوم الإعلام والاتصال التي تتطور منذ أكثر من عشرين عاما، الاتصال يمثل شيئا غير موجود في كثير من تنوع ظهوره ، في حين أن السيميائية ، في جيلها الأول (بارت ، غريماس، إيكو) كانت قادرة على تجسيد عصر الاتصال حيث يبدو هذا التنوع خاضعا لسلطة العلامة أو سلطة الدال.[238]

ومع ذلك، فإن نفس السحر الجماعي الذي يجمع بين هذين المجالين تحت دفعة الحياة الاجتماعية أين استمرار المبادلات، وتعقيد أشكال التمثيل، والدور لم يتوقف عن مناقشة الصورة التي أخذت ككل أو بشكل محدد ، شكلت الأسئلة المتكررة في عبارة المعنى المشترك كما هو الحال في المناقشات العلمية.[239]

وفي السديم ذاته ، فإن مفهوم الاتصال يعود باستمرار إلى دائرة الضوء مع كل الاهتمام المنكب على القدرة السيميائية لفهم "الأنظمة : الأنساق" ، وإذا كانت خلاف ذلك فستكون لفهم الأشكال البنيوية للدلالة التي تكون تحت مظلة أيام جديدة قادمة.[240]

238 - Pierre – Jean Benghozi et autres ,Sémiotique Et Communication Du Signe Au Sens ,L'Harmattan ,1998 ,P.9.

239 - Ibid, Même Page.

240 - Ibid , Même Page.

ويمكن القول بأن الإيقونية هي وسيلة للتدليل عن طريق الصورة ولكن الصورة هي تجربتنا اليومية التي تبينها ، ويمكن أن تكون مجزأة، مستترة بصورة أخرى، جنبا إلى جنب مع صورة أخرى. ويتم تفسيرها دائما في ضوء هذا التعويم الممكن الذي يعرفها ، والذي يلحظنها دون تجاهل طبيعتها غير الدائمة واندماجها في ديناميات صيرورة العلامات.[241]

وإن تطور السيمياية من قبل رولان بارت «roland barthes» يدعو إلى التشكيك في جوهر مفهوم شفافية الصورة ويضع التمييز بين الواقع وتمثيله،إن الصورة تمر بالمحتوى وبالفن وأيضا بطبيعتها حيث أنها ليست مرآة فإذا كان من الضروري تطبيقيا مقاربة السينما والتلفزيون باعتبارهما عمليات تقنية.[242]

وبين رودولف ارنهييم «Rudolf Arnheim ,1973»من جانبه كل الأهمية لتصوره العام عن الصورة حيث الأشكال هي أيضا مفاهيم ؛ الصورة لا تستوعب خطية اللغة و"التفكير البصري " وليست مجموع مكوناتها. إنه الإدراك البصري المسميأ؛ وهذا يعني أنه هو تجربة مستمرة لرؤية من يبني علامات الصورة انطلاقا من تجميع العلامات إلى الدلالات المحددة.[243]

241 - Nuria de Asprer, Trans-forme-sens : de l'iconicité en Traduction, P.112., PDF.

242 - virginie billaud viallon, l'image animée en didactique des langues à l'exemple de F.L.E de la télévision au multimédia, Université lumiere lion, thèse de doctoat soutnue le 24 novembre 2000. P.77, PDF.

243 - Jean Paul Achard. Pour une sémiologie pragmatique, P.3, http://surlimage.info, PDF.

حيث الثقافة الحية حقا، تنقل معظمها عن طريق الوسائل السمعية البصرية، وبالتالي الحاجة إلى وضع الطلاب في عالم من الصور وجعلهم يحصلون على أدوات التحليل والفهم النقدي اللازمة لصقل التصور، ويتعرفون على الرموز الثقافية والتمكن منها.[244]

فمتى ولماذا ولد المعنى مقابل الرسالة السمعية البصرية؟ ماهي المشاركات الواقعية المحترمة للمنتج وللمشاهد في ظهور المعنى وكيف نخطط نحن في صورة ما البنى أو العلاقات التي تنظمها.؟[245]

وخذ على سبيل المثال الكلمات الثلاث التالية : السيميائية وعلم المعلومات والاتصالات (سيك)، والاتصالات، وممارسات الاتصال والاستهلاك الجماعي. على مدى السنوات الخمسين الماضية، يبدو أن "الارتباط التعبيري" لهذه الكلمات الثلاث يحيل إلى سرد متماسك مصطلحات الإثنو- سيميائية أو السوسيو – سيميائية ، على سبيل المثال، تعكس درجة من التكامل والتعرف على إشكالياتها.[246]

حيث السيميائية والاتصالات، والسيميائية، والتسويق، والسيميائية، والتسويق والاتصالات. طبيعة العلاقة بينها إذن تأخذ شكل إضافة أو شكل التعايش البسيط.[247]

244 - Ibid, P.86.

245 - Ibid, Même Page.

246- Eric Bertin , Pour une sémiotique du champ stratégique de la communication , UNIVERSITE DE BOURGOGNE , THÈSE Pour obtenir le grade de Docteur en Sciences de l'Information et de la Communication , Soutnue Le 3 décembre 2010, P.14., PDF.

247- Ibid, Même Page.

ويضم مجال الاتصالات هناك عن طريق انتشار أشكاله السيميائية ، عملية انتشار أشكال التطبيق العملي المنصوص عليها ، في ثقافة معينة تنتشر.بشكل تخطيطي– جدا في الواقع تبدأ حلقة من ظهور شكل ما، إلى تبنيه، وبعد صدوره وتراجعه عن الصدور، إلى إمكانية لها. هذا بالضبط هذه المرحلة المسميأة للأشكال السيميائية المثبتة للاستخدام من قبل الفاعلين والمتداولة في الفضاء الخطابي الذي هو في صميم ممارسات أولئك الذين يخلقون تفويض مصادر إنتاج الدلالة من المصادر المنصوص عليها.[248]

حين تركز السيميائية على إنتاج الدلالة هذا يعني أنها لا تعمل فقط على المصدر (نية المصدر)، ولكن تكشف عن بنية وتفاوض المعنى بين الجهات الفاعلة في الاتصال لأنه من قبل لا يمكن عزل النص (اللفظي ، المرئي) من سياقه (الاجتماعي، الثقافي، التفاعلي) حيث السيميائية وجدت في مجال الاتصال، وسائل تطوير افتتاحها البراغماتي.[249]

فالصورة هي عبارة عن مجموعة من علامات موزعة في مكان مغلق. علاماتها محددة على أساس اختيار أو بواسطة الأحكام الحسية البصرية. العلاقات التي تحفظها تختصر في نوعياتها الصرف أو هي من طبيعة طوبولوجية. يتم تطبيق المنهجية العامة البورسية على الصورة مثلما تطبق على النص أو مزيجا من الاثنين معا. والصورة دائما معطاة ككل، بالبناء أو بالاتفاق لها دلالة شاملة. الصورة في الحقيقة هي مجموعة من العلامات القابلة للتفسير.[250]

248- Ibid, P.91.

249- Pierre – Jean Benghozi et autres, Ibid,P.10.

250- Dalila Abadi, Sémiologie de l'image ,Deuxième année Master,Université Kasdi Merbah Ouargla Faculté des Lettres et des Langues Division de Français, P.15., PDF.

أين مظاهر سيميائية الصورة تتعلق بالرموز الاجتماعية،والدلالات والمراجع الثقافية والرمزية وبلاغة العلامات ؛ كل صورة أنتجت في بعض الظروف السوسيو-اقتصادية فإنها تحمل الآثار؛ من ناحية تعدد الدلالات، تقدم صورة، ما وراء المعنى الدال حقلا واسعا من الدلالات التي تعتمد، من جانب القارئ، على خبرته وثقافته وممارسته الاجتماعية، ولاوعيه، ومتخيله.[251]

ولكي نعرف الرموز الخاصة لثقافة ما : الرموز التقنية التزيينية للجسد (الملابس، وغيرها...) والفضاء (الهندسة المعمارية، ...) ؛ الرموز الرمزية. من هذا الفعل، لقراءة الصورة،من الضروري النظر فيما يلي: – تحديد الموضوع – الوضع في الزمن السياق – التاريخي، السوسيو– اقتصادي والثقافي ، السيرة الذاتية وغيرها.[252]

فالحامل قد يكون ما ينظر إليه الأقل وما يهم الأكثر؛ (ريجيس.دوبريه) في كتابه : الشيء والعلامة الصورة لاتحمل معناها إلا بعين مشاهد. تنشأ بينهما علاقة خاصة. يمكننا إذن ، أمام كل صورة ، تحاور بطريقة تستدعي المشاهد.[253]

251- Ibid, P.P.37-38.
252- Ibid, Mêmes Pages.
253 - Ibid, Mêmes Pages.

حيث ألعاب الأكشن، وألعاب المغامرة، ومن جهة أخرى الأفلام متماثلة في نفس الأنواع ، هي الشخصيات «Avatars» المعاصرة لحكايات وأساطير من الماضي ؛ قربها إلى البنية السردية الدالة التي تم تحديثها من السيميائية الغريماسية إذن ليس من المستغرب. فمسار البطل اللاعب يشبه غالبا السعي الذي يجب أن يمر من خلال العديد من التجارب، للطريقة الأكثر تقليدية الممكنة المتحدثة سرديا، الثلاثية الروائية جي آر آر. تولكين «La Trilogie De J.R.R. Tolkien» ، وسيد الخواتم حسب المثال في هذا الصدد:عالم تولكين دون شك كان الخزان الرئيسي لمتخيل ألعاب الدور (Natkin 2004: 53) على الطاولة، لأول مرة، يتم التكيف وفقا للعبة الفيديو.[254]

تعد أوني (Oni) لعبة أكشن تتميز بتكامل الجيم بلاي «Gameplay» الخاص بها لمراحل لعبة القتال.أيضا كونوكو «Konoko»، الجَسُور (واسمه، على ما يبدو، يعني شيطان باللغة اليابانية) يمكن أن يقاتل بيد فارغة ضد العديد من الخصوم ، ويحقق "مجموعات" لـ "لتوحيد المفاتيح")، على النحو المحدد من قبل Natkin "الاسم الذي يطلق في ألعاب القتال، له مزيج من السيطرة على الهجوم أو الدفاع؛ اكتشاف المجموعات الفعالة هو جزء مهم من هذه اللعبة من هذه الألعاب «Natkin 2004: 104 »؛ اللاعب في جلد كونوكو ، يمثل عاملا مرتفعا لتكنولوجيا مراقبة قوة العمل (Task Force) ، التي توقف أنشطة نقابة الجريمة «Syndicat Du Crime» ؛ كل مستوى يسمح لإنهاء واحدة من مكائدها.[255]

254- Patrick Mpondo-Dicka, LES SC□NES CIN□MATIQUES DANS LES JEUX VID□O ANALYSE S□MIOTIQUE DE QUELQUES FORMES ET FONCTIONS,P.2., PDF.
255 - Ibid, P.4.

وبطريقة أو بأخرى، فإن لعبة الفيديو توفر سياقا خياليا وديجيتيكيا أي: (الفضاء الزماني والمكاني المحدد من السرد) «Diégétique».[256] لإرادة اللاعب، يقدم له-الأنا الآخر الذي يعبر عن هذه الرغبة في الديجاس «Diégése»؛ ضمت هذه الطريقة مسألتين رئيسيتين: التفاعلية ، من جهة، والنشاط الترفيهي، من جهة أخرى، وسوف نناقشهما فيما بعد.[257]

والفضاءات السينمائية تسجل طباقا لهذا المبدإ. الموضوع الذي يجب فعله هو أن يكون مجهزا بالإرادة الذاتية، إلى صورة الفيلم، أو الرواية. ثم يتم تطوير بعض المغامرات بدقة، وخاصة فيما يتعلق بصفة الشخصيات، بعدها العاطفي، في كلمة واحدة، باختصار، ما تنتمي إلى أن تكونه ؛ المعالجة التفاعلية، تركز على الفعل ؛ لا تسمح بهذا النوع من التطوير؛ هذا الاستئناف في جانب السردية يقود بالتالي إلى هيكلة بعد عاطفي الطابع للشخصية، إلى حوارات مكثفة (حوارات تفاعلية، بحكم الضرورة، ملخصات)، وفرصة لتجسيد عناصر القصة، ولا سيما فيما يتعلق بالسياق العام. في أوني (Oni) كل الاحتياطات المختلفة التي أخذها (كونوكو :Konoko)، ذكرياته المبهمة ، فهمه التدريجي للقصة التي يشارك فيها، والتأكيد على عصيانه، كل ذلك يمر عبر الفضاءات السينمائية.[258]

256- le Diégétique: relaif à la Diégèse, à L'uivers Spatio-Temporel Désigné Par le Récit. http://dictionnaire.reverso.net/francais-definition/di%C3%A9g%C3%A9tique

257- Patrick Mpondo-Dicka ,Ibid, P.7.

258- Ibid, P.P.7-8.

ولعبة الفيديو تعقد عموما مسألة التلفظ «énonciation»لأنها تتطلب تفاعل اللاعب لجزء كبير من جهازه التلفظي. هذه الميزة ليست فقط لألعاب الفيديو، ولكن لجميع الوثائق الرقمية، وحيث الشكل من أشكال الملكية (Bachimont، 1999) هو التفاعلية.[259]

حيث هذه التفاعلية تدخل في خط الاعتبار في البنية التلفظية «Structure énonciative» للوثيقة. وبالتالي فإن مسألة واجهة المستخدم تكون حاسمة لكل البرمجيات – حيث تشكل الألعاب سوى جزء منها. ولكن كل البرمجيات ليست أشكالا سردية: في الألعاب، الأبعاد السردية والخطابية تدرج مسألة التفاعلية التي تؤثر مرة أخرى على هياكلها(بنياتها). وصف البعد السرديـلـ : أوني سمح لنا بالتحديث لمظهر نادرا ما يذكر من التفاعلية، ويمكن تمديد هذا التفكير إلى علاج البعد التلفظي «Dimension énonciative».[260]

وفي الواقع، إذا تم تفويض رغبة كونوكو للاعب لينعشها، فإنها ليست بذات صلة في المستوى التلفظي ؛ هذا يتعلق بعملية وصل « Embrayage» لم يسبق لها مثيل خاصة بالسرديات التفاعلية.[261]

259 - Ibid, P.11.
260 - Ibid, P.P.11-12.
261- Ibid, Mêmes Pages.

تاسعا :التيارات السيميائية الكبرى والعلامة

سوسير وبورس كانا في نفس الفترة تقريبا ولكن بشكل مستقل، الاثنان من مؤسسي السيميائية. كلاهما أعطى ولادة واحد من التيارات الرئيسة في السيميائية. ويبين الجدولان أدناه بعضا من خصائص هذين التيارين.[262]

الجدول رقم 1: السيميائية البورسية

السميائية البورسية	
المؤسس :	شارل ساندرس بورس : Charles Sandres Peirce (1839-1914)
الممارسة الأم :	فلسفة (المنطق الصوري)
بنية العلامة :	الماثول، المؤول ، الموضوع ، الثالثانية.[263]

الجدول رقم 2: السيميائية السوسيرية

السيميائية السوسيرية	
المؤسس :	فاردیناد دي سوسير : Ferdinad de Saussure (1857-1913)
الممارسة الأم :	اللسانيات
بنية العلامة :	الدال ، المدلول ، الثانيانية.[264]

مصدر الجدولين: لويس إيبار «Louis Hébert» ص:2.

262- Louis Hébert, Ibid, Même Page.

263- Ibid, P.2.

264- Ibid, P.2.

هناك العديد من النظريات السيميائية في الواقع. وترتبط السيميائية مع أسماء شهيرة: (سوسير، بورس، موريس، هيلمسليف، جاكوبسون، بارت، غريماس، إيكو "أيضا مؤلف أدبي شهير") ؛وبمفاهيم شهيرة: (الدال، المدلول، المرجع، النموذج، الوظيفة الشعرية، النظائر، النموذج المثالي، المثلث السيميائي، المربع السيميائي، العمل المفتوح) وسوف نرى هنا وفي أماكن أخرى في هذا الكتاب، بعضا من هذه الأسماء والمفاهيم، وغيرها أيضا؛ للتعميق وقراءة المقدمات المتوفرة الموجودة الممتازة للسيميائية (على سبيل المثال («Courtés» كورتيس، 1991،و كلينكنبيرغ«Klinkenberg» ، 1996). [265]

ومن المدارس السيميائية مدرستان عريقتان ؛ مدرسة سيميائية الاتصال ومدرسة سيميائية الدلالة وسنتعرض لبعض مجالاتهما باختصار.سيميائية الاتصال : تدرس فقط عالم العلامات، مثل دراسة نظم الألبسة أو العصا البيضاء للمكفوفين (للنظام أحادي العلامة أو العلامة المعزولة ؛ الممثلون البارزون لهذه المدرسة باحثون على غرار: جورج مونان «Georges Mounin» وإريك بويسنس «Eric Buyssens» ولويس بريتو «LouisPrieto» ؛ سيميائية الاتصال هذه تدرس: قانون المرور، والإشارات البحرية وإشارات السكك الحديدية والإشارات الجوية، والصفارات العسكرية، والشارات ولغات الآلة، والنوتة الموسيقية، ولغة الكيمياء، وأجهزة الكمبيوتر واللغات المنطوقة، والصفيرية، والطبول وغيرها.[266]

265- Ibid, Même Page.

266- Claire Maury-Rouan , BASE DE LA SEMIOLOGIE GENERALE, D'après le cours :Langage et Communication,PDF, http://m.antoniotti.free.fr/semiologie.htm : Page Consulté Le 08 10 2016.

حيث سيميائية الدلالة : تدرس العلامات والمؤشرات، بغض النظر دون تمييز.ممثلة في الفيلسوف: رولان بارت(Roland.Barthes) المؤسس لهذا التيار؛ إنها تهتم بكل ما هو دال على معنى وهذا يعني أي شيء دون الحاجة إلى القلق إذا كان طوعيا أو لا؛ تفسير ظواهر المجتمع، إنها تسعى إلى ما إذا كان للأشياء معنى خفيا، وقيما رمزية مثل "معركة خير– شر" بين المصارعين؛ القتال له دور التنفيس منشغلة بتحليل المفاهيم ذات الصلة في اللغة.[267]

إن العلوم الإنسانية، في الستينات، وسمت كلها بالبنيوية التي فرضت نفسها في تلك الفترة بقوة كمنهجية لها نظرية معرفة معممة. "البنيوية" هي المسند الذي يقترح في تلك الفترة الجدية والنظامية والشمول (ضد الانطباعية بمقاربتها الوصفية، الحدسية، التصنيفية). التحليل النفسي اللاكاني ويدعى "البنيوي"، كلها كأنثروبولوجيا ليفي شتراوس، وفلسفة فوكو، ولسانيات بنفينيست ، وسيميائية غريماس، التحليل الأدبي والسوسيولوجي لبارت. في عام 1966 نشر غريماس الدلالة البنيوية، التي توجد في أصل سيميائية مدرسة باريس (ويا للمفارقة، لأن الكتاب يعرض،على مستوى عنوانه، علم الدلالة").[268]

267- Ibid, Même Page Consulté.

268- HERMAN PARRET, Les Années 60, APPROCHES SEMIOLOGIQUES, Recherches En Communication, n° 11, (1999).,PP.43-44., PDF.

حيث مصطلح"السيميائية" في منافسة مع مصطلح"السيميولوجيا". غريماس يفضل التحدث عن "السيميائية" ليصر على علمية المؤسسة : السيميائية، بالنسبة لمدرسة باريس، هي في الواقع مشروع علمي حقيقي. تركت"السيميائية" بين أيدي محللي الاتصال والرسالة مثل مونان، كما ، غريماس، ولم تكن لهم القدرة على أي إعادة بناء استنتاجية ولا أي اكتمالية، ولا أي شكلية .صحيح أن البنيوية في العلوم الإنسانية كانت منسوخة أساسا على البنيوية في اللسانيات.[269]

ومن الجيد أن درس اللسانيات العامة لفرديناند دي سوسير الذي يعرض للبنيويين بشكل مألوف في الستينات. سيميائيو مدرسة باريس، حول ألجيرداس ج. غريماس، فسروا وطبقوا درس سوسير خاصة من خلال القراءة ؛ حيث مدرسة كوبنهاغن، وفي المقام الأول لويس هلمسليف قد بين: أن هناك، في الواقع، في تاريخ اللسانيات البنيوية، اثنين من الاتجاهات لقراءة الدرس: مدرسة كوبنهاغن، أكثر شكلانية وأكثر جبرية وأكثر ترميمية، ومدرسة براغ، حول رومان جاكوبسون، أكثر وظيفية، وأكثر "تجريبية" وأكثر انطباعية بالتغيرات وتغير اللغات، من خلال عملية معقدة من الاتصال الشخصي والبين لغوي.[270]

على أي حال، فإن سيميائية مدرسة باريس هي التي هيمنت في الستينات ؛ حيث اندرجت بالأحرى في تيار البنيوية اللسانية والتراث السوسيري ينتقل إلى السيميائيين من خلال)المصطلحية القاموسية للويس هلمسليف ، العالم اللغوي الدانماركي الكبير،حيث النصوص ترجمت إلى اللغة الفرنسية بالضبط في الستينات.[271]

269- Ibid, Mêmes Pages.
270- Ibid, Mêmes Pages.
271 - Ibid, Mêmes Pages.

فالسيميائيون ، انطلاقا من الدلالة البنيوية لعام 1966، واقتناعا بتفوقها المعرفي (الإبستيمولوجي)، سيؤدي بهؤلاء في الواقع إلى معركة مزدوجة. من جهة، ضد الوظيفية (مونان في الدلالة، ومارتيني في علم الصوت (الفونولوجيا) ، وجاكوبسون في النظرية العامة للغة) والتي بطبيعتها أكثر سهولة في مجال الاتصال، ومن جهة ثانية، ضد السيميائية الأخرى، والتي تنبع من كتابات تشارلز ساندرز بورس، السيميائية المتقدمة في البلدان الأنجلوسكسونية لكن تدينها مدرسة باريس نظرا لتضاربها (Spéculativisme) ووضعيتها(Positivisme) . يجب أيضا أن نلاحظ بأن سيميائية مدرسة غريماس طموحة جدا و–غير مشروعة وفق البعض – لأنها تعلن أن تُمَارَسَ "تُطَبَّقَ" ، كنظرية عامة للمعنى، وظيفة للتحكم التقييمي أو حتى "تخريب" معرفي (إبستيمولوجي) فيما يتعلق بجميع العلوم الاجتماعية. السيميائية في برنامج غريماس الطموح ، هي ميتا – ممارسة (Méta-Discipline) التي يجب أن لا تبرر إلا أمام نفسها ووسمت الستينات من قبل البعض بنصر معين في السيميائية، وبطموح لا حدود له والذي سيكون مكشوفا عقدا من الزمن فيما بعد (من بين آخرين، من خلال مجموعة براغماتيات).[272]

إن سيميائية مدرسة باريس لا تقدم حقا نظرية للاتصال، والاستثناء مع بعض السيميائيات، مثل سيميائية مونان وبرييتو، هي أكثر حساسية لعملية الاتصال. بالنسبة لغريماس هناك المعنى أولا، ثم المفاوضات، وتبادل المعنى و(مجموعاته) في التفاعلات حيث التفاعل التواصلي هو حالة واحدة فقط. النموذج الإخباري الكلاسيكي حيث مرسل "يرسل" رسالة إلى مستلم لا يغطي، وفقا لغريماس الثراء الدلالي للتفاعلات الخطابية.[273]

272 - Ibid, Mêmes Pages.

273 - Ibid., P.52.

وحول هذه النقطة، فإن غريماس متفق إلى حد ما مع تشومسكي. الاتصالات، بالنسبة لهاتين النظريتين اللغويتين هي فقط ظاهرة عارضة لا تضيف شيئا كثيرا إلى "البنية الابتدائية :المعنى." وفي كل الحالات، علم "دقيق" لظواهر الاتصال ليس لإعادة البناء. ويبدو لنا أن حظر الاتصال خارج نطاق التنظير السيميائي،لم يعد مقبولا في يومنا هذا ، وأنه من وجهة نظر معينة،السيميائية البنيوية، مثل غيرها من التخصصات البنيوية جذريا، فقدت بعض الأهمية في أنها ليست متوافقة حقا مع بعض التطورات في العلوم الإنسانية، وخاصة علم النفس، ومجموعة واسعة من نظريات الاتصال الراهنة.[274]

ومن ناحية أخرى فإن سيميائية الستينات نفسها قد تطورت؛ لقد انطلقت من ذاتها ومن التقسيم الديناميكي العلمي في "عقود" ؛ هذه استراتيجية جيدة مصطنعة، وأن "الستينات" من الواضح أنها لم تمت بشكل عام. إذا كان لا يزال للسيميائية دور لتلعبه في مجتمع العلوم الاجتماعية اليوم هو أنها تطورت منذ الستينات في عدة اتجاهات، وأنه قد اتسع نطاقها إلى حد كبير. أذكر ثلاثة من هذه الانفتاحات التي تسمح للسيميائية لكي تتحدث: الفائدة تكمن في التبيين، لتصور مفهومي أكثر تدعيما بالبنى القاعدية لفعل الدال (Signifier)، وجمالية تعميمية للسيميوزيس "صيرورة العلامات".[275]

274 - Ibid. , Même Page.

275 - Ibid. , Même Page.

حيث بين كورتيس بأن السيميائية الفرنسية تركز مؤكدة بشكل كبير على العلاقات بين العلامات والمعنى المنتج من خلالها ؛بينما تركز السيميائية الأنجلوساكسونية على تعريف وتصنيف وتنميط العلامات ؛ إنها تهتم بداية بالاتصال والقنوات التي يعتمد عليها ، وكلا المدرستين لا تتناقضان في مقاربة العلامات ولا يمكنهما –حسب مقاربتنا– إلا أن تتقاربا.[276]

وإن السيميائية التي تستهدف العلامات لاتحكم –فيما يخص الإنسان والعالم الذي يحيطه– على الواقع وعلى الطبيعة الداخلية للأشياء سواء على جوهرها أو على مصدرها أو على مصيرها : فكل هذا يتعلق بعلوم المادة والحياة والإنسان أيضا (في علم النفس والاجتماع التاريخ والاقتصاد وغيرها).[277]لقد استهدفت السيميولوجيا «Sémiologie» منذ التعريف السوسيري : –باعتبارها العلم الذي يدرس العلامات داخل الحياة الاجتماعية– أساسا جرد وتصنيف واشتغال العلامات في محيط سوسيو–ثقافي معطى ؛ من هذا المنظور كان يمكنها أن توافق تقريبا المفردة الإنجليزية سيميوتيكس «Sémiotics» خصوصا في اتجاه الأبحاث المتميزة التي كان منطلقها فلسفيا أكثر منه لسانيا لشارل ساندرس بورس.[278]

276 – جوزيف كورتيس ، مرجع سبق ذكره ،ص.17.
277 – المرجع نفسه ،ص.ص.24–25.
278 – المرجع نفسه ،ص.25.

وقبل الدخول في وصف العلامة يجب التأكيد على التعريف السوسيري للسيميولوجيا والذي نطبقه بشكل أوسع على السيميائية كاعتراف عملي ولوضمنيا بأن العلامة لا توجد أبدا منفردة ؛ إنها النقطة الجوهرية التي تتميز بها السيميولوجيا التقليدية المتعلقة أكثر بتصنيف بسيط للعلامات عن السيميائية المنشغلة أكثر بما يجري بين العلامات ؛ بلعبة المعنى الذي يركز على مكونات العلامة.[279]

والسيميائية — كما نفهمها – تنطلق عموما من المتصل المقتضى أو المفترض وتصادر على وجود كون للمنفصل ؛(الذي تتعلق به الوحدات المختلفة) تريد الاشتغال عليه ؛ مثلا في ميدان الصورة الفوتوغرافية نضع "الغائم" الذي ينظر على نحو متصل في مقابل الواضح من نمط منفصل مع وضعيات وسيطة ممكنة طبعا.[280]

وهناك فرضيات أخرى مقبولة حقيقة تعمل من أجل إبراز الصيرورة تقترح الذهاب من منفصل أصلي إلى متصل نهائي ؛فإذا لم نعتمد هذه الطريقة فلأجل سبب منطقي بسيط : إذا كان المنفصل يقتضي المتصل فإن المتصل لا يستلزم المنفصل.[281]

وسنركز بوجه خاص على الاتجاه البورسي الذي تصور السميائيات بأنها ليست مجرد أدوات إجرائية ؛ يمكن استثمارها في دراسة هذه الواقعة أو تلك ، وليست أيضا نموذجا تحليليا جاهزا له القدرة ليجيب على الأسئلة التي تطرحها الوقائع ؛إنها على النقيض من ذلك فِعْلٌ؛ أي سيميوز :(سيرورة لإنتاج الدلالة) ؛ نمط في تداولها واستهلاكها.[282]

279 – المرجع نفسه ،ص.33.

280 – المرجع نفسه ،ص.57.

281 – نفس المرجع والصفحة.

282 – سعيد بنگراد،السيميائيات والتأويل مدخل لسيميائيات شارل.س.بورس ، المركز الثقافي العربي ، بيروت – لبنان دون ذكر الطبعة ورقمها ، ص.27.

كتصور متكامل للعالم باعتباره علامات وسلسلة غير متناهية من الأنساق السيميائية ؛يشير إلى استحالة فصل العلامة عن الواقع مادام الواقع يُنْظَرُ إليه كنسيج من العلامات ؛ سلسلة من الإحالات التي تضمحل لحظة استيعابها في الفعل الإنساني.[283]

حيث العلامة لدى سوسير ثنائية المبنى تربط بين دال ومدلول ؛ أي بين (صورة سمعية ومتصور ذهني) وليس بين اسم وشيء ، والعلامة عند بورس ثلاثية المبنى لا يمكن اختزالها في الثنائية السوسيرية رافضا بشكل قطعي إدراج مايسمى عنده بالمرجع "الشيء" في تعريفها.[284]

والثلاثية البورسية ليست إضافة لعنصر ثالث غائب في نظريات أخرى ، ولاتتعلق بالإحالة الحرفية على مرجع ؛ أي على سلسلة من الموضوعات تتمع بوجود فعلي وتشتغل في استقلال عن الذات المدركة ؛ أي خارج العلامة.[285]

نظرا لأن التصور البورسي يجعل الكون بكافة أبعاده علامة ، ومن جهة أخرى فإن كل عنصر داخل العلامة قادر على الاشتغال كعلامة ؛ أي قابلا للتحول إلى ماثول يسقط خارجه موضوعا عبر مؤول ؛ حيث الموضوع علامة والإمساك به من خلال عماد «Fondement» ، وكل مرجع لا يشكل في نهاية المطاف سوى حالة قصوى لا حالة بعدها.[286]

283 – نفس المرجع والصفحة.

284 – المرجع السابق ،ص.76.

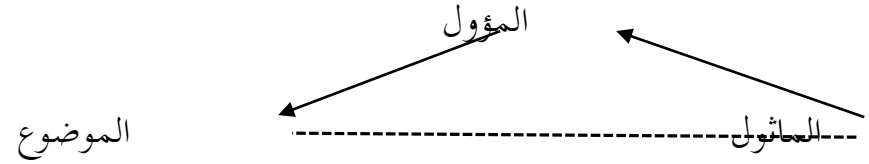
285 – نفس المرجع والصفحة.

286 – المرجع السابق ،ص.ص.76-77.

وحسب تفسير بنكراد فإن هذا يعود إلى خاصيتين ؛ الأولى تعود إلى أن السيميائيات لدى بورس لاتختصر في اللسان ؛ حيث التجربة الإنسانية واللسان جزء من صميم السيميائيات البورسية ، والثانية تنبع من نمط التصور البورسي حيث العلاقة بين الإنسان ومحيطه يحكمها مبدأ التوسط (الأشكال الرمزية حسب كاسيرر) ؛ لأن الأشياء تدرك رمزيا فقط باعتبارها جزءا من نسق العلامات فما تدركه الذات ليس أشياء مفصولة في وعيها.[287]

وعليه فإن السيرورة السيميائية (حقل السيميوز) يستدعي الماثول كأداة للتمثيل والموضوع كشيء للتمثيل ومؤولا يربط بين العنصرين بشكل تام داخل الواقعة الإبلاغية ؛ حيث الإحاطة بالعلامة واشتغالها يتطلب تعريف مكوناتها.[288]

الشكل رقم 1: العلاقة بين الماثول والمؤول والموضوع



المصدر: سعيد بنكراد،السيميائيات والتأويل مدخل لسيميائيات شارل.س.بورس ،ص.77.

والعلاقة بين الماثول والموضوع ليست مباشرة بل تكون عبر المؤول.[289]

287 – المرجع نفسه ،ص.77.

288 – المرجع السابق ، ص.ص.77-78.

289 – المرجع السابق ، ص.77.

حيث الماثول: أداة تستعمل في التمثيل لشيء آخر؛ تقوم بالتمثيل ولاتعرفنا على الشيء ولاتزيدنا معرفة به يمكن الموضوع من الخروج من دائرة الوجود الطبيعي إلى ما يشكل الوجود الثاني في حياة الأشياء والموضوع خارج التمثيل لن يكون موضوعا ؛ حياته رهينة بالموقع الذي يحتله داخل سيرورة السيميوز كيما كانت الأداة المستعملة في التمثيل.[290]

والموضوع هو مايقوم الماثول بتمثيله واقعيا كان أو متخيلا أو غير قابل للتخيل أو مستحيل التخيل ؛ حسب بورس فإن موضوع العلامة هو المعرفة التي تفترضها العلامة لكي تأتي بمعلومات إضافية تخص هذا الموضوع ؛ الذي لايعين مرجعا ماديا منفصلا عن فعل العلامة ذاتها فإنه لايمكن أن يشتغل إلا إذا نظر إليه باعتباره علامة.[291]

حيث الأمر لايتعلق بموضوعات تتحرك خارج دائرة فعل السيميوز ، بل يتعلق الأمر بعنصر يعد جزءا من العلامة وقابلا للاشتغال كعلامة ؛ حيث العلامة لاتكون موضوعا لنفسها أو بالأحرى علامة لموضوعها من خلال بعض مظاهره.[292]

والمؤول حسب بورس وانطلاقا من حيث العلامة أو الماثول شيء يعوض بالنسبة لشخص ما شيئا ما بأية طريقة وبأية صفة ؛ إنه يتوجه إلى شخص لكي يخلق عنده علامة موازية أكثر تطورا ؛هذه الأخيرة التي يخلقها تسمى مؤولا للعلامة الأولى ؛ إن هذه العلامة الحالة محل شيء : موضوعها أنها تحل محله لا من خلال كل مظاهره وإنما من خلال فكرة أطلق عليها بورس عماد الماثول ، والعماد طريقة في التمثيل.[293]

290 -

291 - نفس المرجع ،ص.81.

292 - المرجع السابق ، ص.ص.81-82.

293 - المرجع نفسه ،ص.84.

وهو العنصر الثالث داخل نسيج السيميوز ؛ إنه عنصر التوسط الإلزامي الذي يسمح للماثول بالإحالة على موضوعه وفق شروط معينة ؛حيث لايمكن التكلم عن العلامة إلا من خلال وجود المؤول باعتباره العنصر الذي يجعل الانتقال من الماثول أمرا ممكنا.[294]

وهو أحد عناصر السيميوزيس يسجل رد فعل تجاه العلامة التي يتلقاها ويمكن لرد الفعل هذا أن يعتبر كعلامة جديدة معدلة أو مطورة للأولى.[295]

حيث الدراسات المنجزة عن أعمال بورس ذهبت بالمفهوم في كل اتجاه ؛مارست تضييقا على دائرته أحيانا ليعين الفكرة فقط التي تسمح للماثول بالإحالة على موضوعه ، وهذا لا يختلف عن المدلول السوسيري كما تصوره سوسير على الأقل ، وتوسيعا أحيانا ليشمل الحقول الثقافية ؛ أي مفهوم التسنين الذي تتم من خلاله عملية الإحالة مقتربا من السنن الثقافي في مفهومه العام.[296]

294 – المرجع السابق ،ص.88.

295 – سعيد علوش ، معجم المصطلحات الأدبية المعاصرة ، سوشبريس ، الدار البيضاء ، المغرب ، الطبعة الأولى1985 ، ص.43.

296 – سعيد بنكراد ، المرجع السابق ، ص.88.

أين عمق بورس سيميائيته استنادا على (الظواهرية :الفينومينولوجيا) «Phénoménologie» سماها فانيروسكوبي «Phanéroscopie»"التنظير الإظهاري" "هي وصف "الفانيرون"«Phaneron» بواسطة الفانيرون أسمع المجموع الكلي من كل ذلك، بأي طريقة وبأي معنى كان، هو الحاضر في الذات، من دون أي اعتبار ما إذا كان هذا يتوافق مع أي شيء حقيقي أم لا " بورس حصر هذا التنظير الإظهاري في ثلاث أزمنة "مراحل": الأولانية«Priméité» ،والثانيانية «Secondéité»، والثالثانية «Tiercéité» أنماط تنضوي تحتها جميع أنواع العلامات. هذه الطرق الثلاث تحتضن "الأفكار وكذلك الأشياء والأفكار التي نتصورها بقدر الأفكار التي لدينا في الواقع".[297]

فالأولانية : حيث الأفكار النمطية للأولانية هي صفات للشعور، نقية الظهور. اللون القرمزي لبزتك الملكية ،النوعية نفسها، مستقلة لكي تكون مرئية أو محفوظة في الذاكرة، هي مجرد مثال ببساطة هي إمكانية خاصة ليس لها علاقة بأي شيء آخر، الانطباع الكلي غير المحلل.[298]

297 - Thomas F. Broden, La sémiotique greimassienne et la sémiotique peircienne : Visées, principes et théories du signe, estudos semi□ticos, http://revistas.usp.br/esse, Issn 1980-4016 semestral, dezembro de 2014, vol. 10, no 2, P.7.

298- Ibid, Même Page.

وكأمثلة للأوائل ، يستشهد بورس بالحمرة ، والصلابة والروائح القوية. ويعطي أيضا توضيحا ؛ شَخْصٌ يجلس وحيدا في مكان معزول ؛ حيث الأذن فجأة تتعرض لهجوم مفاجئ من صيحة قطار يمر على مقربة : لبعض الوقت، يلفت انتباه الشخص مأخوذا من هذه الضوضاء، التي تحتل كيانه بطريقة إجمالية، حتى ولو كانت زائلة وعابرة؛ الألم الشديد يمكن أيضا أن يشعر به كأول. الأولانية هي سابقة عن الفروق بين الحاضر والماضي، والسبب والنتيجة، والموضوع «Objet» ، والشعور، الكل وأجزاؤه. تسبق أي عملية تأكيد أو إنكار تجربة الأولانية بالضرورة أبعد من الوصف أو التحليل، وأحيانا بورس وصفها بطريقة شعرية: "كيف كان العالم بالنسبة لآدم في اليوم الذي فتح عينيه عليه قبل أن ينشئ التمييزات قبل أن يتخذ وعيا من وجوده نفسه – وهذا هو الأول: الحاضر، الفوري، الجديد ، الأولي، الأصلي، العفوي، ، الحر الواعي والزائل.[299]

والثانيانية : توجد في وقائع مثل ، علاقة ، التزام، تأثير، اعتماد، استقلال، نفي، حقيقة، نتيجة ، شيء لا يمكن أن يكون الآخر، السلبي أو المستقل دون أول بالنسبة لكي يكون الآخر ، السلبي أو المستقل نجد الثانيانية في الحدوث ، لأن الحدوث شيء؛ حيث الوجود يتشكل في الحدث "الفعل". نحن نضرب قوة عليها ، حدث خام من نفس النوع ، وبعبارة أخرى هو شيء ما هناك، وفكري لايمكن أن يزيله وأجد نفسي مجبرا على الاعتراف بأنه كشيء في المقام الثاني خارجي أنا ، الموضوع أو الرقم الأول، الذي يشكل مادة للممارسة بالنسبة لإرادتي.[300]

299 - Ibid, Même Page.

300- Ibid, P.8.

ويعطي بورس مثالا بالشريف الذي يأتي يطرق على الباب لتنفيذ القانون وأنه لا يمكن أن نقاوم: إنه الثاني الذي يعارض قصدنا، ونحن لا نستطيع تغييره أو تخفيفه. عند بورس، الثانيانية تستلزم وتكمل الأولانية "والثاني هو بالضبط ما لا يمكن أن يكون دون أول."[301]

ولقد رأينا أن هذا هو الوعي الفوري الذي هو أول وثيق الصلة ،شيء ميت خارجي الذي هو ثان وثيق الصلة .وبالمثل، فمن الواضح أن تمثيل التوسط بين الاثنين وهذا هو ثالث وثيق الصلة الأول مسبب، والثاني مريض، والثالث هو العمل حيث الواحد يؤثر على الآخر. بين البداية كأول وفي النهاية كأخير ، تأتي العملية التي تؤدي من الأول إلى الأخير .بلا استثناء الثالثانية تستلزم بعدا معرفيا: "إذا أخذنا أي شكل للعلاقة الثلاثية العادية ، نجد دائما عنصرا عقليا «Mental»؛ العمل الخام هو الثانيانية كل عقلية تستلزم الثالثانية ؛ الثالثانية البورسية هي طريقة العادة، والفكر، والاتصال، والتبادل والوساطة والتحول والحركة من حالة إلى أخرى . بورس يعارض لوك، والفلسفة الشعورية بشكل عام، بقدر ما أنها لا تعرف القوة الحقيقية للأفكار،ويحاول تعميق التفكير في آليات وحيدة للأولانية والثانيانية.[302] مثل الثالثانية تستلزم الثانيانية والأولانية. الثانيانية تصف الجهد والمقاومة ، الذات والموضوع، الذات والآخر، الاستهداف والمصادرة، والشكل والعمق، السبب والنتيجة، النص والسياق، والكل يقع في الزمن والفضاء.[303]

301 - Ibid, Même Page.
302- Ibid, Même Page.
303- Ibid, Même Page.

خلاصة الفصل:

إن السيميولوجيا كعلم مستقبلي يهتم بدراسة حياة العلامات في المجتمع حسب الوصف السوسيري ؛ حيث السيميائية كمجال واسع جدا لاتملك أي معالجة له أن تكون شاملة لتشعبها واتساع مجالها ، وأفاهيمها الأساسية وأدوات التحليل فيها ، وللهدف من دراسة السيميائية التركيبية هو تقديم الحاجة في استعمالها في معالجة النصوص ؛إنهامجال دراسة يرتبطبمواقف نظرية وأدوات منهجية متعددة ؛ تتناولللمبادئ العامة التي تقوم عليها بنية كل الإشارات ، وظهرت حسب إيكو في البداية باعتبارها "فكرة العلامة" ثم تحولت متطورة إلى توليد النصوص وتأويلها ، وانحراف التأويلات إلى الحوافز الإنتاجية والمتعة نفسها المتأتية من توليد الدلالة ، وليست علما للعلامات كما تصوره سوسير ولكنها أي السيميائيات على العكس من ذلك هي العلم الذي يهتم بتمفصل الدلالات وأشكال تدلولها ، أو العلم الذي يرصد تشكل الأنساق الدلالية ونمط إنتاجها وطرق اشتغالها ، وحسب فرانسوا بيرالدي فإن بورس أحدث نظرية قادرة على إحداث قطيعة معرفية حقيقية في سيرورة تكون علم حقيقي للأدلةيمكن أن نسميه بالسيميوطيقا معتبرا فكر بورس ثوريا سبق زمنه بكثير ، وبذلك تجاوز بورس المفهوم السوسيري الثنائي للعلامة (دال–مدلول) ؛ حيث الدلائلية البورسية ثلاثية الأساس لايمكن تقليصها إلىتحليل ثنائي ، ولكنها تقلص كل علائقية مكونة من أربعة أطراف أو أكثر إلى هذه الثلاثية والاختلاف واضح بين سوسير وبورس فيما يتعلق بالإشارات والعلامات ؛حيث يعتبرها بورس اصطلاحية يمكن تعلمها من خلال مقولته : (الكون مفعم بالإشارات وهو حصرا لا يتكون من الإشارات) والسيميائيات بالنسبه له هي المفتاح لإيجاد المعنى في أي شيء ، ويمكن الجمع بين سوسير وبورس واقتراح أننا نجد المعنى في العالم

عن طريق رؤية كل شيء إما أنه دال لشيء آخر (المدلول أي المفهوم أوالفكرة) ، أو مولد للمعنى بأن يكون أيقونيا أو مؤشراتيا أو رمزيا ونحن نسبح في بحر من الإشارات وكل إشارة إلى شيء آخر، وللمقاربة السيميائية الكبرى تدرس الصورة باعتبارها ملفوظا خاصا مشتغلة عبر مناطق كبرى لتقييمه ، وتنطلق للمقاربة السيميائية الصغرى من عناصر من الصورة تعتبرها ذرية ؛ حيث تستطيع هذه الأخيرة أن تظهر كيف يمكن لهذه الوحدات بأن تنتظم في رسالة بتجميعات وتركيبات، ورغم إدانة هذه المقاربة لاشتغالها بالتفريعات إلا أنها ضرورية ، وهي وحدها يمكن أن تعطي مكانتها العلمية للسيميولوجيا للمرئية ، وإن طموح السيميائية لن يكون بإعداد نمطية للعلامات وحسب بل بالأحرى بدراسة صيغ إنتاج الوظيفة السيميائية ؛ حيث السيميائية شكل تحليلي لأنظمة الأدلة تهتم بالوصف التحليلي كاللسانيات وعلم الاجتماع والأنثروبولوجيا ؛ تتميز بوصف نتاج المعرفة وتمظهرها ، وبكونها لاتركز على كل الظواهر بل على ظاهرة التواصل ، أو الدلالة على العلامة في إطار المجتمع ؛ ترتكز على السيميوزيس كعملية يصبح فيها الشيء ، أو عن طريقها علامة ويعمل على أنه كذلك والسيرورة السيميائية تعني انصهار الأبعاد الثلاثية للعلامة واشتغالها على أنها وحدة كاملة ؛ أي ما يجربه الإنسان وما ينتجه ينبغي أن يفهم باعتباره حصيلة تفاعل دقيق بين مستويات خصوصية ثلاث الأولية والثانوية والثالثية ، وإن كل فعل سيميوزيسي يتحدد من خلال موضوع ديناميكي ، وهو بهذه الصفة يوجد خارج السيميوزيس ويمكن تحديده باعتباره الواقع الذي يقوم بوسائل ما بتحديد العلامة عبر ماثولها ، وحسب ديريدا : (فإن للعلامة الحق في أن تحدد قراءتها حتى ولو ضاعت اللحظة التي أنتجتها إلى الأبد) ، حيث الدلالات التي يمكن الكشف عنها داخل العلامات البصرية هي دلالات وليدة تسنين ذي طبيعة ثقافية في حالة قراءة الصور كظواهر بصرية وفهمها يستدعيان سننا سابقا يتم عبره التأويل والتدليل ، لقد أصبحنا نعيش عصر الصورة الرقمية المحوسبة المشبكة التي تغمرنا سيميائياتها من خلال

الميديومات الوسائطية المختلفة ؛ أين إدراك الصورة لايتم دفعة واحدة دون وسائط ؛ أي الصورة تأتي إلى العين من خلال "البنية الإدراكية" أو"سنن التعرف" أو "النموذج الإدراكي"من خلال ظاهرة تعدد الدلالات المتوالدة في سيرورة ديناميكية تدرك من خلالها القراءات التفسيرية للصور التي تضخها الوسائط الرقمية بوجه عام ، وهذه الميديومات التفاعلية بوجه خاص من خلال فضاءاتها الافتراضية الموشاة بالسحر ؛ حيث اللمسة الهابتيكية الناعمة للواجهة أياكانت تحمل سيميائيها المتلقي الممارس إلى الداخل التفاعلي عبر الشاشات الذكية ؛ أين ما يجري نقله الآن هو شبه مواد من رموز ، وعلامات وأصوات وصور وأرقام يجري بثها بسرعة البرق ؛ حيث الصورة علامة شائعة جدا سهولة وتيرة الاستخدام تزود الصورة بفضاء متعدد الأبعاد ، وسيميائية الصورة ترجع إلى نظرية الاتصال ؛ أين تعتبر عموما كرسالة تتكون من علامات أيقونية وحسب موليس : فإن الصورة هي بناء ومزيج من طريقة التعبير والتقنية لها زمنان للوجود ؛ زمن للمبدع وزمن لمن يشاهدها ، حيث سيميائية الصورة الفيديوليدية في الألعاب الإلكترونية تطرح دائما في ذات السياق جدلية صناعة هذه الوسائط وعلاقتها بالمحتوى الذي يحيل إلى حياة هذه اللعبة كعلامة في المجتمع الذي مورست فيه ؛ أين تحولت هذه الوسائط التفاعلية إلى ميادين للعب بالسياسة والاقتصاد ، وبالثقافة وبغيرها من المفاهيم فاسحة المجال إلى سيميائية صورية عولمية تسكن علاماتها الدالة هذا المحتوى أو ذاك ؛ علامات تعكس هذا العالم الموسل المشبك حيث الكل يتصل؛ حيث الصورة وسيط يربط بين الأطراف المتناقضة ورمزيتها تساهم في لحم المتشتت حسب دوبريه ؛ مرئية مقروءة ذات مغزى ومعنى تعبر عن قيم ما بعد حداثية ؛ حرة تعبر عن إطلاق الغرائز فقدت معناها حينما اختطفتها الرأسمالية عابرة القومية معولمة استهلاكية تجسد سلعنة الثقافة ؛ حيث الصورة ثلاثية الأبعاد في الواقع الافتراضي تجسد ثقافة الهروب من الواقع الحقيقي للانغماس والانغمار في فضاءات الافتراضي الذي يصوغ حياة مرتاديه ؛ حيث الشخصية

العلائقية مائعة وعابرة مثل الشبكات التي يرتبط بها الناس حسب توركل ، وحسب كينيث فإن هيمنة التكنولوجيا خاصة تكنولوجيا الصورة على عمليات الإنتاج كمتغير مستقل يؤثر في متغير تابع هو عدم ثبوت الذات وتشظيها وتفككها ، وعندما تكون الثقافة في حالة تغير مستمرة ترى في التفكك والتشظي طبيعة الأشياء ، ومن خلال غزو الصورة الفيديو – ليدية لحياة الشباب أصبحت الصور تصوغ ثقافة هؤلاء الممارسين بما يسميه المختصون ثقافة الغرفة ؛ أين أصبحت فضاءات شاشات الألعاب مسارح مفتوحة على سيميائية العنف والجنس ؛ أي كل سيميائية مخلة بالاستقرار الاجتماعي إلا ويمكن أن يتم تمثلها بكل حرية من خلال اللعب التفاعلي ؛ حيث خطر الألعاب الإلكترونية يكمن في استجابتها لمدخلات لاعبيها ؛ أين يمكن أن تقودهم إلى أفعال فوضوية في العالم الحقيقي ، والمعضلة التي تعوق اللاعبين تنطوي على إيجاد طريقة لاجتياز المسافة بين الإدمان والأوجه السلبية لهذه الميديومات ، وبين السمات الإيجابية لها ؛ أين الثقافة الرأسمالية تظهر من جانب آخر قوة مدهشة لتطبيع أو إضفاء معنى على العلامات ، والصور مهما كانت متباينة أو متعارضة ، وهذا يعكس التحكم في سيرورات استهلاكها مما يشي بأننا نعيش عصر الصورة المشبكة المرقمنة بالغة الدقة توسيلا وتشبيكا ؛ أين تسبح في العقد الشبكية في الفضاءات الافتراضية لتغري الملايين من المرتادين للارتماء في سراب بصري عولمي ما بعد حداثي.

الفصل الثالث :

الألعاب الإلكترونية

مقدمة الفصل :

حاولنا التطرق في هذا الفصل إلى الألعاب الإلكترونية لنتعرف على المراحل التاريخية الأربع التي مرت بها صناعة هذه الألعاب ، وإلى أنواعها المختلفة على غرار الأكشن والمحاكاة وألعاب الأدوار والألعاب الإستراتيجية ، وأخرى كألعاب الموسيقى وألعاب الحفل وألعاب الألغاز والألعاب الرياضية ، وأيضا إلى الألعاب الإلكترونية العربية كأسطورة زورد وأسد الفلوجة وأمل الشعوب وتحت الحصار وتحت الرماد ، وأسطورة زويا وسادة الصحراء وقصر الأساطير وقريش ،كما تم التطرق أيضا إلى تصنيفها من حيث وظيفة الدعامات ، ومن حيث وظيفة التموضع ومن حيث وظيفة المحتوى ، ومن حيث العمر ومن حيث درجة الانغلاق ، والتعرض أيضا إلى الأسواق العالمية لهذه الصناعة على غرار السوق الأمريكية واليابانية والأوروبية ، ومبيعات الشركات العملاقة كمايكروسوفت ونانتندو وسوني ، وأيضا التطرق لاستهلاك هذه الألعاب في الوطن العربي ، ومبيعاتها في الشرق الأوسط والسعودية ومعرض دبي العالمي للألعاب الإلكترونية ، والتطرق للمعوقات التي تعترض هذه الصناعة في المجتمع العربي ، وأيضا لمخاطرها الأخلاقية والسلوكية والاجتماعية على الجيل الناشئ ، وفوائدها المختلفة على غرار مساهمتها في تنمية الملكات المهارية والتعليمية ، وتحسين الحالة الصحية وتطوير الدعاية الإعلانية وإلى علاقتها بالواقع الافتراضي.

أولا: المراحل التاريخية للألعاب الإلكترونية

يبين الباحث توني فورتان وآخرون في دراستهم الموسومةبـــ : ألعاب الفيديو ممارسات مستمرة ورهانات اجتماعية بأن الباحث لورنت تريمال أشار إلى أن ألعاب الفيديو ظهرت في أوساط الإعلام الآلي قبل ثلاثين عاما، وفي متناول جمهور مطلع يدرك جيدا انتشارها الواسع في المجتمع.[304]وفي ذات السياق يقسم مؤرخو تكنولوجيا الوسائط الترفيهية التفاعلية تاريخ الألعاب الإلكترونية إلى مراحل أربع ، لتشكل كل مرحلة تاريخية من المراحل الثلاث عقدا كاملا لتلتحم المرحلة الأولى من تاريخ هذه الألعاب بجيل أطفال الأتاري المرتبطة بعصر الخيال العبقري من سنة ألف وتسعمائة وخمسة وستين إلى سنة خمس وسبعين من القرن الماضي.[305] أما المرحلة الثانية فإنها ارتبطت بظاهرة الإدارة والتسويق لتحدث قطيعة مع عصر الخيال العبقري المرتبط بالمرحلة الأولى من سنة خمسة وسبعين إلى خمسة وثمانين من القرن الماضي، ليفسح المجال للاختصاصيين الإداريين ، أما المرحلة الثالثة من تاريخ هذه الوسائط فقد ارتبطت بالعملاقين سيجا ونانتندو لتلتحم مع البرمجيات من سنة خمسة وثمانين إلى خمسة وتسعين ، أما المرحلة الرابعة من تاريخ هذه الألعاب فهي تزامن فترة الوسائط المتعددة من سنة ثمانية وتسعين إلى اليوم.[306]

304 - Tony Fortin et autres , les jeux vidéo pratiques contenus et enjeux sociaux , L'harmattan, 2005 , Paris, P.15.

305 – آسا بريغر وبيتر بروك ، التاريخ الاجتماعي للوسائط ، ترجمة محمد مصطفى قاسم ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 315 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.355.

306 – نفس المرجع والصفحة.

يبين الباحث جون بول في دراسته الموسومةبـــ : الألعاب الإلكترونية الوسيلة الإعلامية للعصر الإلكتروني أنه في سنة ألف وتسعمائة واثنين وستين من القرن المنصرم ، وتحديدا في مخابر ماساشوستس (Massachusetts Institute Of Technology) ببوسطن شهد العالم ميلاد أول لعبة إلكترونية سميت Space Wars (حرب الفضاء) ، ويمكن أن نقسم تاريخ الألعاب الإلكترونية إلى أربع مراحل تشكل كل مرحلة عقدا كاملا.[307]

وفي ذات السياق يشير الباحثان آسا بريغر وبيتر بروك في كتابهما الموسومبـ: التاريخ الاجتماعي للوسائط إلى أن لعبة حرب الفضاء أولى الألعاب مخترعها أحد طلاب شركة ميت MIT في الستينيات من القرن الماضي ولعبة يوم الهلاك Doom من أولى الألعاب ثلاثية الأبعاد 3D حيث تم توصيف ألعاب الفيديو الإلكترونية في منشور لهيئة الإذاعة البريطانية الموسومبـ: " التلفزيون في الثمانينيات : المعادلة الكلية سنة ألف وتسعمائة واثنين وثمانين بأنها الإبن الشرعي للأجهزة الإلكترونية في دور التسلية.[308]

307 - Jean paul, Le jeu interactif le premier média de l'ère électronique (Université du Québec à Montréal), P.1.

308 - آسا بريغر وبيتر بروك ، نفس المرجع والصفحة.

1 - المرحلة الأولى :وتبتدئ من سنة 1965 إلى 1975 وتسمى بأطفال جيل الأتاري (Atari)، وأيضا مرحلة الخيال وأسطورة المخبر في أحد المرائب الكاليفورنية ، وهاهي الحالة الأنموذجية للسيد نولان باشنال (Nolan Bushnell) والنجاح الساحق لشركة Atari ففي هذه الأثناء كان السيد نولان طالبا بمدينة سالت لاك (Saltlake City) حيث كان يقوم بتصميم معارك فضائية على الحاسوب العملاق بالجامعة وكانت باكورة إنتاجه تحمل اسم كمبيوتر سبيس (Computer Space) مصمما معركة بين السفن الفضائية والأطباق الطائرة ،كانت البداية الاقتصادية لهذه الشركة فاشلة على وجه العموم ، والمبيعات المحققة بلغت ألفي نسخة بجهد جهيد ، ولكن السيد نولان أسس شركته التي أطلق عليها اسم أتاري والتي ارتبط اسمها بالفشل في اللعبة المسماة Jeu de go *ولكن السيد نولان الذي يعتبر أكبر هاو في هذا المجال سنة 1972 أنقذ شركته باقتناء لعبة التنس Jeu De Ping-Pong المرتكزة على مبدإ بسيط للفعل ورد الفعل ، والسوق التي فكر فيها آنذاك هي سوق ألعاب الآركيد (Jeu D'arcade).[309]

309- Ibid, P.2.

*- باك مان (بالإنكليزية: Pac-Man) هي لعبة أركيد تم تطويرها من قبل شركة نامكو، صدرت لأول مرة باليابان عام 1980. هي واسعة الشهرة منذ صدورها حتى يومنا هذا، تعتبر باك مان عالميا كواحدة من كلاسيكيات ألعاب الفيديو، و مثالا حيا لثقافة الثمانينيات. عند صدورها باليابان و الولايات المتحدة، كانت اللعبة ظاهرة اجتماعية حيث باعت العديد من المنتجات الترويجية، وتم صناعة مسلسل كارتوني لها وأغنية بوب بقائمة Top 40. ولقد تم تطويرها من البعد الكلاسيكي إلى البعد الثلاثي كما تم إنشاء ألعاب مختلفة لشخصية باكمان وإحدى تلك الالعاب لعبة man world pac .

- زيارة بتاريخ : السبت 2 جانفي 2015 على الساعة 19:53 .

http://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%A8%D8%A7%D9%83_%D9%85%D8%A7%D9%86

2- المرحلة الثانية : وتبتدئ من سنة 1975 إلى 1985 في هذه المرحلة قام السيد نولان باشنال ببيع شركته أتاري للسيد ورنر (Warner) مقابل أربعة وثلاثين مليون دولار ، وكان نصيبه من هذه الصفقة خمسة عشرة مليون دولار وعقدا طويل المدى كمسير ولكن دوره في التسيير تلاشى سريعا ، نظرا لإعادة الهيكلة التي قررتها الشركة تأهبا لخوض المنافسة ، ويعتبر هذا العصر الذي يسمه المتخيلون العباقرة قد ولى وفسح المجال أمام اختصاصيي وإداريي التسويق.[310]في سنة 1976 قامت عشرون شركة مختلفة بإنتاج أجهزة ألعاب إلكترونية للاقتناء البيتي ، في ذات السنة قام مهندس ياباني باختراع باك مان (Pac Man) * ، الذي شكل بالنسبة له قنبلة صغيرة في تطور لعبة الفيديو ، كما أننا لا نستطيع أن نهمل أهمية التصميم الشكلي الصوري (Graphisme) كما لا ننسى أهمية الشخصية المركزية في اللعبة التي تعتبر تطورا مهما ، حيث تبرز اللعبة صورة متعاطفة يمكن توصيفها ، وهذه الفترة في تطور ألعاب الفيديو المنزلية المتزامنة مع إدخال الحاسوب الشخصي (Ordinateur Personnel).[311]

310- Ibid, P.P.2-3.

311-Ibid, Même page.

في سنة 1977 بدأ الحاسوب Apple II في الانتشار تجاريا متزامنا مع بداية الثورة المعلوماتية (Révolution Micro-Informatique) .وبعدها بقليل ، شهدت ألعاب الأركيد تطورا ماليا وجماليا مبهرا (كتابة سيناريو الألعاب واستخدام الشكل الصوري لخلق التأثير الاحتمالي) في سنة 1982 جنت الولايات المتحدة من ألعاب الأركيد ثمانية مليار دولار ، بينما أسواق الألعاب المحلية كانت أرباحها مقدرة بثلاثة مليارات دولار بقاعدة مرتكزة على خمسة وعشرين مليونا من (Consoles)الكونسولات.[312]

*إبان هذه الفترة كان هم الشركات منصبا على الإستراتيجية الهادفة لتطوير الألعاب الإلكترونية ابتداء من الحاسوب الشخصي(المنزلي) ، وانتهاء بتزويد السوق بكونسولات متخصصة ومحددة.[313]والكونسول حسب ما أورده الباحث بيل غيتس في كتابه الموسوم بـ : المعلوماتية بعد الأنترنت فهو جهاز تحكم أو نهاية طرفية مكونة من لوحة مفاتيح وشاشة عرض.[314]

312 - Ibid, Même Page.

313-Ibid, P.3.

- زيارة بتاريخ : السبت 2 جانفي 2015 على الساعة 21:33 .

http://fr.wikipedia.org/wiki/Console_de_jeux_vid%C3%A9o

314 – بيل جيتس ، المعلوماتية بعد الأنترنت ، ترجمة عبد السلام رضوان ، سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 231 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1998 ، ص.301.

3- المرحلة الثالثة : وتبتدئ من 1985 إلى 1995 وتعرف بمرحلة العملاقين نانتندو وسيقا (Nintendo & Sega) ، بعد مرحلة اتسمت بركود طيلة ثلاث سنوات أنقذ العملاقان نانتندو وسيقا الموقف وصعدا من جديد إلى القمة ، إذا أردنا أن نحلل البنية التجارية للمنتجات، نلاحظ أن لعبتي الشوغون (Shoguns) * اليابانيتين اكتسحتا السوق وحققتا مردودية عالية على الألعاب(البرمجيات) لقد قام العملاقان بتصميم غالبية الألعاب وأيضا بالمراقبة الدقيقة للمبدعين من ذوي الاختصاص.[315]

هذه الإستراتيجية ذات المردود التي تصب في هذا الاتجاه مميزة للوجه الثقافي للسوق ، الأجهزة لا تساوي شيئا من الناحية التطبيقية للمستخدم ، ولكن الشركات تحقق أرباحا من مبيعات هذه المنتجات البرمجية والخدمية ، لقد نشأ جيل جديد من المبرمجين على سبيل المثال ميامونو (Miyamoto) الذي اخترع بشركة نانتندو جيل ماريو بروس (Mario Bros) الذي يشتغل خصوصا على الحركة ، ليجعلها أكثر طبيعية وأكثر تعقيدا ممكنا (الأشخاص يستطيعون المشي والقفز الدائري حول بعضهم البعض ، يتحركون جانبيا وأفقيا ...).[316]

إن خاصيتي هذه المرحلة هما تركيز الشركات والأجهزة المتخصصة التي تستهدف جيدا مشتريي الألعاب في فئة عمرية محصورة بين الثامنة والثامنة عشر ، حيث توجد أربعة أصناف من الألعاب : ألعاب الإثارة / مغامرات ، إثارة / أركيد / ، محاكاة ورياضة وفي هذه المرحلة تقاسم العملاقان نانتندو وسيقا السوق العالمية.[317]

315- Ibid , Même Page.
316 - Ibid, Même Page.
317 - Ibid, P.P.3-4.

في سنة 1985 (قامت نانتندو ممثلة في إحدى شركاتها ببيع ألعاب الورق (Jeux De Carte) لقرن كامل). وأخرجت أول جهاز لها خلال ثلاث سنوات، بعد ذلك قامت الشركة ببيع إحدى عشر مليون كونسول ، وهيمنت على مبيعات السوق بثمانين بالمئة متبوعة بشركة سيقا التي قدرت مبيعاتها بخمسة عشرة بالمئة ، وهي الأكثر اختصاصا في ألعاب الآركيد ، وفيما يخص الألعاب المحمولة من نوع Gameboy لشركة نانتندو التي حققت المركز الأول دون منازع بالرغم من أن تكنولوجيتها أقل تنافسية في وجود ألعاب أخرى من إنتاج سيقا (Sega) ولانكس (Lynx) من إنتاج أتاري (Atari) . و تيربو إكسبريس (Turbo Express) من إنتاج NEC (Nippon Electric Company)[318].

4- المرحلة الرابعة : وتبتدئ بعد سنة 1998 وتزامن بداية الوسائط التفاعلية المتعددة (Multimédia) * وألعاب الشبكات ، تتميز هذه المرحلة باستعمال أمثل للشكل الصوري للصوت الأكثر واقعية لتطوير السيناريوهات المعقدة ، وزيادة سرعة تمرير الصور مما استدعى زيادة سعة الذاكرات في هذه الأجهزة وسرعة معالجة المعلومات.[319]

إنها الألعاب الإلكترونية التي ساهمت في فتح طريق الوسائط التفاعلية المتعددة إن تقنية 16 بايت (16 Bits) كتكنولوجية للانتقال ساهمت في تغيير شكل اللعبة.[320]

318-Ibid, P.P 3 – 4.

*- الوسائط المتعددة (بالإنجليزية : Multimedia) وهو مصطلح واسع الانتشار في عالم الحاسوب يرمز إلى استعمال عدة أجهزة إعلام مختلفة لحمل المعلومات مثل (النص، الصوت، الرسومات، الصور المتحركة، الفيديو، والتطبيقات التفاعلية).

- زيارة بتاريخ : السبت 2 جانفي 2015 على الساعة 21:46 .

http://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%88%D8%B3%D8%A7%D8%A6%D8%B7_%D9%85%D8%AA%D8%B9%D8%AF%D8%AF%D8%A9

319 - Ibid, P.4.

320 - Ibid, Même Page.

وغالبية الأجهزة بيعت على شكل أقراص مضغوطة (CD) أو على شكل أقراص مدمجة (DVD) ، ولهذا فإنه الآن تجب معرفة أن أكثر هذه الألعاب تظهر في شكل ثلاثي الأبعاد (3D) ، نظرا لتطور هذه البرمجيات المرئية المسماة الوسائط (Middleware) التي تضفي مظهرا حقيقيا للأشخاص والمحيط الذي تتفاعل فيه.[321] إن الأبطال والوضعيات خيالية تتمثل (في خلق عوالم مبتكرة ومحاكية) وأغلبها أي الأبطال والوضعيات أصبحت تنحو أكثر إلى الواقعية ابتداء من سنة ألفين حيث ظهرت ثلاثة كونسولات كبيرة تسمح بمعالجة الصور الثلاثية الأبعاد وهي على التوالي : – جهاز نانتندو المعكب (Game Cube de Nintendo) – جهاز بلايستيشن 2 (La Playstation II De Sony)– جهاز إكس بوكس (La Xbox De Microsoft) الذي يعتبر حاسوبا يمكن ربطه بالأنترنت بغرض اللعب على الخط (Jeux en Ligne).[322]

بينما دخلت مايكروسوفت (Microsoft) الساحة خرجت سيجا (Sega) من صناعة هذه المنتجات وهذا لتكريس تطوير الألعاب ، بينما تبقى نانتندو (Nintendo) الوحيدة في مجال الألعاب المحمولة بجهازيها (GameBoy Color و GameBot Avance) ، كل هذه الألعاب الجديدة مخزنة على أقراص مضغوطة CD أو أقراص مدمجة DVD يمكن أن تشتغل على الحاسوب ، والحواسيب الشخصية الآن تعتبر أكثر قوة وتحملا ، وتعالج الوسائط المتعددة التفاعلية والاختلاف بين الألعاب التي تشتغل على كونسولات والألعاب التي تشتغل على الحواسيب بدأ في التضاؤل شيئا فشيئا، ولا يمكننا أن نتكلم إلا على الألعاب التي تمارس بشكل منفرد والألعاب التي تمارس على الشبكات.[323]

321 - Ibid, Même Page.

322 - ibid, Même Page.

323 - Ibid, PP.4 – 5.

يشير الباحث غيوم دينيس في دراسته الموسومةبـ : ألعاب الفيديو التربوية وتفعيل تطبيقها على تعليم الجاز إلى التقسيم الكرونولوجي الذي أبدعه الباحث إسبوزيتو سنة ألفين وخمسة من :

1946 – 1971 إنجازات سرية وتكنولوجيا في تطور ثابت

1971 – 1978 بدايات النجاح الجماهيري والاستقرار التكنولوجي

1978 – 1983 العصر الذهبي وظهور سوق ألعاب الفيديو واختراع وإبداع أنواع مشتركة

1983 – 1994 تنوع المنتجات وتضاؤل الحدود التكنولوجية

1994 إلى اليوم استقرار الإنتاج وسباق التكنولوجيا قدما.[324]

ثانيا : تصنيفات الألعاب الإلكترونية

يبين الباحث جوليان ألفاريز في دراسته الموسومةبـ : من لعبة الفيديو إلى اللعبة الجادة مقاربات ثقافية براغماتية وشكلية بأن الباحث برنار جوليفا قد اقترح تصنيفها سنة ألف وتسعمئة وأربعة وتسعين من خلال الأصناف الستة الكبرى المغامرات والدور والأكشن والمحاكاة والإستراتيجية والفكرية ، بينما يصنفها الباحثان جورج لويس بارون وإيريك برويار سنة ألف وتسعمئة وستة وتسعين ضمن الأصناف الأربعة الكبرى الفكرية والمحاكاة والإستراتيجية والمغامرات والدور والأكشن.[325]

324 - Guillaume Denis, Jeux Vidéo Educatifs Et Motivation : Application a L'enseignement Du jazz, Thèse Doctoral Soutenue En 2006., P.11., PDF.

325- Julian Alvarez, du jeu vidéo au serious Game, approches culturelle, pragmatique et formelle, thèse soutenue en 2007, université Toulouse II, P.179., PDF.

أما تصنيف الأخوين لي ديبردر الذي سبق كلا التصنيفين وانتهى بعدهما من سنة ألف وتسعمائة وثلاثة وتسعين إلى ألف وتسعمائة وثمانية وتسعين يدرجها ضمن الأصناف الثلاثة الكبرى الفكرية والأكشن والمحاكاة ، وكل صنف تندرج تحته أصناف فرعية فألعاب الأكشن على سبيل المثال تنضوي تحتها ألعاب الفكر وسباق السيارات وألعاب الكرة وألعاب الرمي وألعاب المنصات .[326] يبين الباحثان هارفي بريدو وفابيان روندو في دراستهما الموسومةبـــ : تطبيقات استهلاك الفرنسيين لألعاب الفيديو أهم تصنيفات ألعاب الفيديو إلى ثمانية أصناف رئيسة على غرار القاتل الأول ولعبة الدور متعددة اللاعبين على الخط والمنصة ولعبة الدور ومحاكاة السيارة والرياضة والإستراتيجية والألعاب الاجتماعية.[327]

1- الأكشن (Action) : ألعاب الأكشن تتطلب من اللاعب الحركة السريعة، وغالبا ما ترتبط بالقتال .– بيتم أب (Beat'em Up) :ألعاب البيتم أب تركز على مقاتلة اللاعب للعديد من الأعداء من خلال اللكم أو الركل، أو باستخدام السيوف كما في ألعاب الهاك آند سلاش (Slash & Hack) في العديد من المراحل أو المناطق. الهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم، أو المرور على طول المنطقة المليئة بالأعداء حتى الوصول لنهايتها. فاينال فايت (Final Fight) هي مثال على هذا النوع من الألعاب.[328]

326 - Ibid, Même Page.

327 - hervé bridoux et fabien rondeau, les pratiques de consomation des jeux vidéo des français, Gfk custom research France, 2010, P.14., PDF www.gfkcr.fr

328 – ألعاب الفيديو ، الموسوعة الحرة (ويكيبيديا) :
– زيارة بتاريخ : الأحد 3 جانفي 2015 على الساعة 10:50 .
http://ar.wikipedia.org/wiki/

– القتال (Fighting) :ألعاب القتال عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة. وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة، وفي وقت قصير (غالبا دقيقة أو أقل) يحصل اللاعب الذي حقق ضررا أكبر ضد اللاعب الآخر وقضى عليه على نقطة تدل على أنه فاز في الدور. تتطلب الكثير من ألعاب القتال الفوز في دورين لكي يواصل اللاعب اللعبة ومن أشهر ألعاب هذا النوع ستريت فايتر (Street Fighter).[329] – الكرة والدبابيس (Pinball) :ألعاب الكرة والدبابيس وتسمى أيضا الفليبر (Flipper) أو البينبول (Pinball) هي ألعاب الفيديو المقلدة لماكينات الكرة والدبابيس المعروفة. في الكثير من الأحيان تحتوي على أمور خيالية غير موجودة في الماكينات الحقيقية. بوكيمون بينبول (Pinball Pokémon) هي إحدى الألعاب المشهورة بهذا النوع.[330]

– المنصات (Platform) :ألعاب المنصات هي نوع من ألعاب الأكشن تركز على القفز بين المنصات وتفادي السقوط، وتشمل أحيانا على التسلق والتصويب. معظم شخصيات ألعاب المنصاب كرتونية. من أشهر ألعاب المنصات القنفذ سونيك (Sonic).[331] – تصويب منظور الشخص الأول (First-Person Shooter) :هي ألعاب الأكشن التي تركز على القتل بواسطة الأسلحة وخصوصا المسدسات. يتحكم اللاعب في شخصية واحدة بواسطة المنظور الأول حيث لا يرى من اللاعب سوى يده وسلاحه. من أشهر ألعاب هذا النوع دوم (Doom) وكول اف ديوتي (call of duty).[332]

329 – المرجع السابق ، http://ar.wikipedia.org/wiki/

330 – المرجع السابق.

331 – المرجع نفسه.

332 – المرجع نفسه.

– تصويب المسدس الخفيف (Light Gun Shooter) :هي ألعاب تصويب، ولكن بخلاف تصويب المنظور الأول لا يمكن للاعب التجول بنفسه بل الهدف هو تحريك المؤشر أو توجيه المسدس نحو العدو وقتله لكي يتقدم اللاعب في اللعبة. يفضل في هذا النوع من الألعاب استخدام المسدس الخفيف عوضا عن أداة التحكم حيث يكون توجيه المسدس نحو شاشة التلفزيون أسهل. من أشهر وأقدم ألعاب هذا النوع هنت دك (Duck Hunt [333]– شوتم أب (Shoot'em Up) : في ألعاب الشوتم أب يتم التحكم في مركبة فضائية أو في شخصية خيالية طائرة حيث يتم تفجير المركبات الأخرى أو الأغراض المتناثرة في المراحل. ستار فوكس (Star Fox) من أشهر ألعاب هذا النوع.[334]

– التصويب التكتيكي (Tactical Shooter) : ألعاب التصويب التكتيكي هي مشابهة لألعاب تصويب منظور الشخص الأول من حيث طريقة اللعب. ولكن الاختلاف هو أن الهدف في ألعاب التصويب التكتيكي ليس القضاء على جميع الأعداء بل التخطيط والعمل مع فريق آخر للقيام بعملية معينة. لعل من أشهر ألعاب هذا النوع توم كلانسيز جوست ركون (Tom Clancy'S Ghost Recon).[335]– تصويب منظور الشخص الثالث (Third-Person Shooter) :ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيرا للمنظور الأول. الاختلاف الرئيس هو وضع الكاميرا حيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به. من الأمثلة على هذا النوع غراند ثفت أوتو (Grand Theft Auto).[336]

333 – المرجع السابق.
334 – المرجع السابق.
335– المرجع السابق.
336 – المرجع السابق.

2- مغامرات الأكشن (Action-Adventure) :كما هو واضح من الاسم فإن هذا النوع من الألعاب يدمج عناصر ألعاب الأكشن مع المغامرات والاستكشاف أو حل الألغاز.[337]– التسلل (Stealth) :في ألعاب التسلل الهدف غالبا هو المرور في المنطقة من دون أن يلاحظ الأعداء وجود اللاعب، ولكنها تحتوي أيضا على القتال بواسطة المسدسات. من أشهر ألعاب التسلل ميتال جير (Metal Gear). [338] – رعب البقاء على قيد الحياة (Survival Horror) :هي ألعاب تدور أحداثها مثل قصص الرعب، كما تحاول إفزاع اللاعب في عدة مناسبات كما في أدب الرعب عن طريق الأجواء أو الموت أو ظهور الشخصيات الميتة (zombies) أو الدماء.[339]

تحتوي الألعاب أيضا على العديد من الألغاز بجانب الهجوم على الأعداء. غالبا ما تكون ذخائر الأسلحة محدودة مقارنة بألعاب الأكشن الأخرى. أشهر ألعاب هذا النوع ريزدنت إيفل (Resident Evil)اضافة إلى سايلنت هيل Silent Hill – انواع أخرى : تندرج العديد من الألعاب تحت مغامرات الأكشن.[340] من بينها الألعاب التي تدور في العوالم الخيالية مثل لجند أوف زيلدا (The Legend of Zelda)، والألعاب التي تدور في مدن حقيقية مثل توم رايدر (Tomb Raider).[341]

337 – المرجع السابق.
338 – المرجع السابق.
339 – المرجع نفسه.
340 – المرجع نفسه.
341 – المرجع السابق.

3- المغامرات (Adventure) : هي الألعاب التي تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف وغالبا ما تكون خالية من القتال.[342]– المغامرات النصية (Text Adventure) :هي نوع من الألعاب كان ذا شعبية كبيرة في السبعينات والثمانينات، وهو عبارة عن مغامرات بواسطة النصوص ومن دون صور، حيث يتم كتابة الكلمات بواسطة لوحة المفاتيح للتحكم بالشخصية. من أشهر الألعاب زورك (Zork).[343] – مغامرات رسومية (Graphic Adventure) :هو نوع من ألعاب المغامرات وفيه يتجول اللاعب عن طريق تحريك المؤشر والضغط على الأغراض أو الأسهم في بيئة رسومية، حيث لكل موقع صورة ثابتة. ويمكن للاعب العثور على الأدوات واستخدامها في بعض المناطق. من أشهر الألعاب ميست (Myst).[344]

– الروايات المرئية (Visual Novel) :هي نوع سائد بشكل أساسي في اليابان، ولكن تم تصدير عدد من الألعاب خارجها. وهي عبارة عن مغامرات رسومية متأثرة بفن الأنمي، ومن بينها ألعاب محاكاة المواعدة (Dating Sim). ويمكن للاعب التحرك ومخاطبة الشخصيات.[345] عندما يخاطب اللاعب شخصية ما فإن صورة هذه الشخصية تظهر كبيرة في وسط الشاشة ويظهر مربع الحديث في الأسفل. من أشهر ألعاب الروايات المرئية التي صدرت لخارج اليابان لعبة أيس أتورني (Attorney Ace).[346]

342 – المرجع السابق.
343 – المرجع السابق.
344 – المرجع السابق.
345 – المرجع نفسه.
346 – المرجع السابق.

– الفيلم التفاعلي (Interactive Movie) : الفيلم التفاعلي يحتوي على مقاطع مسجلة مسبقا، ولكن يمكن للاعب اختيار بعض الأمور. على سبيل المثال حينما تصبح الشخصية الرئيسة في خطر، يمكن للاعب أن يقرر ما إذا كان عليه الهروب أو استخدام السلاح. كلا الاختيارين يتبعهما مشهد مسجل من قبل. من أشهر ألعاب هذا النوع دراجونز لير (Lair Dragon's).[347]

4- محاكاة البناء والإدارة (Simulation Management & Construction) : هي ألعاب يقوم فيها اللاعب بعمليات البناء والتوسعة والإدارة للمجتمعات والمشاريع الخيالية بواسطة ما هو متاح له من الموارد لعبة بناء مدن.[348]

– بناء المدن (City-Building) :في هذا النوع يقوم اللاعب ببناء المدن ابتداء من البنية التحتية وموارد الطعام والحماية وتوفير مراكز الصحة والرعاية وصولا لإدارة اقتصاد المدينة. النجاح في اللعبة هو بناء مدينة متكاملة ليعيش سكانها برفاهية بالإضافة إلى توفير موارد اقتصادية كبيرة. من أشهر الألعاب سيم سيتي (SimCity).[349]– محاكاة التجارة (Business Simulation) :في ألعاب محاكاة التجارة يقوم اللاعب بالتحكم في اقتصاد مشروع ما (بحسب اللعبة) ويقوم بإدارته. من بعض هذه المشاريع: المنتزهات الترفيهية، وشبكات القطارات، وشركات الخطوط الجوية. تعد ذا موفيز (Movies The) من ألعاب محاكاة التجارة.[350]

347 – المرجع السابق.

348 – المرجع السابق.

349 – المرجع نفسه.

350– ألعاب الفيديو ، الموسوعة الحرة (ويكيبيديا) :

– زيارة بتاريخ : الأحد 3 جانفي 2015 على الساعة 10:50 ./http://ar.wikipedia.org/wiki/

http://ar.wikipedia.org/wiki/

– لعبة إلهية (God Game) :هي اسم يطلق على ألعاب البناء والإدارة التي تشمل منطقة أكبر، مثل حضارة أو كوكب كامل. وغالبا لا يكون هنالك هدفا معينا يحدد نجاح اللاعب في اللعبة. من الألعاب المشهورة من هذا النوع سبور (Spore).[351] – محاكاة الحكومة (Government Simulation) :ألعاب محاكاة الحكومة كما يوحي الاسم تتيح للاعب التحكم بحكومة ما سياسيا لتحديد مصير البلد أو لخوض الحروب ضد البلدان المجاورة. بالانس أوف باور (Balance of Power) مثال على هذا النوع.[352]

5- محاكاة الحياة (Life Simulation) : ألعاب محاكاة الحياة تتضمن التحكم في حياة الشخصيات أو تربية وترويض الكائنات.[353]

– محاكاة تربية الحيوانات الأليفة (Pet-Raising Simulation) :في هذا النوع يقوم اللاعب بالتربية والتدريب والاهتمام بحيوان أليف رقمي. من أشهر ألعاب هذا النوع تماغوتشي (Tamagotchi).[354] – المحاكاة الاجتماعية (Social Simulation) : هي ألعاب يقوم فيها اللاعب بالتحكم في حياة مجموعة من الشخصيات في المنزل. ومن أشهر ألعاب هذا النوع ذا سيمز (The Sims).[355]

351 – المرجع نفسه.
352 – المرجع السابق.
353 – المرجع نفسه.
354 – نفس المرجع السابق.
355 – المرجع السابق.

6- تمثيل الأدوار (Role-Playing) : – لعبة تمثيل الأدوار بأسلوب الحاسوب : ألعاب تمثيل الأدوار، وتسمى أيضا آر بي جي، تشتمل على العديد من الأنواع الفرعية، ولكنها تشترك في عدة أمور، مثلا يتحكم اللاعب بمجموعة من المغامرين لديهم مهارات قتالية أو سحرية تحتوي ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالبا ما تكون أطول من الأنواع الأخرى في عالم كبير يحتوي على المدن والمناطق والتضاريس المختلفة يقاتل المغامرون أنواعا مختلفة من الوحوش، ابتداء من الوحوش الأضعف ومع حصول الشخصيات على نقاط الخبرة يزداد مستواهم ويتمكنون من هزيمة الأعداء الأقوى.[356]

– تمثيل الأدوار بأسلوب الحاسوب (Role-Playing Computer) : هو أحد أبرز أنواع ألعاب تمثيل الأدوار مخصصة غالبا لجهاز الحاسوب، ولكن ليس بالضرورة أن تكون كذلك. تبدأ الألعاب بإنشاء اللاعبين وتشمل على قصة غير خطية. إن هذا النوع من ألعاب تمثيل الأدوار هو من تخصص شركات البرمجة الأمريكية والأوروبية. من أشهر ألعاب هذا النوع ذي إلدر سكرولز (The Elder Scrolls).[357]

– تمثيل الأدوار بأسلوب أنظمة الألعاب المنزلية (Console Role-Playing) : بخلاف النوع السابق فإن ألعاب تمثيل الأدوار بأسلوب أنظمة الألعاب المنزلية تحتوي على شخصيات ثابتة محددة من قبل لكل منها تأثير مختلف على القصة الخطية. وهذا النوع من الألعاب يصدر أيضا على الأجهزة المحمولة ونادرا على الحاسوب، وهو من اختصاص شركات البرمجة اليابانية. من أشهر ألعاب هذا النوع فاينل فانتسي (Final Fantasy).[358]

356 – المرجع السابق.
357 – المرجع السابق.
358 – المرجع نفسه.

– لعب أدوار الأكشن (Action Role-Playing) : هو نوع يمزج بين عناصر ألعاب تمثيل الأدوار وعناصر ألعاب الأكشن ، والاختلاف الرئيس طريقة قتال الأعداء ففي لعب أدوار الأكشن تتم مهاجمة الأعداء بشكل مشابه لألعاب بيتم آب بينما في ألعاب تمثيل الأدوار يقاتل اللاعب الأعداء في معارك منفصلة. كينجدوم هارتس (Hearts Kingdom) مثال على ألعاب لعب أدوار الأكشن. [359]

– تمثيل الأدوار متعددة اللاعبين عبر الأنترنت (Massively Multiplayer Online Role-Playing) :نوع من ألعاب تمثيل الأدوار مشابه لتمثيل أدوار الأكشن، يلعب فقط عبر الأنترنت مع اللاعبين الآخرين، أي في نفس العالم. معظم الألعاب تدور في العوالم الخيالية، وهناك عدد من الألعاب التي لها قصة خيال علمي. جميع اللاعبين يلعبون اللعبة في نفس العالم ويمكن أن يتفاعلوا أو يتعاونوا أو يتقايضوا الأدوات فيما بينهم. من أشهر ألعاب هذا النوع وورلد أوف ووركرافت (World of Warcraft) مثال لوضع الشخصيات في ساحة المعركة في ألعاب تمثيل الأدوار التكتيكية. [360]

359 – المرجع السابق.

360 – المرجع السابق.

360 – المرجع السابق.

– روجلايك (Rougelike) : ألعاب روجلايك تعتبر من ألعاب تمثيل الأدوار، وتدور في الزنزانات العشوائية التي تحتوي على الأعداء والأدوات وبعض الأمور الأخرى مثل السلم الذي يقود للطابق الأعلى أو لخارج الزنزانة. من أقدم ألعاب روجلايك نت هاك (NetHack). – تمثيل الأدوار التكتيكية (Tactical Role-Playing) : نوع تدمج بعض عناصر ألعاب تمثيل الأدوار مع الألعاب الإستراتيجية. يتم التحكم بالشخصيات في منطقة مكونة من مربعات كثيرة، لكل شخصيات اللاعب والشخصيات المعادية دور خاص به للتحرك أو الهجوم أو القيام بأي شيء آخر. شاينينج فورس (Force Shining) مثال على هذا النوع.[361]

7- الإستراتيجية (Strategy) : الألعاب الإستراتيجية تركز على حذر اللاعب ومهارته وتخطيطه لكي ينتصر؛ في معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة فيتحكم في وحدات جيشه لمهاجمة الخصم؛ تندرج معظم الألعاب الإستراتيجية من حيث الزمن إلى الوقت الحقيقي أو الأدوار المتعاقبة.[362] – المدفعية (Artillery) : هي ألعاب إستراتيجية مخصصة لفريقين أو ثلاثة يستخدم كل فريق الدبابات لمقاتلة الفريق أو الفرق الأخرى. معظم الألعاب ليست في الوقت الحقيقي، أي أن كل شخص له دور خاص لتحديد ما سيقوم به. جنباوند (Gunbound) مثال على هذا النوع.[363]

361- المرجع السابق.
362 - المرجع السابق.
363 - المرجع نفسه.

– الإستراتيجية في الوقت الحقيقي (Real-Time Strategy) : كما يوحي الاسم، في هذا النوع تعد أطراف المعركة نفسها وتهاجم الأطراف الأخرى في نفس الوقت، أي ليس لكل طرف دور خاص به. على اللاعب تجميع الموارد وإعداد الجيش وفي نفس الوقت يكون مستعدا للدفاع عن نفسه ضد أي هجوم يحدث. وفي نفس الوقت يهجم على الخصوم. من أشهر ألعاب هذا النوع ستار كرافت (StarCraft) لعبة إستراتيجية معتمدة على الأدوار.[364]

– التكتيك في الوقت الحقيقي (Real-Time Tactics) : هو نوع مشابه لألعاب الإستراتيجية في الوقت الحقيقي، ولكنه لا يحتوي على إدارة الموارد والنقود والبناء، بل يركز على العمليات الحربية. كلوز كومبات (Close Combat) مثال على هذا النوع.[365]

– الإستراتيجية المعتمدة على الأدوار (Turn-Based Strategy) : نوع مشابه لألعاب تمثيل الأدوار التكتيكية ولكنه خالٍ من الكثير من عناصرها مثل أهمية الشخصيات ودورها في القصة. وأيضا تشابه ألعاب الإستراتيجية في الوقت الحقيقي ولكن لكل طرف دور خاص به لتحديد ما يرغب في القيام به مثل التقدم أو الهجوم. مثل أشهر ألعاب هذا النوع هيروز أوف مايت آند ماجيك (Heroes of Might and Magic).[366]

364 – المرجع السابق.
365 – المرجع السابق.
366 – المرجع السابق .

8- محاكاة وسائل النقل (Vehicle Simulation) :

ألعاب محاكاة وسائل النقل تتيح للاعب التحكم بمختلف وسائل النقل مثل الطائرات والسيارات:- الطيران (Flight) : في ألعاب محاكاة الطيران يتحكم اللاعب بطائرة مدنية أو حربية من الداخل. في ألعاب محاكاة الطائرات الحربية، يقوم اللاعب أيضا بالتصويب والمشاركة في الصراع ، بينما في الطائرات المدنية يقوم اللاعب فقط بالتجول والتحليق. أشهر ألعاب الطيران هي مايكروسوفت فلايت سيميولتر (Microsoft Flight Simulator). [367]– التسابق (Racing) : أنواع ألعاب التسابق الفرعية عديدة، وفيها يقود اللاعب المركبة في مضمار ضد المتسابقين الآخرين. من الأنواع الفرعية: السيارات الرياضية، الدراجات النارية، إندي كار، ناسكار، فورمولا وان ، الكارت. من أشهر ألعاب التسابق (سيارات) لعبة غران تورزمو (Gran Turismo).[368]

– الطيران الفضائي (Space Flight) : في هذا النوع يتم التحكم في مركبة للطيران في الفضاء الخارجي حيث تختلف القواعد الفيزيائية عن كوكب الأرض فتكون طريقة الطيران مختلفة. إليت (Elite) مثال على ألعاب الطيران الفضائي. [369]

– القطارات (Train) : ألعاب القطارات تحاكي المركبات والبيئات والعمليات التجارية المتعلقة بخطوط سكك الحديد. من أشهر ألعاب هذا النوع مايكروسوفت ترين سيميوليتور (Microsoft Train Simulator).[370]

367 – المرجع السابق.
368 – المرجع نفسه.
369 – المرجع السابق.
370 – المرجع السابق.

– صراع المركبات (Vehicular Combat) :في ألعاب صراع المركبات، بالإضافة إلى التسابق، يحتاج اللاعب إلى استخدام الأسلحة لكي يعرقل أو يقضي على الخصوم. تتيح معظم الألعاب مركبات مختلفة لكل منها نقطة قواها وضعفها. من الأمثلة على هذا النوع من الألعاب روك إن رول ريسينج (N' Roll Racing Rock).[371]

9- أنواع أخرى : توجد أنواع أخرى للألعاب لا يمكن أن تصنف من ضمن التصنيفات الرئيسية المذكورة أعلاه.[372]– الموسيقى (Music) :في ألعاب الموسيقى يتابع اللاعب الترنيمات أو السلسلات لكي يؤدي إيقاعا معينا، فالكثير من ألعاب الموسيقى تكون ملحقة بوحدة تحكم خاصة مثل وسادة الرقص أو الأدوات الموسيقية مثل الجيتار والماراكا. دانس دانس رفوليشين (Dance Revolution Dance) من أشهر الألعاب الموسيقية.[373]

– الحفل (Party) :ألعاب الحفل تحتوي على الكثير من الألعاب الصغيرة متعددة اللاعبين، ومخصصة غالبا كتحدي بين العديد من اللاعبين. أشهر ألعاب الحفل هي ماريو بارتي (Mario Party).[374]

– الألغاز (Puzzle) :كل لعبة ألغاز تختلف عن الألعاب الأخرى في طريقة اللعب، ولكن جميع الألعاب تحتوي على نوع من الألغاز المعقدة أو المتاهات أو الأحجيات. من ألعاب الألغاز لومينز (Lumines).[375]

371 – المرجع السابق.
372 – المرجع نفسه.
373 – المرجع نفسه.
374 – المرجع نفسه.
375 – المرجع نفسه.

– الرياضة (Sport) : هي ألعاب محاكية لمختلف الرياضات التقليدية. يقوم اللاعب بالتحكم برياضي واحد أو بفريق كامل، أو يتكفل بالعمل الإداري للنادي. مثال على الألعاب الرياضية إن إف إل مادن (NFL Madden) وهي لعبة كرة قدم أمريكية.[376]

– التقليدية (Traditional) : الألعاب التقليدية هي ألعاب معروفة من قبل دخولها عالم ألعاب الفيديو مثل ورق اللعب أو المونوبولي أو الشطرنج أو الماجونغ أو لعبة غو أو لعبة الطاولة أو ألعاب البطاقات مثل ماجيك : ذا غاثرينغ (The Gathering :Magic) أو مبارزة الوحوش (Yu-Gi-Oh! Duel Monsters).[377]

ثالثا : الألعاب الإلكترونية العربية

1 – أسطورة زورد : أسطورة زورد هي لعبة كومبيوتر عربية إماراتية نزلت أول مرة للأسواق عام ألفين وثلاثة تعتمد اللعبة في بيئتها وشخصياتها على مفردات التاريخ العربي من زاوية فانتازية بحتة ، إذ أن اللاعبين يتفاعلون مع أربعة أبطال يناضلون ضد قوى الشر في منطقة أسطورية قديمة في الجزيرة العربية قبل أكثر من أربعة آلاف عام.[378]

تأخذ اللعبة التي طورتها شركة « إيماجينيشنز » في دبي عشاق ألعاب الكومبيوتر إلى مدن الجزيرة العربية القديمة والصحراء اللامتناهية، والغابات الاستوائية والوديان الخفية والزنازين المرعبة وسفوح الجبال الواسعة عبر ستة عشر مستو حافل بالحركة.[379]

376 – المرجع نفسه.
377– المرجع السابق.
378 – المرجع نفسه.
379 – نفس المرجع السابق /http://ar.wikipedia.org/wiki

يتقاتل أبطال اللعبة ، التي تعمل ضمن بيئة «ويندوز» فقط ، باستخدام مهاراتهم المركبة والذكاء وعشرون سلاحا مختلفا ، ضد العديد من المخلوقات الشريرة مثل الرجل الجرذ ، والعناكب العملاقة ، والتماثيل الصخرية والنسور والحمير المقاتلة والتماسيح آكلة البشر ، بينما يقاتلون في ظروف بيئية مختلفة جدا.[380]

2- أسد الفلوجة : أسد الفلوجة هي لعبة فيديو عربية تشجع على القتال ضد المحتل ، ساهم في تصميمها شباب من مختلف أنحاء الوطن العربي ، بدأ المشروع مساء الثامن عشر من شهر ديسمبر (تشرين الثاني) لعام 2004 م ، إثر مشاورات عدة عبر الأعضاء على الماسنجر ، وتم الاتفاق على عمل لعبة تدور حول معنى القتال في العراق وتحديدًا في الفلوجة تدور أحداث اللعبة في مدينة الفلوجة ، وتتكون اللعبة من تسع مراحل ضمن النسخة الكاملة ، ومرحلة أخرى أصدرت كإصدار تجريبي (Demo) ، وترتكز القصة على أحداث حقيقية وقعت وما تزال تقع وإن لم يحدث بعضها فعلا إلا أن الواقع يفرض نفسه في هذه الأمور.[381]

3- أمل الشعوب (Rappelz) :هي لعبة أدوار تعاقبية جماعية واسعة عبر الأنترنت للعب المجاني . هذه اللعبة من تطوير شركة NFlavor الكورية، ومن نشر شركة Inc Gala-Net في كاليفورنيا. شركة جيم باور سيفن الإماراتية نشرت النسخة العربية للّعبة تحت عنوان أمل الشعوب ، والتي صدرت في السادس عشر من شهر مارس ألفين وتسعة.[382]

380 – المرجع السابق.

381 – نفس المرجع.

382 – المرجع السابق.

4- تحت الحصار : تحت الحصار لعبة عربية سورية من إنتاج شركة أفكار ميديا هي الإصدار الثاني من لعبة تحت الرماد أول لعبة عربية ثلاثية الأبعاد وتم إنتاجها في سوريا. اللعبة تصدر بسبع لغات العربية والإنجليزية والفرنسية والعبرية والإسبانية والألمانية والفارسية ، تتضمن اللعبة أكثر من عشر دقائق لعروض مبنية عالية الدقة لدعم مراحل اللعبة . وتتضمن اللعبة أربع شخصيات (أحمد وخالد ومريم ومعن). ولعبة تحت الرماد وتحت الحصار من إنتاج شركة أفكار ميديا في سوريا وهو أول إنتاج للعبة فيديو إلكترونية ثلاثية الأبعاد في الوطن العربي.[383]

5- تحت الرماد : تحت الرماد هي لعبة فيديو عربية سورية ثلاثية الأبعاد أستخدم في إنجازها أحدث التقنيات ، صمم هذه اللعبة مجموعة من الشباب السوريين المبدعين ودار الفكر في دمشق ، بدأ العمل في إنجاز هذه اللعبة عام ألفين في دمشق ووضعت في محركات التشغيل عام ألفين وواحد وتم تقديمها بشكل جيد ولها موقع خاص على الشبكة العالمية ، وتتحدث اللعبة عن الصراع العربي الإسرائيلي وهناك معسكرات للمهاجمين ومستوطنات وقرى ومراحل مختلفة في فلسطين وجنوب لبنان وتبين اللعبة مراحل مختلفة.[384]

383 – المرجع السابق.

384 – المرجع نفسه.

تتحدث عن انتفاضة الحجارة وتوضح الفرق بين العنف والدفاع عن النفس ،أُستخدم في تصميم وإنجاز لعبة تحت الرماد تقنيات عالية وثلاثية الأبعاد في كافة أجزاء ومراحل اللعبة مؤثرات وأصوات وأمكنة وأبعاد وتضاريس وشخصيات مختلفة ويتضح في اللعبة التقنية في تجسيد الحركات والتعبير كأفضل مايكون ، وقد تعرض الموقع المحرك للعبة للتخريب أكثر من مرة من جهات يرجح أن تكون إسرائيلية وحددت الجهة الرابطة والمخدمة للمخربين وأعيدت للعمل والتحميل خلال ساعات بعد إضافة تعديلات وحماية اللعبة بتقنيات أكبر ، وشاركت اللعبة في عدة معارض في سوريا وفي عدد من الدول، نشرت اللعبة وحملت من طرف آلاف المستخدمين في الدول العربية والعالم.[385]

6- زويا (Zoya) :زويا ، محاربة من تدمر هي أول لعبة فيديو عربية ثلاثية الأبعاد نزلت في الأسواق العام ألفين واثنين ، تدور أحداث اللعبة في مدينة تدمر السورية الأثرية في عام مائتين بعد الميلاد ، اللعبة من نمط ألعاب المغامرات الخيالية ثلاثية الأبعاد ومهمة اللاعب فيها أن يساعد البطلة واسمها " زويا "، في اجتياز " وادي الموت "، وهي منطقة معروفة في تدمر، للوصول إلى قلعة افتراضية خيالية اسمها قلعة النصر، حيث يُمنح المحاربون سر القوة ويصبحون قادة في جيش " زنوبيا " ملكة " تدمر ".[386]

385 – المرجع السابق.

386 – المرجع السابق.

7- سادة الصحراء : سادة الصحراء هي أول لعبة إستراتيجية باللغتين العربية والإنجليزية لأجهزة الكمبيوتر ترتبط محتوياتها بعصور التجارة المزدهرة في المنطقة العربية ما بين القرن السابع والسادس عشر ميلادي ، وتمزج " سادة الصحراء " بين لعبة الإستراتيجية ولعبة بناء المدينة التي تسمح للَّاعبين من لعب دور تجار مغامرين ينطلقون من قصر واحد في البداية ، ليتوسعوا وينتشروا حتى يحكموا إمبراطورية قديمة،ويتوجب على اللاعبين بعد كسب السلطة والثروة الدخول في منافسات قوية ، والتعامل بذكاء مع الأطراف المنافسة ، والمحافظة في الوقت نفسه على رضا العملاء والمواطنين وازدهار المجتمع .[387]

تحتوي اللعبة على إحدى عشر سيناريو ترافق الفترة الواقعة بين القرن السابع والقرن الثالث عشر . وميزة "ريل تايم أكشن" لبناء وإدارة مدينة شرق أوسطية خاصة باللاعب وتوظيف العمال وبناء وتطوير الأسواق للمحافظة على رضا الزبائن وتوفير الأمن لهم كما تسمح "سادة الصحراء " لأربعة لاعبين كحد أقصى بالتنافس مع بعضهم البعض.[388]

387 – المرجع السابق.

388 – المرجع السابق.

8- قصر الأساطير :قصر الأساطير هي لعبة بطاقات إستراتيجية تجري أحداثها في مملكة شرق – أوسطية أسطورية غامضة ، وتستوحي اللعبة شخصياتها الأسطورية وقصصها من تراث منطقة الشرق الأوسط يلعب اللعبة لاعبان اثنان فقط ، يقومان ببناء مجموعة من البطاقات ويستدعيان كافة القوى لتكون تحت إمرتهما وقتما يشاءان ، وتضم هذه القوى مخلوقات من الحكايات الأسطورية القديمة وأبطالا حاملي سيوف مرصعة بالجواهر يتمتعون بقوى سحرية خارقة. ويستغل اللاعبان عدة إستراتيجيات للفوز، كصعق مخلوقات خصومهم وبناء حصون قوية خاصة بهم بسرعة فائقة باستخدام أذكى وأمهر الأساليب لإضعاف جهود الأعداء ، أو إرسال القوى لتحطيم صفوفهم ، ويمكن أن يبدأ اللاعبان بمجموعة من الحزم المبنية مسبقًا تضمن بطاقات لستة موارد هي النار والموتى والماء والنبات والريح والأرض ، أو يمكنهما إضافة وتعديل بطاقاتهما لإيجاد مجموعة الأوراق الفريدة الخاصة بهما.[389]

9- قريش : قريش (بالإنجليزية: Quraish) هي لعبة فيديو سورية – إستراتيجية عربية ثلاثية الأبعاد أنتجتها شركة أفكار ميديا سوريا وتحاول هذه اللعبة إلقاء الضوء على حقبة مشرقة في التاريخ الإسلامي ألا وهي حقبة نبي الإسلام محمد بن عبد الله صلى الله عليه وسلم حيث تسلط الضوء على غزواته بأسلوب مشوق.[390]

389- المرجع السابق.

390- المرجع السابق.

رابعا : تصنيف الألعاب الإلكترونية

توجد تصنيفات عديدة يمكن أن تنضوي تحتها الألعاب الإلكترونية

1- من حيث وظيفة الدعامات :

هناك ألعاب إلكترونية تشتغل عن طريق الكونسولات الخاصة كألعاب الفيديو التي تنتجها شركة مايكروسوفت X-box وأيضا التي تنتجها شركة سوني Ps2 و Psx أو التي تنتجها شركة نانتندو GameCube و Gameboy avance ، ومنها من يعتمد استخدام التلفاز أو شاشة فيديو ، ومنها من يشتغل على جهاز الحاسوب (Pc أو Mac) ومنها ما يباع على شكل أقراص CD وأقراص DVD ومنها من يشتغل عن طريق الأنترنت جزئيا أو كليا كتحميل أقراص DVD عن طريق الحاسوب.[391] وهناك لاعبون يحبذون استخدام الأنترنت كلية ، وهناك ألعاب إلكترونية عن طريق الهواتف النقالة المتصلة بهوائيات الساتل أو تلك المتصلة بنظام الشبكات الكابلية ، ولكن هذه الألعاب تمارس في كل مكان في العصر الحالي.[392]

391- Ibid, P.P.10 – 11.

392 - Ibid, Mêmes Pages.

2- من حيث وظيفة التموضع :

إن ألعاب الأركيد مثلا تتطلب قاعات متخصصة وأيضا تجهيزات كبيرة ، وأيضا الشخصية أو المنزلية التي يمكن أن نلعبها سواء في العمل أو المنزل لها تجهيزاتها الخاصة.[393]

3- من حيث وظيفة المحتوى :

ألعاب المغامرات ، ألعاب الأدوار ، محاكاة المعارك الجوية ، محاكاة المعارك الفضائية ، محاكاة المعارك البحرية ، ألعاب القيادة (قيادة السيارات ، الطائرات والمركبات)، ألعاب اجتماعية (ألعاب الورق) ، محاكاة الواقع مثل لعبة سيم سيتي (Sim City) ، ألعاب تجارية (محاكاة المنح ، ألعاب نقدية) ، ألعاب حربية War Games ومحاكاة الإستراتيجية ، ألعاب تربوية للأطفال ، ألعاب الشبكات. [394]

393 - المرجع السابق http://ar.wikipedia.org/wiki/

394 -Ibid, Mêmes Pages.

4- من حيث وظيفة العمر :

إن ألعاب الأطفال تعرف على أنها تلك الألعاب التربوية الساعية إلى الاكتشاف والتعلم والتعبير ، وتنقسم إلى قسمين يتمثل الأول في الألعاب التي تعنى بالفترة العمرية لما قبل المراهقة ولما بعد المراهقة ، وتصنف تحت ألعاب الفيديو التي تشغل على كونسولات متخصصة كتلك التي تستخدمها نانتندو ومايكروسوفت وسوني ،كما لا يخفى على أحد أن ماريوبروس المطورة من قبل نانتندو هيمنت على عالم المراهقين ، وأيضا سونيك (Sonic) التابعةلسيقا (Sega) ، ولكن هناك ألعاب كثيرة ومتعددة طورتها بعض الشركات المستقلة ولكن تحت ترخيص صانعي الأجهزة ، وهناك ألعاب للبالغين تشتغل على الحاسب أوعلى الأنترنت.[395]

5- من حيث درجة الانغلاق :

اقترح James P Carse تصنيفا مغايرا مقسما هذه الألعاب إلى ألعاب منتهية (مغلقة) وألعاب غير منتهية (مفتوحة) ، الألعاب المنتهية هي تلك الألعاب التي تسعى إلى تحقيق هدف معين حسب قواعد مضبوطة ومحددة ، والألعاب المفتوحة هي التي تقترح الدخول في اللعبة دون أن تضع لها نهاية ولا تخضع لقواعد صارمة ودقيقة فالهدف ليس الربح لأن اللاعب يستطيع مواصلة اللعب دون انقطاع.[396]

395 - Ibid, Mêmes Pages.

396 - Ibid, Mêmes Pages.

بعض الباحثين بينوا بأن هذه الألعاب تشكل انعكاسات اجتماعية ؛ تعيد العلاقات الإنسانية اللامنتهية ، إن ألعاب الشبكات تعتبر بدائية كلعبة بالاس (Palace) أوتلك التي تندرج تحت صنف التنانين والملاجئ (Dongeons et Dragons) لذا تعطى الأهمية في التطبيقات للأصناف المندرجة تحت قروب وير (GroupeWare) التي تشتغل في مجتمعات افتراضية والتي تنظم عملا تعاونيا .[397]وهذه الألعاب تأخذ أشكالا عديدة ومنصات عديدة ،ومنها من تطورت أحيانا على دعامة معينة ومنها ما تأقلم مع دعامات أخرى ، فهذه الألعاب توجد في كل مكان كحدائق التسلية ، وتخصص لها مساحات ذات مقاييس خاصة في محيطات أكثر واقعية ، مثلا في القاعات الخاصة المسماة أركيد ،وفي المنزل والتلفزيون وعن طريق الأنترنت واليوم تمارس في الطائرات وفي الهواتف النقالة وفي كل مكان يمكن أن ننتظر فيه ، وبهذا الشكل تعتبر الألعاب الإلكترونية بيئات مختلفة ولكل لعبة بيئتها الخاصة بها التي تعطي للعالمية درجة معينة من النسبية ، فالإبداعية تنتشر بقوة في قطاع الألعاب ولكن البصمة والميكساج والتأثيرات تعتبر من النشاطات الشائعة للمبدعين في هذا المجال.[398]

397 - ibid, Mêmes Pages.

398- ibid, Mêmes Pages.

خامسا : أسواق الألعاب الإلكترونية

كانت التسلية حاضرة في أذهان أصحاب المشاريع على غرار بوشنل أحد مطوري ألعاب الفيديو الذي بدأ في بيع لعبة أطفال تدار بمعالج صغير تلك هي بونج سنة ألف وتسعمائة وأربعة وسبعين يمكن إيصالها بالتلفاز ، وبحلول سنة ألف وتسعمائة وثمانين حققت شركة أتاري مائة مليون دولار ، ولأسباب تسويقية ركزت شركات الألعاب على الأطفال والشباب .[399]في السبعينات تداول الناس لعبة جديدة تسمى "بونج " اخترعها نولان بوشنل صاحب شركة أتاري غير مألوفة على شاشات التلفاز بسيطة ، ولكنها تعكس تفاعلا غير مألوف مع هذه الشاشات ومواءمة المهارة مع لاعب آخر لتكون اللعبة الأولى التي افتكت الاعتراف بها على مستوى شعبي إلى جانب نجاحها المادي حققت مبيعاتها معدلات عالية في بدايات الثمانينات موجهة للقلة المتحمسة للحوسبة المنزلية ، ولم يتوقع أحد في ذلك الوقت الهوس بألعاب الفيديو.[400]تعتبر ألعاب الفيديو الوجه المزدهر لعالم الاتصالات المتعددة شغف شبابي لا مثيل له ، وامتياز تكنولوجي وسوق واسعة وتجديد دائم ومردودية قوية للناشطين.[401]

399 - آسا بريغر وبيتر بروك ، مرجع سابق ، ص.355.

400– فرانك كليش ، ثورة الإنفوميديا ، ترجمة حسام الدين زكريا ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 253 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.148.

401 – فرنسوا لسلي ونقولا ماكاريز ، وسائل الاتصال المتعددة " ملتيميديا" ، ترجمة فؤاد شاهين ، عويدات للنشر والطباعة ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2001 ، ص.38.

تشكل عروض ألعاب الفيديو والحاسوب مصدرا للثروة بالنسبة للمنتجين لها ، والمتعة بالنسبة للشباب والمراهقين الذين يمارسونها بعد اقتنائها من الأسواق ، ففي ألفين وواحد بلغت مبيعات ألعاب الفيديو في الولايات المتحدة الأمريكية تسعة بلايين دولار.[402]

يبلغ حجم الاستثمارات السنوية لألعاب الفيديو في أيامنا هذه إلى خمسة عشر بليون دولار في الولايات المتحدة وحدها ، فأكثر منازل أمريكا الشمالية لديها واحدة من تلك الألعاب كما أن الكثير منها به أجهزة نقالة.[403]يشير الباحث ستيفن إ.سيويك في تقريره الموسوم بـــ : ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين بأن مبيعات الحواسيب والألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية بلغت سبعة بلايين دولار سنة ألفين وخمسة ، وبلغت عشرة بلايين دولار سنة ألفين وتسعة ، لترتفع قاعات الألعاب من مائتين وستة وعشرين مليون قاعة سنة ألفين وخمسة إلى مائتين وثلاثة وسبعين مليون قاعة سنة ألفين وتسعة.[404]يشهد قطاع الألعاب الإلكترونية تطورا مذهلا على غرار القطاعات الأخرى (السينما ، التلفزيون ، الموسيقى ،إلخ)، وشكلت عائدات نمو هذا القطاع تسعة فاصل ثلاثة بالمائة بين سنتي ألفين وألفين وخمسة ، وكما لا يخفى أن صناعة الألعاب الإلكترونية تشكل سوقا جماهيرية بأتم معنى الكلمة ، حيث ارتفعت مبيعات هذا القطاع بالتجزئة إلى ثلاثين مليار دولار بالولايات المتحدة الأمريكية سنة ألفين واثنين على الصعيد العالمي ، وبذلك فاق القطاع منتجات السينما فيما يخص عائدات قاعات العرض.[405]

402- شاكر عبد الحميد ، مرجع سابق ، ص. 369.

403- فرانك كليش ، مرجع سابق ، ص.90.

404- Stephen E.Siwek, Video Games In The 21 st Century the 2010 Report, P.3. , PDF www.theesa.com

405 - Op cit, Same Page.

بينما تشكل التجهيزات الكونسولية ثلثي هذه العائدات وإن مكونات السوق ، كتجهيزات العتاد الصلب (Hardware)*،والبرمجيات التطبيقية للألعاب (Applications de Jeu Software) والخدمات عن طريق الخط Les Services En Ligne شهدت كلها تطورا ملحوظا في مبيعاتها مثل ألعاب الكونسول، وتلك التي تشتغل على الحواسيب الشخصية والهواتف النقالة ، هذه الظاهرة التي تعكس هذا التطور المستمر في المبيعات تبين بدورها شكل التطور الملحوظ في الأجهزة التي تبدو أكثر قوة وتفرض تطويرا مستمرا على مستوى البرمجيات والتطبيقات مما يعكس تزايد وإقبال الزبائن على هذه المنتجات. توجد ثلاثة أسواق كبرى لبيع الألعاب الإلكترونية يتربع على عرش المبيعات سوق أمريكا الشمالية بنسبة تقدر باثنتين وأربعين بالمائة ، وتليه السوق الأسيوية خاصة اليابان بنسة ثلاثة وثلاثين بالمائة ، والسوق الأوروبية بخمسة وعشرين بالمائة.[406] انطلاقا من هذا الأفق صرح الباحث أوليفيي زربيب (Olivier Zerbib) بأن سوق الألعاب الإلكترونية هيمنت عليه الصناعتين الأمريكية واليابانية ، وأصبحت هاتان الصناعتان تشكلان حجر الزاوية في إنتاج البرمجيات وتطويرها وتوجيهها للاستهلاك الجماهيري في شكل إبداعات متنوعة متجددة باستمرار وبالرغم من حداثة تاريخ هذه القطاعات الإنتاجية في السوق فإن بعضها تنتج أشكالا ثابتة خاصة حالة ألعاب الأكشن ثلاثية الأبعاد التي تتميز بالسباق نحو المؤثرات الصوتية المتجانسة من منتج إلى آخر.[407]

406- Jean Paul, Le jeu interactif le premier média de l'ère électronique (Université du Québec à Montréal), P.P.11-12. , PDF.

407- Emmanuel Pedler, Présentation : Les formes culturelles de la communication : change culturel et globalisation, P.5. , PDF.
http://www.erudit.org/

1- مبيعات شركة مايكروسوفت لجهاز Xbox 360 :أعلنت شركة مايكروسوفت أنها باعت أربعة ملايين فاصل ثلاثة ملايين وحدة من أجهزة ألعاب الفيديو " أكس بوكس 360 " خلال آخر ثلاثة أشهر من عام ألفين وسبعة ، وجاء في تقرير نشرته الشركة أن الذي ساعدها في ذلك ألعاب حققت نجاحا كبيرا مثل "هللو 3 " " ماس إفكت ".وقالت مايكروسوفت إن سبعة عشر فاصل سبعة مليون جهاز " أكس بوكس 360 " تم بيعها في جميع أنحاء العالم منذ طرحه بالأسواق أواخر عام ألفين وخمسة.[408] وأظهرت بيانات مبيعات صدرت في وقت سابق عن عملاق البرمجيات أن ثلاثة عشر فاصل أربعة مليون جهاز بيعت حتى آخر سبتمبر الماضي ، مايكروسوفت في منافسة مع جهاز " وي " الذي تنتجه شركة نانتندو ويحظى بشعبية كبيرة ، وجهاز " بلاي ستيشن ثلاثة " الذي تنتجه سوني على الصدارة بصناعة ألعاب الفيديو عالميا، والتي يعتقد أنها حققت إيرادات تقارب أربعين مليار دولار عام ألفين وسبعة وقدرت المبيعات العالميةـبثلاثين فاصل عشرين مليون جهاز " أكس بوكس 360 " منذ الواحد والثلاثين من مارس ألفين وتسعة.[409]

2- مبيعات شركة سوني لجهاز بلاي ستيشن ثلاثة : تقدر تكلفته المبدئيةـبثمانمائة وخمسة دولار أمريكي لأنموذج بلايستيشن ثلاثة ذو سعةـللعشرين جيغا بايت وثمانمائة وأربعين فاصل خمسة وثلاثين دولار لأنموذج بلايستيشن ثلاثة ذي سعةـللستين جيغا بايت.[410]

408 - إكس بوكس Xbox 360 ، الموسوعة الحرة (Wikipedia).
- زيارة بتاريخ : الإثنين 4 جانفي 2015 على الساعة 22:30.
http://ar.wikipedia.org/wiki/Xbox

409- المرجع السابق.
410 - المرجع نفسه.

رغم ذلك قررت شركة سوني بأن تبيع أنموذجي بلاي‌ستيشن ثلاثة بأسعار أقل من تكلفة صنعها ، حيث تم بيع أنموذج‌ـللعشرين جيغا بايت‌ـبأربعمائة وتسعة وتسعين دولار ، وأنموذج ‌ـللستين جيغا بايت‌ـبخمسمائة وتسعة وتسعين دولار.[411]

مما يعني تكبدها خسارة قدرها مائتين وخمسين دولارا لكل جهاز بلاي‌ستيشن ثلاثة يباع في السوق، أي حدود مليار فاصل تسعمائة وسبعة وتسعين دولار أمريكي خسارة في سنة بيعها الأولى للجهاز.[412] بعد ظهور هذه النتائج، أعلن كين كتاراكي رئيس شركة سوني نيته في التقاعد من منصبه، والعديد من وكالات الأخبار خمنت بأن سبب تقاعده هو المبيعات الضعيفة لجهاز بلاي‌ستيشن ثلاثة مقارنةً بجهازي الوي والإكس بوكس 360، عقبت شركة سوني للحاسوب على هذا الخبر بالقول : أن السيد كتراكي كان يقرر التقاعد من الشركة قبل ظهور هذه النتائج.[413] توقع المدير التنفيذي لشركة سوني كازهيريا في جانفي ألفين وثمانية بأن بلاي‌ستيشن ثلاثة سيبدأ بجني الأرباح في بداية العام ألفين وتسعة، بينما المحلل نيكو سيتاجروب توقع بأن بلاي‌ستيشن ثلاثة قادر على أن يصل إلي مرحلة جني الأرباح في أوت ألفين وثمانية ، وفي جانفي ألفين وتسعة أعلنت سوني بأن قسم الألعاب من شركة سوني للحاسوب مربح لشركة سوني ، بالرغم من خسارة الشركة لكل جهاز بلاي‌ستيشن ثلاثة الذي يباع في السوق ، والمدير التنفيذي هيرايا صرح بأن هدفه بيع مائة وخمسين مليون جهاز في التسع سنين القادمة ؛ أي أن يتغلب جهازبلاي‌ستيشن ثلاثة على جهاز سوني السابق في المبيعات.[414]

411 – المرجع السابق.
412 – المرجع السابق.
413 – المرجع نفسه.
414 – المرجع السابق.

انخفضت تكلفة إنتاج بلاي‌ستيشن ثلاثة كثيرا منذ انطلاق الجهاز ، وذلك بسبب تناقص أسعار العتاد الصلب للجهاز منذ جانفي ألفين وثمانية ، وانخفضت قيمة التكلفة الصناعية لبلاي‌ستيشن ثلاثة إلى أربعمائة دولار أمريكي.[415]

الجدول رقم 3

جدول مبيعات شركة (Sony).[416]

المنطقة	عددالقطع المباعة	بداية العرض
كندا منذ أوت 2008	520,000	17 -19 نوفمبر 2006
اليابان منذ ديسمبر 2008	2.66 مليون	11 نوفمبر 2006
أوروبا منذ 3 فيفري 2009	8.5 مليون	23مارس 2007
المملكة المتحدة	1.9 مليون	23مارس 2007
أنحاء العالم منذ 31 ديسمبر 2008	21.3 مليون	

المصدر : الموسوعة الحرة ويكيبيديا.

415 – المرجع نفسه.

416- بلاي ستيشن 3 PlayStation ، الموسوعة الحرة (Wikipedia) .

– زيارة بتاريخ : الإثنين 4 جانفي2015 على الساعة 22:33 .

http://ar.wikipedia.org/wiki/

في العام ألف وتسعمائة وخمسة وثمانين دخلت نانتندو سوق الولايات المتحدة الأمريكية كنظام ترفيهي متخصصة في بيع ألعاب رخيصة الثمن، سهلة التركيب والاستخدام ، لتبيع خلال سنتين ثلاثة ملايين مشغل ألعاب لتقفز قفزة فجائية إلى سبعة ملايين مشغل سنة ألف وتسعمائة وثمانية وثمانين ، لتبيع في ذات السنة ثلاثة وثلاثين مليون خرطوشة ألعاب.[417] وبحلول سنة ألف وتسعمائة وتسعين كان ثلث بيوت أمريكا الشمالية كلها أكثر من ثلاثين مليون يضم بين جنباته مشغل ألعاب نانتندو، لتصبح عملاقا تجاريا صناعيا بكل المعايير القياسية الصناعية، لتتجاوز أرباحها أرباح شركة سوني بأربعمائة ضعف سنة واحد وتسعين.[418]متفوقة على شركة تويوتا ، لتحقق أرقاما مذهلة في عمليات شحن مقدرة بستمائة وحدة في اليوم ما بين مشغل ألعاب وخراطيش وملحقات ، وعندما أطلقت مشغلها سوبر نانتندو أواخر اثنين وتسعين باعت قبل الكريسماس خمسة عشر مليون مشغل ألعاب.[419]

3- مبيعات شركة نانتندو (Nintendo) لجهاز وي Wii :منذ إطلاق وي في الأسواق ارتفعت أرقام مبيعات وي بالمقارنة مع الأجهزة المنافسة، حيث بيع في الولايات المتحدة الأمريكية عدد من أجهزة وي أكبر من أجهزة إكس بوكس 360 وبلايستيشن ثلاثة في النصف الأول من العام ألفين وسبعة.[420]

417 – فرانك كليش ، مرجع سابق ، ص.ص 148 – 149.

418 – المرجع نفسه.

419 – المرجع نفسه.

420 – وي Wii ، الموسوعة الحرة (Wikipedia) .

– زيارة بتاريخ : الإثنين 4 جانفي 2015 على الساعة 22:45 .

http://ar.wikipedia.org/wiki/Wii

وهذا ظهر واضحا بشكل أكبر في السوق الياباني ؛ حيث لازالت حتى اليوم تحقق أعلى نسبة مبيعات بنسبة الضعف إلى ستة أضعاف أكثر من الأجهزة الأخرى في إحصائيات البيع الأسبوعية منذ بداية البيع في العام ألفين وسبعة.[421] في الثاني عشر من سبتمبر ألفين وسبعة أوضح تقرير عرض في مجلة فاينانشال تايمز بأن وي قد تفوق على إكس بوكس 360، الذي كان قد عرض قبل سنة منه ، وأصبح في ريادة سوق أجهزة ألعاب الفيديو الحالي بحسب تقارير المبيعات التي أعدتها شركات إنتربراين، إن بي دي، وجي إف كي. في الخامس عشر من شهر مارس ألفين وتسعة أعلنت آي بي إم عن شحنها للمعالج رقم 50 لمنصة وي.[422]

.الجدول 4 :جدول مبيعات شركة (Nintendo).[423]

المنطقة	عددالقطع المباعة	بداية العرض
الأمريكيتان	13.11 مليون	19نوفمبر 2006
اليابان	6.43 مليون	2ديسمبر 2006
المناطق الأخرى	10.08 مليون	8 ديسمبر 2006
في أنحاء العالم	29.62 مليون	

المصدر : الموسوعة الحرة ويكيبيديا.

421 – المرجع نفسه.

422 – المرجع نفسه.

423– المرجع السابق.

4- استهلاك الألعاب الإلكترونية في الوطن العربي :

4-1 مبيعات الألعاب في الشرق الأوسط :

يسعى قطاع الألعاب الإلكترونية في الشرق الأوسط إلى الحصول على الحصة الرئيسة من السوق العالمية، في ظل توقعات بارتفاع قيمة هذا القطاع الذي يعد أحد أسرع القطاعات نموا في العالم بحلول العام ألفين وثلاثة عشر.[424] وسيتم عرض أحدث اتجاهات ومنتجات هذا المجال خلال «معرض دبي العالمي للألعاب ألفين وتسعة» من السابع والعشرين إلى التاسع والعشرين من أكتوبر الجاري وقالت شركة «سيسكو» المختصة في مجال الشبكات وأجهزتها : إن «المعرض يعكس الشعبية المتزايدة للألعاب الإلكترونية في العالم العربي ، والنمو المطرد لحركة بروتوكولات الأنترنت رغم الأزمة الاقتصادية العالمية».[425] ، ومن المنتظر أن تنمو الألعاب الإلكترونية بمعدل وسطي تراكمي ليصل إلى تسعة وثلاثين بالمائة خلال الفترة ذاتها ، وقال مهند عبويني المدير العام لشركة « ون كارد » الراعي الرسمي للمعرض: إن «معدلات استخدام الأنترنت في الشرق الأوسط سجلت نموا يفوق واحد فاصل ثلاثمائة بالمائة عن عام ألفين وحتى الآن، مع ارتفاع الطلب على الألعاب الإلكترونية من قبل كثير من المستخدمين.[426]

424 – جريدة الرؤية الاقتصادية ، الأحد 25 أكتوبر 2009 .

http://www.alrroya.com/node/41703

425 – المرجع نفسه.

426 – المرجع نفسه.

وفي ضوء ارتفاع تعداد الشباب ضمن التركيبة السكانية للمنطقة، وتوسيع نطاق الاستثمارات في مجال البنى التحتية لتكنولوجيا المعلومات، أتيح المجال أمام قطاع الألعاب الإلكترونية ليتحول إلى مولد رئيس للدخل في هذه المنطقة من العالم، ويتعين على هذا القطاع في العالم العربي اكتشاف فرص جديدة ، وتوسيع نطاق السوق ليتحول في النهاية إلى أحد الأسواق الرئيسة في هذه الصناعة سريعة النمو».[427]وتوقع أن «تشهد شركات الألعاب الإلكترونية الكبرى متعددة اللاعبين، والتي تعمل على تطوير وترويج ألعاب متعددة اللاعبين، نموا مطردا خلال الأعوام الثلاثة المقبلة»، موضحا أن «ون كارد» تدعم تسهيلات الدفع لعدة ألعاب من هذا النوع، من خلال بطاقتها مسبقة الدفع، ومنها «ترافيان» و«سيلك رود» النسخة العربية من «هيتمان» وتغطي محفظة خدمات البطاقة بطاقات شحن الهواتف النقالة وتحميل الأفلام واستضافة المواقع والأسهم والعملات والدردشة وتطبيقات الهواتف النقالة ».[428]وأوضح أن «معرض دبي العالمي للألعاب» الذي سينعقد بالتزامن مع «معرض دبي الدولي للشخصيات الكرتونية والتراخيص» (كركتر دبي) ؛ يعد أكبر تجمع سنوي للعاملين في مجال الصناعات الترفيهية في الشرق الأوسط، ويتضمن معرضا وفعاليات خاصة بتفعيل أطر التواصل، وقمة دبي الدولية للألعاب ، وعرض الشخصيات الكرتونية وبطولة العالم للألعاب الإلكترونية (تحدي دبي) ».[429]

427 – المرجع السابق.

428 – المرجع نفسه.

429 – اختتام كركتر دبي ودبي العالمي للألعاب الإلكترونية ، الإمارات العربية المتحدة : السبت 31 أكتوبر 2009 .
http://www.ameinfo.com/ar-153015.html

شهد معرض دبي العالمي للألعاب الإلكترونية إطلاق العديد من الألعاب الإلكترونية بما فيها إطلاق شركة " بيكسل هيز " لعبة "سفن" Seven التي تتضمن خصائص تحاكي الطبيعة والفن والموسيقى ، والحظ كما تمثل " سفن " الأسرار السبعة في عالم الألعاب وقال كانيكا، مدير الأعمال في شركة " بيكسل هيز " : " يعد سوق الألعاب الإلكترونية في منطقة الشرق الأوسط من أكبر الأسواق من حيث الجمهور وهنالك أعداد كبيرة من اللاعبين في منطقة الشرق الأوسط ، لذلك فعلى الشركات المحلية بذل قصارى جهدها للوصول إلى المعنيين في هذا القطاع ".[430] ، يعد معرض دبي العالمي للألعاب الإلكترونية ألفين وتسعة الحدث الوحيد المتخصص في مجال الألعاب الإلكترونية في الشرق الأوسط وسيوفر المعرض خلال نسخته الثانية منصة تفاعلية للمشاركين تمكنهم من الاستمتاع بأحدث مجموعة من الألعاب الإلكترونية ، والفعاليات المثيرة بالإضافة إلى الألعاب الفكرية والرياضية والمعلوماتية.[431] يقدم معرض دبي للألعاب الإلكترونية خيارات واسعة من ألعاب الكمبيوتر والفيديو والألعاب الإلكترونية وبرامج الترفيه وألعاب الهاتف المتحرك وغيرها ويرعى هذا المعرض كل من "كرايتك " و" ون كارد " و" إيبك جيمز ".[432]

430 – المرجع السابق.

431 – المرجع نفسه.

432 – نفس المرجع السابق.

حاز معرض دبي العالمي للشخصيات الكرتونية والتراخيص ألفين وتسعة المتزامن ومعرض دبي العالمي للألعاب، على دعم كل من وزارة الثقافة والشباب وتنمية المجتمع ونادي الإمارات العلمي التابع لندوة الثقافة والعلوم بدولة الامارات العربية المتحدة، وهيئة دبي للثقافة والفنون، ومكتب مهرجان دبي للتسوق – مدهش – ، والاتحاد العالمي للتراخيص والسلع LIMA ، ودائرة الجنسية والإقامة بدبي، و International Tokyo Anime Fair، وMagazine Merchandising & Total Contents Licensing، وويباك من اتصالات، وماجيك بلانيت، وتلفزيون MTV Arabia، وسامسونج، و Virgin Radio، و Suoq.com ،World Cyber Games، وEmirates Network، و"Nordic Game" و"China Joy" و"Taipei Game Show" و"مؤتمر تطوير الألعاب الإيطالي".[433]

4-2 استهلاك الألعاب الإلكترونية في السعودية :

أكد الخبير الاقتصادي عبد العزيز الحسين بأن الصين تعد الأولى في تصدير لعب الأطفال للمملكة بنسبة سبعين بالمائة من حجم تجارة ألعاب الأطفال في المملكة ، والتي تقدر بنحو سبعمئة مليون بالعملة السعودية ؛ أي بمائتي مليون دولار سنويا وأوضح الخبير الاقتصادي بأن حصة الألعاب الإلكترونية في السوق السعودي تفوق نسبة ثلاثين بالمائة.[434]

433- المرجع السابق.

434 - جريدة اليوم الإلكتروني ، العدد 12498 الصادر بتاريخ : الإثنين 03-09-2007.

وأن السوق السعودية تستوعب نحو ثلاثة ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي مقلدة، مشيرا إلى أن تجار الألعاب في السوق السعودية يحرصون دائما على جلب أحدث الألعاب والمبتكرات الجديدة.[435] حيث ميول الطفل السعودي هو ما يدفعهم إلى ذلك ، وعلى صعيد متصل قدرت دراسة حديثة في مجال الألعاب الإلكترونية حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني بنحو أربعمائة دولار سنويا، موضحة أن السوق السعودي استوعب حوالي مليون وستمئة ألف جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من ستين بالمائة من المنازل السعودية يوجد بها جهاز واحد للألعاب الإلكترونية على الأقل.[436]

http://www.alyaum.com/issue/page.php?IN=12498&P=14

435 - المرجع السابق.

436- المرجع السابق.

سادسا : معوقات صناعة الألعاب الإلكترونية في الوطن العربي

أما سوق الألعاب الإلكترونية فلم تكن هناك تقديرات إحصائية لها بالرغم من انتشار نوادي الحاسب ومقاهي الأنترنت في تحقيق إرادات كبيرة لا يمكن التغاضي عنها ، ومن ناحية الإنتاج لا توجد شركات عربية لإنتاج الألعاب الإلكترونية الجدية رغم وجود سوق لها ، والألعاب الإلكترونية العالمية قلما تترجم إلى اللغة العربية ، ورغم وجود مبادرات صغيرة لإنتاج برامج ترفيهية إلا أن هذا الإنتاج دون المستوى العالمي الذي توزعه الشركات العالمية متعددة الجنسية ، ولكي يتطور المحتوى الرقمي العربي في هذا المجال لابد من تشجيع إنشاء تجمعات تقنية على أرفع مستوى تكون على اتصال دائم بمثيلاتها العالمية ، وكذلك تشجيع استثمار أسواق الأسهم في شركات إنتاج الألعاب الإلكترونية الصغيرة.[437]

437- الإيسكوا ، المحتوى الرقمي العربي : التحديات والأولويات والتوجهات ، نسخة عربية أصلية : الأمم المتحدة نيويورك 2005 ، ص.63. www.escwa.un.org

لقد قام الباحثان إبراهيم بن عبدالرحمن الريّس وهاني بن عبدالعزيز التويجري في دراستهما الموسومةبـ : الألعاب الإلكترونية العربية بتحديد معوقات هذه الصناعة في الأسباب الآتية :- نقص الكتّاب العرب في هذا المجال .- نقص كتابة القصة .- عدم تشجيع الكتاب على كتابة القصة المناسبة في هذا المجال .- قلة الخبرة التقنية في هذا المجال .- ضعف الخبرات العربية مقارنة بالخبرات الغربية .- عدم التركيز على رفع المستوى التقني .- قلة الدعم من المؤسسات العربية – دور المؤسسات الفكرية يكاد يكون معدوما في هذا المجال.[438]

وحسب مختبر الألعاب العالمية أيمن صلاح في حوار أجراه أحمد محمد يوسف بجريدة الشرق الأوسط فإن المعوقات التي تقف في وجه صناعة الألعاب الإلكترونية العربية تتمثل في مايلي :- صناعة الألعاب الإلكترونية العربية تعاني عجزا في كتابة السيناريو. – لا يمتلك الوطن العربي حتى الآن أكاديمية عربية واحدة متخصصة في تعليم « ألعاب الكومبيوتر » على غرار أكبر جامعة في العالم متخصصة في تعليم فنون وبرمجيات الألعاب الإلكترونية (موجودة في فرنسا) .- عدم توافر أستوديوهات للألعاب على الصعيد العربي ، وتتمثل الإشكالية في عدم وجود مجتمع يهتم بمؤسسات هذه الصناعة .[439]

438- إبراهيم بن عبدالرحمن الريّس وهاني بن عبدالعزيز التويجري ، الألعاب الإلكترونية العربية ، ص.ص.11-10.
ccisdb.ksu.edu.sa/files/prs1270000.pptx

439- أحمد محمد يوسف ، صناعة الألعاب العربية تعاني بسبب نقص كتاب السيناريو ، الشرق الاوسط جريدة العرب الدولية ، العدد 9842 الصادر بتاريخ : 8 نوفمبر 2005.
http://www.aawsat.com

وحسب ممدوح عبد الرؤوف فإن المعوقات تتمثل في :- عجز الشركات الوطنية العربية عن إنتاج برمجيات ألعاب إلكترونية تعكس القيم والتراث الحضاري الوطني - احتكار البرمجيات الأجنبية لسوق الألعاب الإلكترونية.[440]وحسب محمد حسنين المدير الإقليمي لتطوير برامج دعم اللغة العربية بشركة مايكروسوفت فإن المعوقات تتمثل في أن : – تقديم الألعاب الإلكترونية برؤية عربية مسألة صعبة لعدة أسباب : أولها أننا في المنطقة العربية لا نملك الخبرات أو العقول التي تستطيع إنتاج مثل هذه الألعاب التي تحتاج الى تقنيات عالية وجهد كبير، لكن باستثناء تجربة سورية فمعظم الدول العربية لا تنتج برامج ألعاب إلكترونية ، ويشير حسنين إلى أن شركة مايكروسوفت مصر تعمل على تطوير نظام Xbox الذي أنتجته مايكروسوفت ، حتى يتم تعريب القرص الصلب للجهاز وبالتالي سيعطي فرصة كبيرة لمن يرغب في ابتكار وإنتاج لعبة برؤية عربية. [441]وحسب سيد إسماعيل نائب رئيس غرفة البرمجيات المصرية فإن المعوقات تتمثل في صعوبة تصدي شركات البرمجيات المصرية ، والعربية لانتاج هذه النوعية من البرمجيات لعدة أسباب ، في مقدمتها أن تكلفة هذه البرمجيات مرتفعة للغاية ، وأضاف أن هذه البرمجيات يمكن كذلك نسخها عبر شبكة الأنترنت ، موضحا أن برمجيات ألعاب الكومبيوتر محتكرة عالميا من حوالي ثلاث شركات كبرى تستطيع توفير الحماية لبرامجها وتحول دون نسخها بصورة غير شرعية ، ويمكنها توفير التقنية العالية والخبرات التصميمية والابتكارية النادرة ، علاوة على تحمل التكلفة المرتفعة لإنتاج هذه البرمجيات.[442]

440 – ممدوح عبد الرؤوف ، خبراء البرمجيات المصريون يؤكدون وجود مشكلات جادة أمام الإنتاج العربي للألعاب الإلكترونية ، الشرق الاوسط جريدة العرب الدولية ، العدد 8843 الصادر بتاريخ : 13 فيفري 2003.

http://www.aawsat.com

441- المرجع السابق.

442 – المرجع نفسه.

وحسب صلاح ملاعب، مدير عام شركة « صخر مصر » فإن المعوقات تتمثل في انتشار عمليات القرصنة مما جعل شركته تنسحب من سوق إنتاج هذه النوعية من البرمجيات ، وحسب المهندس يسري المغازي مدير شركة « بيكو تكنولوجي » فإن المعوقات تتمثل في أن أصحاب المنشآت والشركات ينظرون إلى عملية إنتاج البرامج من وجهة تجارية بحتة، والسوق العربي والمصري ليس ناضجا بالشكل الكافي لإنتاج برامج ألعاب تعليمية أو ذات أهداف تخدم القضايا العربية.[443]

سابعا : مخاطر الألعاب الإلكترونية

ما من شك أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات مختلفة أخلاقية وصحية ونفسية سلوكية واجتماعية على من يمارسونها ويحتكون بها من الأطفال والمراهقين والشباب ، فعالم هذه الوسائط الترفيهية الإلكترونية لا يخضع لرقابة الدولة ، وفي غياب قوانين تحمي المستهلك في أوطاننا يتعرض الممارسون لمخاطرها المتباينة دون رقيب أو نذير أو موجه ليستدمج هؤلاء ثقافة هذه الميديا التي يغري واقعها الافتراضي ملايين الممارسين في العالم ليتسمروا حول شاشاتها غارقين في فضاءاتها التفاعلية.

443- ممدوح عبد الرؤوف ، مرجع سابق.

1- التأثيرات الأخلاقية على الجيل الناشئ :

يشير الباحث أمان الخالد في مقاله الموسومبـ :كشف مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب حيث قدم الأستاذ عامر المطوع في نهاية دراسته الموسومةبـ : الألعاب الإلكترونية بين الترفيه والتدمير التي أرسلها إلى عدة جهات تعليمية وأمنية وإعلامية حصلت جريدة الرياض على نسخة منها اقتراحا بتشكيل لجنة لدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الجيل الناشئ ، وطرق الوقاية منها ووضع معايير لما يمكن السماح به للوصول إلى الأسواق.[444] ، وما يمنع وصوله لخطره الشديد مشيرا إلى أن أحدث الألعاب تعلم أساليب الجريمة وفنونها وحيلها منمية في العقل قدرات ومهارات آلتها العنف ونتيجتها الجريمة.[445]

حيث الواقع الافتراضي الذي تقدمه تلك الألعاب المتطورة من ناحية بناء فكرة اللعبة وأهدافها وتسلسل خطواتها ومراحلها أو تدرج اللاعب في تشربها خلال اللعب، أو على مستوى الخيارات الواجب تنفيذها من قبل اللاعب سواء قتل شخصيات محددة أو مهام تفجير وتدمير واحتلال وتخريب أو سرقة ورذيلة وما إلى ذلك، لتضطر دول غربية كثيرة إلى فرض شروط على أعمار مستخدمي بعض الألعاب كما في أمريكا وأستراليا بمنع دخول بعض الألعاب الإلكترونية ، فمعارض مدينة كبيرة كالرياض تعرض عشرات بل مئات الأشرطة المحرضة على العنف والرذيلة والانحراف على غرار لعبة سرقة السيارات GTA.[446]

444 – أمان الخالد،كشف مخاطر الألعاب الإكترونية على الأطفال والشباب ، جريدة الرياض العدد 13148 الصادر بتاريخ : الإثنين 26 جويلية 2004. http://www.alriyadh.com

445 – المرجع نفسه.

446 – المرجع نفسه.

تعكس دراسة الباحث عامر المطوع المتمحورة حول مخاطر هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية المدمرة لعقول ممارسيها من مختلف الفئات العمرية الاجتماعية ، على غرار الأطفال والمراهقين والشباب ، لتضخ هذه الميديا التفاعلية رسائلها العنيفة والجنسية مرسخة ثقافة هدامة يستدمجها الممارسون من واقع تفاعلي افتراضي ، لينقل هؤلاء ثقافة التخريب والقتل والسرقة والاغتصاب والجريمة والفاحشة إلى الواقع الحقيقي في مجتمعاتهم ، فوراء الترفيه والتسلية تكمن القوة التدميرية لثقافة هذه الميديا ليبين الباحث تعالي صيحات الإنذار ودق نواقيس الخطر في بلدان غربية على غرار أمريكا وأستراليا وغيرها ، لتضطر هذه الدول إلى فرض شروط على الشركات المنتجة ، فهذه الخطورة بات يلمسها الغرب بينما تغفل عنها دول العالم الثالث الذي أصبح حقل تجارب وأكبرسوق لاستهلاك مثل هذه الألعاب التي يقبل عليها نشؤنا الصاعد عماد مستقبل أمته بشغف كبير ، وفي ظل غياب الرقابة والقوانين الصارمة في دولنا لتحمي المستهلك الممارس ، وفي ظل غياب بدائل ترفيهية محلية إلا بعض التجارب المحتشمة ، فإن هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية لا تنمي في ممارسها إلا قيم العنف والتدمير.

2- التأثيرات الصحية :

لقد حذر خبراء الصحة من أن يتعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر، والإدمان عليها في الدراسة واللعب، ربما يعرّضهم إلى مخاطر إصابات قد تنتهي إلى تعويقهم، أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف . ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخرًا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب : تتسبب في حدوث نوبات صرع لدى الأطفال .كما حذر العلماء من الاستخدام المتزايد لألعاب الكومبيوتر الاهتزازية من قبل الأطفال ، لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والأكف، كما طالب الباحثون بضرورة كتابة تحذيرات على مثل هذا النوع من الألعاب؛ من نوع التحذيرات المكتوبة على علب السجائر، وضرورة تقنين إنتاجها، وتحديد نسب اهتزاز معينة، خصوصا مع ازدياد عدد الأطفال الذين يستخدمونها.[447]

ولا يخفي خبراء الصحة تخوفهم من مخاطر هذه الوسائط الترفيهية التي يستغرق فيها الممارس مندمجا كلية مع فضاءاتها الترفيهية التفاعلية أثناء اللعب ، فالإدمان على هذه الألعاب يؤدي إلى اضطرابات وإصابات مختلفة في جسد الممارس على غرار الرقبة والظهر والأطراف ، وتسببها في نوبات صرع لدى الأطفال من خلال الإشعاعات الوامضة المتقطعة ، إضافة إلى التأثيرات الإشعاعية التي تطلقها شاشات الألعاب والحواسيب إضافة إلى التهاب الرسغ والإبهام وارتعاش الأذرع والأيدي ، ليدق أهل الاختصاص نواقيس الخطر

447- يوسف القرضاوي ،كتب فقه اللهو والترويح : ألعاب الكمبيوتر ، الثلاثاء 6 ديسمبر 2006 .
- زيارة بتاريخ : الإربعاء 6 جانفي 2015 على الساعة 20:14 .
http://www.qaradawi.net

مطالبين الشركات المنتجة للألعاب بكتابة تحذيرات على غرار المكتوبة على علب السجائر ، وبضرورة تقنينها وتحديد نسبة الاهتزاز في الألعاب الإلكترونية ذات الوميض الاهتزازي.

وفي ذات السياق يبين الباحث عدنان محمد في مقاله الموسومبـــ : مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال إشارة ذوي الاختصاص إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة في الألعاب، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة، كما تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة ألعاب الكمبيوتر مما يزيد من فرص إجهادها، إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرو مغناطيسية المنبعثة من شاشات الكمبيوتر تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين والجفاف والحكة ، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب. [448]

ويأتي ما أورده عدنان محمد في عرض مقاله مدعما ما ذهب إليه ذوو الاختصاص مضيفا تعرض الممارسين لإصابات عضلية وعظمية نتيجة الحركات السريعة المتكررة التي يستخدمون فيها أيديهم وأصابعهم وأذرعهم لتصاب اليد كلية، أو على مستوى الأصابع أوعلى مستوى تمفصل الزند " الرسغ" بالساعد أو على مستوى تمفصل الكوع بالعضد أو تمفصل العضد بالكتف نتيجة ثني هذه الأعضاء وتفاعل الممارس مع طقس اللعبة وفضائها الخائلي ، فهذا الانغماس المستمر يؤثر على جهاز الرؤية مما يتسبب في إرهاق العينين وإصابتهما بالتحسس الذي تظهر آثاره في احمرار الملتحمة جراء الانبعاثات الكهرو مغناطيسية ، ففرط إثارة هذه الأعضاء المتعرضة أكثر من غيرها جراء الانخراط في سياق

448- عدنان محمد الفسفوس ، مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ، صحيفة دنيا الوطن الإلكترونية ، بتاريخ : 07-05-2006.
http://www.alwatanvoice.com

طقوسية اللعبة يؤدي إلى تلك الإصابات التي تؤدي بدورها إلى إجهاد بدني عام تظهر أعراضه في متلازمة السبازموفيليا.

وفي ذات المنحى تبين الدراسة التي قام كل من الدكتور كريج أندرسون، الخبير في علم النفس من جامعة ولاية أيوا للعلم والتكنولوجيا والدكتورة كارين ديل من كلية لينيور راين، بدراستين منفصلتين حول تأثيرات هذه الألعاب نشرتا في مجلة الشخصية وعلم النفس الاجتماعي التي تصدرها جمعية علم النفس الأمريكية ودراسة أمريكية أخرى لتكشف أن ممارسي ألعاب الفيديو العنيفة يتعرضون لتأثيرات متفاوتة على أداء المخ، حيث يزيد النشاط في منطقة المخ التي تتحكم في الإثارة العاطفية، وينخفض في الجزء التنفيذي، الذي يرتبط بالتحكم والتركيز والسيطرة على الذات.[449] وقد أجرى هذه الدراسة قسم الأشعة في كلية الطب بجامعة إنديانا بالولايات المتحدة الأمريكية ، وفي هذا الإطار يقول أستاذ الأشعة فينسينت ماتيوز : إن ممارسة نوع معين من ألعاب الفيديو العنيفة ربما يكون له تأثيرات قصيرة المدى على أداء المخ مقارنة بممارسة الألعاب المثيرة غير العنيفة.[450] ، وفي هذه الدراسة طلب من أربعة وأربعين مراهقا ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة ، أو لعبة غير عنيفة لمدة ثلاثين دقيقة، واستخدم العلماء تكنولوجيا التصوير بالرنين المغناطيسي لدارسة أداء المخ أثناء سلسلة من المهام التي تقيس التركيز.[451]

449 – بنت المغرب ، الألعاب الإلكترونية تؤثر على أداء مخ الصغار ، مدونات مكتوب 31 – جانفي – 2009.
– زيارة بتاريخ : الخميس 7 جانفي 2015 على الساعة 18:30 .
maktoobblog.com

450 – المرجع السابق.
451 – المرجع نفسه.

حيث أظهرت صور المجموعة التي مارست اللعبة غير العنيفة وجود نشاط أقل في أجزاء التحكم والسيطرة التي توجد في مقدمة المخ، وحدوث نشاط أقل في أجزاء التحكم والسيطرة التي توجد في مقدمة المخ، وحدوث نشاط في المنطقة العاطفية.[452]

لذلك ينوي الباحثون إجراء أبحاث إضافية على الآثار طويلة المدى للتعرض لألعاب الفيديو العنيفة وتأثير هذه الآثار على الفروق في الأداء، ولهذا السبب أيضا يسعى وزراء العدل بالإتحاد الأوروبي إلى وضع خطط تهدف إلى تشديد قوانين بيع ألعاب القتل للأطفال باستحداث قائمة من العقوبات المشتركة ضد التجار الذين يقومون ببيع ألعاب الفيديو العنيفة للأطفال ، وركز وزراء العدل بالاتحاد الأوروبي على خطط تستهدف تشديد القوانين واللوائح الخاصة ببيع الألعاب سالفة الذكر للأطفال، كما تعتزم المفوضية الأوروبية استحداث قائمة من العقوبات المشتركة ضد تجار التجزئة.[453]

لقد أثبتت الدراسات العلمية المختصة تأثير الألعاب العنيفة على ممارسيها من الأطفال والمراهقين على أداء المخ ، ونظرا للصدى الذي أحدثته هذه الدراسات الأكاديمية في دول الاتحاد الأوروبي سعى وزراء العدل في تلك الدول إلى وضع إستراتيجيات تخطيطية من خلال صياغة قوانين صارمة تهدف إلى حماية شرائح المستهلكين من الأطفال والمراهقين والتشديد على الشركات المنتجة بيع ألعاب القتل لهذه الشرائح المستهدفة كجمهور لمنتجاتها ذات الرواج الواسع تحت دائرة الترفيه القاتل المدمر وذلك باعتزام المفوضية الأوروبية معاقبة تجار التجزئة الذين يروجون لهذه الميديا الترفيهية حاملة العنف.

452 – نفس المرجع السابق.

453– المرجع نفسه.

وفي ذات السياق تؤكد الدكتورة إلهام حسين، أستاذ طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة لها، أن من أخطار الألعاب الإلكترونية ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسرا، وكذلك من أضرارها الإصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم.[454]

تضيف الباحثة المختصة في طب الأطفال بجامعة عين شمس من خلال دراستها المتعلقة بمخاطر الألعاب الإلكترونية علاوة على أضرار الجهازين العضلي والعظمي ، وآلام الرقبة المنجرة على ممارسة هذه الألعاب والإدمان عليها مساهمتها في إصابة الممارسين بسوء التغذية جراء انعزال الممارس واستغراقه في فضاء هذه اللعبة أو تلك مضيعا مواعيد وجباته الغذائية ، وافتقاد الجو العائلي وحميميته ، وتضييع ثقافة الأكل ضمن إطار الأسرة ليتعود على ثقافة أكل جديدة غير صحية في أوقات يكون فيها العقل والروح والجسد في حالة استغراق في واقع اللعبة الافتراضي تساهم في إرباك وظائف الجسم ، لتنجر على هذا الإرباك علل كثيرة جراء الإدمان على هذه الوسائط التفاعلية ، لينتقل الضرر إلى الممارسين من الأطفال والمراهقين الذين لا يعون أو يدركون خطورة ما يتعرضون له أثناء الاستغراق العاطفي والعقلي في هذه الفضاءات الافتراضية الآسرة.

454- طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار.

http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

3- التأثيرات السلوكية :

يشير الباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم بـ : عصر الصورة السلبيات والإيجابيات ،حيث قارن بعض الباحثين بين ألعاب الفيديو والمخدرات معتبرين هذه الألعاب المخدر الأقوى بعد مخدر الكراك الذي تفوق تأثيراته الأفيون أضعافا كثيرة، لأنها تشجع الصغار والكبار على الانسحاب من الواقع والعيش في عوالم خيالية منعزلة عن عالم الواقع رغم أنها موجودة داخل الواقع.[455]

يعكس التشبيه المجازي لهذه الألعاب باعتبارها كمخدر الكراك الذي تتجاوز فاعليته فاعلية الأفيون مرات كثيرة ؛ إذ هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية تساهم في استغراق الممارسين كلية في محاكاة طقوس فضاءاتها الخائلية ، فعوالم اللعبة تكون بمثابة بدائل عن الواقع الحقيقي ، تشجع الصغار كما الراشدين للانغماس فيها والعيش في رحابها التي تعتمد على التقنية الصورية ثلاثية الأبعاد التي تجعل الصورة وكأنها مجسدة في الواقع الحقيقي ، فهذه الأجواء الآسرة تمكن الممارس من التحكم في سياق اللعبة كما يشاء ، وبالتالي تشعره بالسيطرة وتشجعه في الانخراط أكثر في تفاصيلها ، لتخطفه طواعية من واقعه الاجتماعي من خلال سمتها التفاعلية ، فهذه الوسائل تساهم في استلاب الممارس واغترابه عن ذاته ومجتمعه وثقافته ، وبالتالي تساهم في تزييف وعيه بواقعه ومحيطه وثقافته ،فهذه الوسائط رغم انتمائها إلى حيز الواقع إلا أنها تخترق هذا الواقع وتتجاوزه داعية ممارسها إلى فضائها وواقعها التفاعلي ، وهنا تكمن صفة التخدير وسلطتها القاهرة التي تمارسها على المدمنين من الأطفال والمراهقين والشباب في كل دول العالم.

455 – شاكر عبد الحميد ، مرجع سابق ، ص.407.

وفي ذات المنظور يبين الباحث محمد عبد الحفيظ في مقاله الموسوم بـــ : ألعاب الكمبيوتر تحول الأطفال إلى مرضى نفسيين ، حيث يرى أن مجموعة من الدارسين يبينون مخاطر ممارستها المختلفة على سلوك الأطفال على غرار عبدالله زايد وحامد الفهيدي وخالد المكحال وسعود الرشيدي وثامر المطيري وغنام الغنام ، بأنها بالغة الخطورة على أطفالنا بسلبياتها الكثيرة التي تنعكس على الممارس منمية فيه روح التمرد والعنف والعداء وحب الانتقام، كما تشجعه على تعاطى المخدارات.[456] فالقتل يصبح مقبولا وممتعا فالمدمنون على ألعاب الفيديو أكثر عرضة للإخفاق الدراسي والأنانية والانطواء والانحرافات السلوكية والدينية التي تهدم القيم الأخلاقية لدى الممارسين من أطفالنا خصوصا الذين يندمجون مع الألعاب لدرجة أنهم يصبحون جزءا منها ، لتغرس فيهم صفة تجاهل آبائهم فخطورتها تظهر على الفرد والمجتمع وتؤدي إلى الانعزالية وإلى أمراض نفسية كثيرة ليكتفي الممارسون بهذه الأجهزة عوضا عن الحياة الاجتماعية.[457]

فممارسة الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها حسب ما أورده سياق مقال الباحث محمد عبد الحفيظ مبينا الآثار السلوكية والنفسية التي تظهر أعراضها على شرائح الممارسين ، فهذه الميديا التفاعلية العصرية تنقل رسائلها الخطيرة ذات المضامين العنيفة التي تشجع على القتل وتروج لثقافة الجريمة والدم ، والجنسية المخلة بالآداب والمشجعة على انتشار الفاحشة والرذائل ، والمشجعة على تعاطي المخدرات والكحوليات والميسر بين الممارسين ، لتنعكس هذه الرسائل السلبية المتمثلة بعد استدماج الممارسين لمضامينها المتعرضين لتأثيراتها ، وتلقيهم لهذه الثقافة أو تلك أثناء الانخراط في عوالمها الافتراضية ليحاكوا

456 – محمدعبد الحفيظ ، ألعاب الكمبيوتر تحول الأطفال إلى مرضى نفسيين! نذبحهم بأيدينا وأموالنا ، جريدة الرؤية العدد : 192 بتاريخ الجمعة 22 أوت 2008. http://www.arrouiah.com/node/39466

457– المرجع نفسه.

المستدمج المتمثل منها في الواقع الحقيقي ، ليخربوا نسيج مجتمعاتهم بممارسة الفاحشة والجريمة والمخدرات وغيرها من الرذائل ، لتتحول براءة الترفيه إلى أسلحة تدميرية فتاكة تقوض أمن مجتمعاتنا ، لتعزز هذه الوسائط ثقافة الانطواء والانسحاب والانعزالية ، إضافة إلى تجاهل الآباء لتنعكس سلبياتها الهدامة على الفرد والمجتمع.

4- التأثيرات الاجتماعية :

وفي ذات السياق يشير الباحثان آسا بريغر وبيتر بروك في كتابهما الموسوم بـ : التاريخ الاجتماعي للوسائط من غوتنبرغ إلى الأنترنت إلى الجدل الحائر حول تأثيرات ألعاب الحاسب الإلكتروني، ولا سيما على الأطفال ليكون كتاب الباحث بيمر الموسوم بـ : حمى ألعاب الفيديو سنة ألف وتسعمائة واثنين وثمانين وعنوانه الثانوي " التسلية والتعليم والإدمان " تناول ملحقه الأول تاريخا موجزا مخلا لألعاب الفيديو ، أما ملحقه الثاني المعنون كيف تعمل الألعاب تعامل فيه مع التكنولوجيا الأساسية كان واضحا ودقيقا ، أما الفصل الذي تناول الأسئلة القيمية عنوانه " أنشطة الأسرة : نظرة جديدة " والتعليقات المختلفة التي تدعو إلى دعم وتبني ثقافة الحاسب أو تنتقدها.[458]

فبالرغم من أن الباحثين أوردا هذا السياق أثناء تعرضهما تاريخيا للدراسات الأولى التي تناولت التأثيرات الاجتماعية التي أحدثتها هذه التكنولوجيا في المجتمعات التي ظهرت فيها ، لتتراوح وجهات النظر بين مؤيد ومعارض وحذر في قبول ثقافة هذه الوسائط الجديدة ، أو رفضها فما يعكسه العنوان حمى ألعاب الفيديو بين التسلية والتعليم والإدمان يعكس الجدل الدائر حول التأثيرات الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على ممارسيها ويعكس تغلغلها

458 – آسا بريغر وبيتر بورك ، مرجع سابق ، ص.ص.356 – 357.

في ثقافة المجتمع لتشكل جزءا لا يتجزأ من ثقافته الجماهيرية الشعبية التي تتأقلم وتتفاعل مع هذه الألعاب كعنصر ثقافي جديد.

وفي ذات السياق يعتبر الباحث فرانك كليش صبي اللعبة أو الجيم بوي Game Boy من نانتندو ، وجهاز اللعب المعروف بسيجا Sega رفقاء سمردائم للكثير من العائلات الأمريكية ، لقد نمت ثقافة اللعبة Game Culture في المحيط العائلي الاجتماعي الأمريكي ، وعلاوة على التأثير التكنولوجي نجد هذه الألعاب غيرت الأسلوب الذي نسلي به أنفسنا لتصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافتنا الشعبية.[459]

يبين الباحث فرانك كليش القدرة التأثيرية للميديا الجديدة التي ساهمت في انتشار ما يعرف بثقافة اللعب في المجتمع الأمريكي ، أين ينعكس التفاعل بين التكنولوجيا ومستخدميها في المحيط العائلي للأسر الأمريكية ، فعلاوة على التفاعل التكنو – ثقافي الواقع نتيجة تلاقح الثقافة الاجتماعية الأسرية وامتزاجها بثقافة هذه الوسائط التفاعلية ساهمت هذه الواجهات الثقافية في تغيير أساليب التسلية الخاضعة بدورها للتغيير المتلاحق مع كل منتج تكنو – ثقافي جديد لتصبح هذه المؤسسات ملتحمة متداخلة بالثقافة الشعبية ، وما من شك أن هناك علاقة جدلية بين ثقافة هذه الميديا وثقافة المجتمع الذي صممت فيه ، فالثقافة العنيفة التي تغذي المجتمع الأمريكي وتعكس عنفه التاريخي تغذي بدورها ثقافة هذه الألعاب أثناء تصميمها ، فالوسيلة امتداد للعنف الاجتماعي الذي يعيش المجتمع الأمريكي تفاصيله اليومية لتدور حلقة العنف في دائرة الواقع الحقيقي إلى الواقع الافتراضي

459 – فرانك كليش ، مرجع سابق ص.90.

ومن الافتراضي إلى الواقع وهكذا يستمر استدماج الممارس لثقافة العنف بين الواقعي والافتراضي.

يبين الباحث ستيفن كلين وآخرون في دراستهم الموسومة بـ : اللعب الرقمي تفاعل التكنولوجيا ، الثقافة ، والتسويق بأن الباحثين مايكل هايز وستيوارت دينسي حينما تعرضا لنجاح صناعة الألعاب التفاعلية التي تضم ألعاب الفيديو وألعاب الكمبيوتر وللطريقة التي انتشرت بها واجتاحت ثقافة أمريكا الشمالية ، وتأثيرها على المستهلك في العام ألف وتسعمائة وتسعين أنها تنافس وتضاهي التأثير الذي أحدثته هوليود في ثلاثينيات القرن الماضي.[460]

وفي ذات المنحى يبين الباحث أحمد نعوف في مقاله الموسوم بـ : ظاهرة الألعاب الإلكترونية في مجتمعاتنا وتأثيرها مستطلعا آراء عدد من الأمهات ، ومتحدثا إلى بعض مرتادي صالات الألعاب من الأطفال،ومستمعا إلى الأخصائي التربوي علي عبدالرزاق الذي يرى بأن هذه الألعاب تجسد اللامبالاة بالآخرين، ابتداء بالأسرة وانتهاء بالمجتمع تبث روح المغامرة اللامسؤولة والاندفاع غير المكترث بالعواقب ، فنظرتهم للحياة قائمة بين الواقع والخيال.[461]

460 - Stephen kline And Other , Digital play : The Interaction Of Technology , Culture , And Marketing , McGill – Queen,s university press 2003, P.11., PDF.

461 - أحمد نعوف ، ظاهرة الألعاب الإلكترونية في مجتمعاتنا ، يومية الفداء العدد 13204 بتاريخ الخميس 28-6-2007 .
http://fedaa.alwehda.gov.sy

فبعد سن العاشرة ينتقلون من مرحلة التعامل بالخيال اللاواقعي إلى الخيال الواقعي ؛ فالتأثيرات الاجتماعية المنجرة عن الشعور بالعزلة والانطواء تجعلهم بعيدين عن واقع ثقافة مجتمعاتهم فاقدين مهارات اجتماعية تواصلية بالآخرين ،ليكشف اللثام عن دور الوالدين في احتواء تأثيراتها معتقدا أن حل المشكلة يكمن في الشعور بوجودها.[462]

والكثير من الأسر تجهل مخاطر الألعاب ولاتراها مشكلة بل العكس فهي حل لمشكلة الفراغ لدى الأبناء ، أما اللعب في الشارع هو عين المشكلة ، فتظافر جهود الجهات المسؤولة المتفاعلة مع الظاهرة على غرار الأجهزة الرسمية والتجارية والتربوية والإعلامية في تنظيم الحملات التوعوية بأخطارها ، ومساهمة الجامعات ومراكز الأبحاث في دراستها ورصدها إحصائيا وتقديم الحلول العلمية لها واقتراح البدائل يؤدي بطبيعة الحال إلى الحد من انتشارها مع اقتراح تكوين لجان عالية المستوى تنفذ القوانين لتحقيق ذلك.[463]

يرصد هذا المنظور تجليات الألعاب الإلكترونية كظاهرة اجتماعية ممارسة في واقعنا الاجتماعي ، فاحتكاك الممارسين بها من الأطفال والمراهقين والشباب إذ الجمهور المستهدف الذي يخضع لتأثيراتها لا تستثنى فيه الفئات العمرية المختلفة لدى الجنسين في شرائح مجتمعات العالم ، ولا تشذ مجتمعاتنا عن هذه القاعدة فالممارس المدمن عليها ينسحب اجتماعيا وينعزل عن الآخرين ، مما يعكس فقد المهارات الاجتماعية التواصلية في الواقع الحقيقي خاصة لدى المراهقين والأطفال أجيال المستقبل ، فمحاكاة ثقافة تلك المؤسسات حاملة الثقافة يستدمجها الممارس بخيرها وشرها من خلال خاصية التفاعلية

462 – المرجع نفسه.

463– المرجع السابق.

التي تجعل الممارس البطل الحقيقي للعبة بسيطرته المطلقة على أحداثها وجراء تعرضه لمضمون هذه اللعبة أو تلك يستدمج الرسائل المختلفة ، والتي تكون في الغالب هدامة خارجة عن العرف الثقافي السائد في مجتمعاتنا مشجعة على الرذيلة والانحراف عن الجادة ليتحول الممارس مستدمج هذه الثقافات ليطبقها في واقعه الحقيقي إلى أداة هدم تقوض المجتمع الذي يعيش فيه ، فالعنف لا يولد إلا عنفا محاكيا خصوصا في دول عالمنا الثالث التي تعاني أساسا من ظاهرة التخلف والتبعية لتتحول إلى سوق استهلاكية كبيرة تلقى فيها هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية رواجا واسعا وإقبالا لدى مختلف شرائحنا الاجتماعية ، وفي غياب تشريعات قانونية صارمة تضمن رقابة هذه المنتجات وتصنفها وتسمح بالمفيد منها في التعليم والترفيه النافع البناء.

وفي ذات السياق يشير الباحث سلمان السلمان في مقاله الموسومبـ : الألعاب الإلكترونية تنتج ثقافة الغرفة إلى إجابة أستاذ علم الاجتماع الباحث منصور بن عبد الرحمن بن عسكر على تساؤلات " الرياض" حول الآثار الاجتماعية السلبية لهذه الألعاب ، ليبين بأننا نعيش مرحلة تسابق في صناعة المواد الترفيهية الخيالية المعتمدة على التقنيات العالية في عصر جديد من الترفيه الشبكي.[464]

464 – سلمان السلمان ، الألعاب الإلكترونية تنتج " ثقافة الغرفة " لدى الأحداث ، جريدة الرياض العدد 13212 بتاريخ الإثنين 23 اوت 2004 http://www.alriyadh.com

الشباب والأطفال من الجنسين يحتكون بهذه الألعاب ، ربما يشعرون بآثارها أو لا يشعرون لحداثتهم وقلة تمييزهم بين الصالح والطالح أثناء الممارسة ، فبعض البرامج المتوفرة في السوق تعلمهم القتل والذبح بطرق وأساليب شتى خارج المألوف تساعد في التقليل من حرمة دم الإنسان ، لتؤكد دراسة أجرتها جامعة ستاتفورد الأمريكية حول أسباب مظاهر العنف عند أطفال المدارس في المرحلة الابتدائية بأن عنف الشاشات سبب رئيس يعكس ظاهرة عنف الأطفال.[465]

لتحذر الدراسة من خطورة الاستسلام لهذه الأجهزة التي صنعت جيلا من الشباب لايتعامل مع مشاكله بحزم ، فبعد حوادث القتل المدرسية التي هزت المجتمع الأمريكي، على غرار حادثة مدرسة كولومبين الثانوية ،حينما فتح طالبان النار على زملائهم ليقتلوا مدرسا وإثنا عشرطالبا، تدين الدراسة بقوة شركات صناعة الترفيه ، ليؤكد مجلس التنظيمات الفيدرالي الأمريكي في بيانه أن أكثر من يستخدمون ألعاب الفيديو الإلكترونية هم الأطفال الذكور من سن الثانية عشر إلى السابعة عشر.[466]

465 – المرجع السابق.

466– المرجع نفسه.

يبين الباحث أننا نعيش في عصر تطغى عليه التقنية العالية في الصناعات الترفيهية التي تعتمد على الخيال وإثارته من خلال تقنية الصورة ثلاثية الأبعاد التي تسم عالم الألعاب الإلكترونية اليوم ، فعصر الترفيه الشبكي المعتمد على توظيف الخيال في الواقع الافتراضي من مؤسسات إنتاج هذه الوسائل الاتصالية الحديثة من خلال هندسة تصميمها يغري الشباب من الجنسين ومن مختلف الشرائح العمرية ليعيشوا مغامراتهم دون تمييز وشعور بآثارها ، فالثقافة التي تساهم هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية في نشرها وترويجها ترتكز على المحتوى العنيف ، والعنف يدخل في تصميم اللعبة كعنصر أساس في السياق الذي أوردته الباحثة باربارا ويتمر في كتابها الموسوم بـــ: الأنماط الثقافية للعنف لرواج هذه اللعبة أو تلك ، وهذا منطق السلعية السوقية الذي يبرر كل شيء مقابل الربح فهذا المنطق الميكيافيلي الذي ترتكز عليه الصناعات الترفيهية الإلكترونية للأسف خرب عقول الممارسين من شبابنا وشباب العالم جراء الضخ العنيف المتواصل للرسائل التفاعلية التي يتلقاها الممارسون التي عززتها حرية الممارس المتحكم في مسار اللعبة ، لتتحول هذه الأخيرة إلى أوعية ناقلة للدمار والعنف والرذيلة وغيرها من الثقافات الهدامة المستدمجة المستشفة من هذه الفضاءات ، لتلوث المحيط الاجتماعي الواقعي لتحاكى حوادث الاغتصاب والسرقة وتعاطي الخمور والمخدرات وغيرها من الثقافات المرضية التي تخرب أنسجة ممارسينا النفسية ، لتكون المحصلة التخريبية في آخر المطاف ظاهرة خراب اجتماعي ساهمت فيه هذه الوسائل حاملة القيمة التدميرية ، لتلوث وتقصف عقول الممارسين بثقافة مرضية افتراضية تفاعلية ، ليلوث الممارسون ويقصفوا بدورهم محيطات مجتمعاتهم في الواقع الحقيقي الذي يعيشون فيه ، وفي ظل لامبالاة أسرية وغياب تشريعات قانونية ظابطة تستفحل الظاهرة وتستشري لتنخر أكثر فأكثر أنسجتنا الاجتماعية المرهقة

المتوترة في غياب سلطة الدولة والقانون لحماية المستهلكين من الأطفال والمراهقين والشباب.

ثامنا : فوائد الألعاب الإلكترونية

ما من ريب أن للألعاب الإلكترونية فوائدها وإيجابياتها في التعليم والترفيه على حد سواء ، ولا تقتصر على هذين الجانبين وحسب بل تتعداهما إلى جوانب أخرى واستخدامها الأمثل في العلاجات الصحية المختلفة ، والاستثمار الإعلاني والإشهاري لتساهم هذه الوسائط في تطوير الملكات المهارية والتعليمية والفكرية والإبداعية وترفع قدرة التخيل والذكاء وروح التعاون والتنظيم والشعور الإيجابي والثقة بالنفس وحل المشكلات واتخاذ القرارات ، لتصبح هذه الألعاب شريكا اجتماعيا في عملية التنشئة الاجتماعية.

يبين الباحث دايفيد جيبسون وآخرون في دراساتهم الموسومةبـ : الألعاب والمحاكاة في التعلم على الخط : بحث وتطوير إطار الأشغال بأن الباحث goknur kaplan akilli في ورقته الموسومةبـ : الألعاب والمحاكاة : مقاربة جديدة في التعليم مشيرا إلى أن ألعاب الفيديو تساهم في رفع وتطوير المهارات المعرفية والمهارات البصرية والتمثيل المكاني ، والتمييز الأيقوني والتركيز البصري كما ورد في سياق الباحث غرينفيلد سنة ألف وتسعمائة وأربعة وثمانين .[467]

467 - David Gibson, and other, games and simulations in online learning: reasearsh and development frame works, published by information science, United States of America 2007, P.5. , PDF.

يبين الباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم بـــ : عصر الصورة الإيجابيات والسلبيات ،حيث تشير دراسات علمية حديثة إلى أن ألعاب الفيديو لها جوانب إيجابية على تفكير الأطفال والمراهقين ؛لأنها تساهم في رفع مستويات الإدراك وحدة الانتباه ودقته ، وتساعد على اكتساب مهارات حركية في المكان وتنشط الذاكرة والأداء الحركي وتساعد على اكتساب طرق جديدة على حل المشكلات واتخاذ القرارات والسيطرة على الحاسوب ، وتنشيط عملية التفكير الابداعي رغم ما يصاحبها من عنف.[468]

يعكس هذا السياق الاستعمال الصحي السليم لهذه الوسائط التفاعلية في التعليم الترفيهي الذي قطعت فيه الدول الغربية المتقدمة أشواطا كثيرة جاعلة هذه الوسائل التكنو – ثقافية مؤسسات حقيقية للتنشئة الاجتماعية الإيجابية الهادفة المساهمة في تحفيز الممارسين من التلاميذ الأطفال والمراهقين ، لرفع مهاراتهم التعليمية وملكاتهم اللغوية والعقلية والفكرية والإبداعية الأدائية ، وتطوير النمو النفسي الحركي المهاري في المكان وتساعد على التحدي وتحقيق الذات وغيرها من الأشياء الإيجابية التي تبني شخصية الممارس بناء سليما.

468 – شاكر عبد الحميد ، مرجع سابق ، ص.408.

وفي ذات السياق يبين الباحث عوض آل سرور الأسمري في مقاله الموسوم بـــ : الألعاب الإلكترونية تشاركنا تربية أطفالنا بأن عالم الألعاب الإلكترونية شهد تطورا مذهلا مع التطورات التقنية المتلاحقة مثل تقنيات الحاسوب وتطور الأنترنت ، وأصبحت هذه الألعاب في متناول الأطفال والمراهقين والشباب حيث أصبح الكثير منهم متأثرا بها.[469] يقضون معظم أوقاتهم في استخدامها ، وهذا في حد ذاته ظاهرة صحية لهؤلاء الممارسين لكي يكونوا متابعين ومرتبطين بعالم التقنية ، ولكن يجب أن تكون هناك ضوابط للحد من مخاطرها.[470] فهذه الألعاب التي أصبحت شريكا في التنشئة الاجتماعية لهؤلاء وفي تربيتهم ، حيث الفوائد التي يمكن جنيها من الألعاب الإلكترونية على غرار المساهمة في تنمية الملكات المهارية والتعليمية تمكن الممارسين من إتقان استخدام الحاسوب، وتطوير ملكة التفكير والإبداع وتنمية الذكاء عن طريق استخدام بعض البرامج المفيدة والمصممة أصلاً لهذا الغرض ، فهناك بعض الألعاب المفيدة تساعد الممارسين على تخيل الواقع وعيشه واستيعابه.[471]

فهذه الوسائط التفاعلية تحولت إلى محاضن حقيقية للتنشئة الاجتماعية الجادة الهادفة البناءة التي تساهم في صقل الشخصية وتشكيلها تشكيلا علميا سليما مدروسا وفق خطط منهجية تربوية تساهم في إعداد جيل سليم نافع لمجتمعه ، لتتحول هذه الألعاب إلى مؤسسات حضارية فاعلة تنمي المهارات والملكات والمواهب وتفعل النظام التعليمي الذي يستخدمها في هذا البلد أو ذاك ، فارتباط سياسات هذه الأنظمة التعليمية بهذه الوسائل وإدراجها في العملية التعليمية التلقينية التفاعلية جعل الشراكة ناجحة بين المؤسسات

469 – عوض آل سرور الأسمري ، الألعاب الإلكترونية تشاركنا تربية أطفالنا ، صحيفة الاقتصادية الإلكترونية العدد 5107 بتاريخ 05 اكتوبر 2007 . http://www.aleqt.com

470 – المرجع السابق.

471– المرجع نفسه.

الإنتاجية لهذه الألعاب التعليمية والمؤسسات التربوية مما يستدعي تصميمها تصميما خاصا يتوافق مع الإستراتيجيات التربوية والتعليمية لهذا البلد أو ذاك ، وفي خضم التحولات الاجتماعية التي يشهدها العالم المتقدم على مستوى التقنية استطاعت هذه الوسائل أن تثبت كفاءاتها في التعليم ورفع مردود التلاميذ الذين يواكبون بدورهم التطور التقاني المذهل الذي تعيشه مجتمعاتهم ، لتعود هذه التقنية التعليمية في رفع مهاراتهم وكفاءاتهم التحصيلية المختلفة لمقرراتهم المنهجية المختلفة في المستويات التربوية الخاضعة لهذا النوع من التعليم.

يشير الباحث غيوم دينيس في دراسته الموسومةبـــ : ألعاب الفيديو التربوية وتفعيل تطبيقها على تعليم الجاز إلى اهتمام الباحثين بألعاب الفيديو التعليمية في ثمانينيات القرن الماضي لتتوصل دراساتهم إلى أثر هذه الوسائل في تنمية المهارات التعليمية وتطوير الإدراك والتفكير ومساعدة ممارسيها من الأطفال على تنسيق حركاتهم ، فقوة تأثيرها السحرية على ممارسيها جعلت الدارسين يهتمون بها ليتوصل الباحث مالون سنة ألف وتسعمائة وثمانين لاستخراج ثلاثة أبعاد رئيسة من دراسته على تأثيرها على الممارسين تتمثل في الفضول والتحدي والتهرب ، ففضاء اللعبة يفعل تركيز واهتمام الممارس ويحفز ملكاته ومهاراته على إدراك المحيط الفضائي.[472]

يعكس السياق الذي أورده الباحث غيوم دينيس اهتمام الباحثين بهذه الميديا الترفيهية التفاعلية التربوية خلال ثمانينيات القرن الماضي ، ولايزال اهتمام الدارسين بها إلى الآن لتتوصل دراساتهم إلى قياس أثر هذه الوسائط في تنمية المهارات المختلفة فكرية ونفسية

472- Guillaume Denis, Jeux Vidéo Educatifs Et Motivation : Application a L'enseignement Du jazz, Thèse Doctoral Soutenue En 2006, P.17. , PDF.

وجسدية وتعليمية في سياق ترفيهي تفاعلي يجعل الممارس أكثر حرية وإقبالا على الدرس والتحصيل ليتوصل الباحث Malone لاستخلاص ثلاثة أبعاد رئيسة من دراسته تتمثل في الفضول والتحدي والتهرب ، فسياق اللعبة يساهم في تحفيز مهارات المتلقي وإبراز قدراته العقلية والنفسية وتنشيط ذاكرته واستفزازها الخائلي الذي يتيح آفاق التخيل الواسع لسبر المحيط الخارجي ، وإدراك المحيط الفضائي خاصة في محاكاة ألعاب الطيران فسبر هذه العوالم الافتراضية يتيح للمتلقي هامشا كبيرا من الحرية تعود عليه بالتحصيل الجيد في أجواء تربوية تلقينية ترفيهية بعيدة عن الطرق التقليدية الكلاسيكية الرتيبة لتدخل هذه الميديا ميدان التربية بنجاح ، ولا تقتصر على التعليم وحسب بل تتعداه إلى تعلم الفنون الأخرى على غرار الموسيقى ، وهذا ما تعكسه دراسة الباحث غيوم دينيس على تفعيل هذه الميديا لتعلم موسيقى الجاز.

وفي ذات المنحى يرى الباحثان محمد العبري ويوسف النيري في دراستهما الموسومة بـــ : الألعاب الإلكترونية بأن فؤائدها تتمثل في المساعدة على التفكير والذكاء مثل الألعاب الإستراتيجية وألعاب الحرب ، وتجسيد الواقع في ألعاب المحاكاة حيث تشير العديد من الدراسات إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى الراحة النفسية ، وتقوي روح التدريب والتعاون والتنظيم والشعور بالثقة في النفس.[473]

473 – محمد العبري ويوسف النيري ، الألعاب الإلكترونية.
– زيارة بتاريخ : الخميس 7 جانفي 2015 على الساعة 17:33 .
http://www.multiupload.com/VPG89FJ5GB

وفي هذا الصدد أشار الباحثان إلى قيام مجموعة من الباحثين البريطانيين بدراسة لمعرفة النتائج العصبية الكيماوية بقياس كمية الدوبامين التي يفرزها الدماغ عند ممارسي ألعاب الفيديو ، ووجدوا نسبة الدوبامين تزداد لديهم خاصة في المناطق التي يعتقدون أنها تسيطر على التعلم، فنسبة إفراز الدوبامين المرتفعة أثناء ممارستهم تؤدي إلى سرعة انتشار التعلم بشكلٍ أكبر.[474]

فالألعاب الإلكترونية تحفز قوة التخيل والإبداع وتنمي القدرة على التركيز، لذلك أدخلتها بعض المدارس والجامعات كأسلوب من أساليب التعليم (كجامعة كاليفورنيا إرفين California Irvine)، وبعض المكتبات الجامعية ، وبعض المكتبات العامة كمكتبة جامعة فيكتوريا في والنجتون بنيوزيلاندا كجزء من مقتنياتها.[475] وفي دراسة سكوت نيكولسون Scott Nicholson الموسومة بـ : The Role of Gaming in Libraries: Taking the Pulse التي قام فيها بمسح أربعمائة مكتبة عامة في الولايات المتحدة، وتوصل إلى أن سبعة وسبعين في المائة من المكتبات الممسوحة تدعم إدخال الألعاب على اختلاف أنواعها للمكتبات.[476]

وفي ذات الوجهة يبين الباحثان أن المدارس والجامعات على غرار جامعة كاليفورنيا إرفين أدخلتها في برامجها التربوية لإسهامها في تحفيز قوة التخيل والإبداع ولا تخلو المؤسسات الغربية في العالم المتقدم من إدماج هذه الوسائل الترفيهية في أنساقها المختلفة سواء كانت المؤسسة خدمية أو ربحية أو تعليمية أوغيرها ، فالهامش الترفيهي المتاح في هذه المؤسسات يرفع كفاءات العاملين الإنتاجية فهذه الثقافة تندرج ضمن الإستراتيجيات الهادفة لتحفيز

474 – المرجع السابق.

475 – المرجع السابق.

476– المرجع نفسه.

العمال ، فهذه الوسائط بحق أصبحت شريكا اجتماعيا مهما لا يمكن الاستغناء عنه كميديا ترفيهية تربوية تثقيفية فاعلة في المجتمعات الغربية المتطورة تخترق المجتمعات كما المؤسسات لتكون حاضرة بقوة لتثبت الدراسة المسحية التي أجراها الباحث سكوت نيكولسون الموسومةبـــ : دور اللعب في المكتبات : جس النبض على أربعمائة مكتبة بالولايات المتحدة لتتوصل الدراسة إلى أن نسبة سبعين بالمائة من العينة الممسوحة تدعم إدخال هذه الوسائل إلى المكتبات أهميتها كميديا فاعلة تسم هذا العصر المتغير باستمرار مثبتة وجودها وكفاءتها ،وكعنصر ثقافي جديد لتثبت دراسة إنجليزية أن نسبة مادة الدوبامين التي يفرزها الدماغ تزداد بممارسة الألعاب الترفيهية الجادة مما يعكس أهميتها ودورها في تنشيط العمليات المتعلقة بالتفكير والذكاء وزيادة التركيز ، وعلى ضوء ما توصلت إليه هذه الدراسة العلمية الأكاديمية أو تلك تتبنى المؤسسات المختلفة في العالم المتقدم استعمال هذه الميديا الساحرة الآسرة في برامجها التعليمية والترفيهية التثقيفية ، فثقافة الواقع الافتراضي التفاعلي تبرز كأنموذج للحياة الغربية يواكب التطور التقاني المذهل والمستمر.

وفي ذات المنحى التعليمي دائما يبين الباحث عبيد بن مزعل الحربي في دراسته الموسومةبـــ : فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات توصل الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي مجموع درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار التحصيل الدراسي البعدي عند مستوى التذكر ، ومستوى الفهم والاختبار ككل لصالح المجموعة التجريبية ، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي مجموع درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار التحصيل الدراسي البعدي المؤجل " بقاء أثر التعلم " عند مستوى التذكر ومستوى الفهم والاختبار ككل لصالح المجموعة التجريبية.[477]

وفي ذات الاتجاه يبين الباحث عبيد الحربي فعالية الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية وتحديدا في مادة الرياضيات على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم ، حيث تشير الدراسة إلى فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في اختبار التحصيل الدراسي البعدي عند مستويي الفهم والتذكر ، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في اختبار التحصيل الدراسي البعدي المؤجل " بقاء أثر التعلم " عند مستويي الفهم والتذكر في العينة المدروسة ، لتثبت هذه الدراسة توجه بعض الدول العربية الخليجية على غرار المملكة العربية السعودية وغيرها إلى استخدام هذه الوسائط التربوية الحديثة المقترنة بتطور ووعي مجتمعاتنا كوسائل تقنو– تربوية تفاعلية ترفيهية تساهم في رفع كفاءات الدارسين ، وتكشف خوض هذه الميديا غمار التجربة التربوية وتحديثها بوجه عام في الدول التي أدمجتها في برامجها التعليمية.

477 – عبيد بن مزعل عبيد الحربي ، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات ، أطروحة دكتوراه غير منشورة ، جامعة أم القرى 1430 – 1431 هجري ، ص.100.

وفي ذات السياق تشير الباحثة باتريسيا واتسيتو وآخرون في دراستهم الموسومة بـ : أي استعمال للألعاب الإلكترونية في القسم ؟ إلى أن الهدف من هذه الدراسة المسحية التي أجراها فريق البحث بين شهري أفريل ألفين وثمانية ومارس ألفين وتسعة على خمسمائة مدرس مقاربة السؤالين : ما يمكن أن تجلب الألعاب الإلكترونية للتعليم في القسم ؟ وأي تعاون متوخى بين التربية وصناعة الألعاب الإلكترونية في هذا السياق؟.[478] تكشف الدراسة أن المدرسين والمدرسات من مختلف الأعمار والخبرة والأقدمية ومعرفة الألعاب ، وعمر تلاميذهم والمادة الملقنة يستعملون الألعاب في أقسامهم ، ومهماكان نوع اللعبة المستعملة فإنها تجدد تحفيز التلاميذ وترفع كفاءاتهم الاجتماعية والثقافية والذهنية والمكانية والزمانية وغيرها.[479]

ترصد المقارنات بين المقاربتين مقارنة بالألعاب الإلكترونية حسب النظام التعليمي " التربوي" أربعة مفاهيم : مساعدة التلاميذ في تخطي الصعوبات، وإعداد مواطني المستقبل ضمن مجتمع تشكل في عالم افتراضي، وتحديث النظام وتطوير الكفاءات المتقدمة والدعم الممنوح من قبل السلطات البيداغوجية الوطنية والجهوية والمحلية المتعلق باستخدام الألعاب الإلكترونية الرقمية في المدارس يختلف من بلد لآخر.[480]

478- Patricia Watsitau Et Autres, Quels Usages Pour Les Jeux Electroniques En Classe, Rapport Final Publié En 2009 Editeur, European Schoolnet, P.9.,PDF.

479- Ibid, Même Page.

480- Ibid, Même Page.

الدعم المقترح الأمثل كان في دول الأراضي المنخفضة والدانمارك والمملكة المتحدة ، لتتوصل هذه الدراسة إلى أن هذا الاستخدام يدعم التلقين التقليدي ، ولا يحل محله بأي حال ، ليثبت تحليل النتائج الأثر الإيجابي لهذا الاستعمال من أجل تحديث وتطوير التعليم والبرامج في ظل التغييرات المتلاحقة وتحدياتها.[481]

لقد أثبتت هذه الدراسة المسحية الأوروبية المجراة على خمسمائة ممارس لمهنة التدريس سنة ألفين وثمانية بأن التعليم بالألعاب الإلكترونية الترفيهية يجسد ثقافة متغلغلة في الشرائح التعليمية المختلفة في المؤسسات التعليمية المتباينة ، كما يعكس انتشارها الواسع أيضا كوسائل ثقافة جماهيرية شعبية في العالم المتقدم ، لتجيب الدراسة على المقاربتين مبينة بأن الممارسين مهما كانت خبرتهم وأقدميتهم والطور الذي يدرسون ضمنه والفئة العمرية والمادة الملقنة ومعرفتهم للألعاب يستخدمون هذه الوسائل في المواد التي يدرسونها ، لأنها تدعم طرق التلقين التقليدية ، إلا أن المقاربة الثانية بينت بأن استعمالها يختلف من بلد لآخر ،وفيما يخص دعم الدولة الأمثل المقترح المتوخى بين التربية وصناعة الألعاب كان في الأراضي المنخفضة والدانمارك وإنجلترا.

وما يعزز ما سبق ذكره فإن تأكيدات المراهقين عن استفادتهم الذهنية من ألعاب الفيديو دفعت شركة مايكروسوفت إلى دراسة ردود أفعال الممارسين للتعرف على إمكانية مساهمة ألعاب الفيديو في الارتقاء بمهارات التعلم لديهم ، ولذلك الغرض قامت مايكروسوفت بتخصيص مبلغ مليون ونصف مليون دولار أمريكي لتأسيس برنامج ألعاب للتعلم وهو العمل المشترك الذي يجمع مايكروسوفت بجامعة نيويورك وكليات أخرى.[482]

481- Ibid, Même Page.

482 – مايكروسوفت تحاول استكشاف الفوائد التعليمية من ألعاب الفيديو ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 24 فيفري 2009.
– زيارة بتاريخ : الجمعة 8 جانفي 2015 على الساعة 16:05.

الهدف من البحث العلمي في هذا المجال يتمثل في معرفة قدرة ألعاب الفيديو على جذب الطلبة للبرامج العلمية والتقنية وبرامج الرياضيات ، وقد رصد البرنامج فعلا العديد من طلبة المدارس المتوسطة لدراسة حالتهم ، وليست مايكروسوفت أول من يحاول اكتشاف إمكانية الاستفادة من ألعاب الفيديو في تعزيز القدرات التعليمية.[483]

وفي ذات السياق لم يعد الأمر وقفا على استعمالها من قبل المؤسسات التعليمية فحسب ، بل نجد شركة كبرى على غرار مايكروسوفت تدخل باب الدراسات من بابه الواسع لاستطلاع رأي الممارسين ، لتتعرف من خلال ردة فعل هؤلاء على إمكانية مساهمة هذه الوسائط في الارتقاء بمهارات التعلم ، لتصمم برنامجها الموسوم بـــ : اللعبة من أجل التعلم الذي رصدت له مبلغ مليون ونصف مليون دولار أمريكي مرتبطة بشراكة بجامعة نيويورك وكليات أخرى ، فهذا الاستثمار الذي دخلته شركة مايكروسوفت يعكس تغلغل هذه الوسائل التكنو – ثقافية جميع المؤسسات ، وأصبحت جزءا لا يتجزأ من الثقافة التكنولوجية التي تسم العالم المتقدم الخاضع للتغيير والتطوير المتلاحقين في جميع بناه ومؤسساته ، فهذه المؤسسات الربحية تدرس السوق جيدا قبل دخول أي مغامرة من هذا النوع ، فمادامت هذه الوسائط الترفيهية تجد رواجا وانتشارا واسعين في العالم أجمع في أوساط الممارسين من الأطفال والمراهقين والشباب ومختلف الفئات العمرية ، فإن هذا الأمر يفتح شهية الشركات العملاقة عابرة القوميات لأن تكتسح القطاع التربوي وتروج لمنتجاتها ، فالتكنولوجيا والعلم يسيران جنبا إلى جنب في عملية التحديث المتواصلة المستمرة في العالم المتقدم ، ومادام الاستثمار يعود بالمردود على المستهلكين والشركات المنتجة ،

483 – المرجع السابق.

فإن هذا لا محالة يؤدي إلى ازدهار الاقتصاد وتطوير التعليم ، فالسياسات التربوية في العالم المتقدم تنظر للتقنية بعين الاعتبار ، فهذه الوسائط التفاعلية الترفيهية التربوية تعزز تطوير الكفاءات المهارية وتحفيز الملكات الإبداعية والمواهب لممارسيها في جميع المؤسسات التربوية وفي مختلف الأطوار من الابتدائي إلى الجامعي ، ويبدو جليا من الدراسة المسحية التي أجرتها باتريسيا واتسيتيو وآخرون في العام ألفين وثمانية تجسد اتجاه الدول المتطورة لتطوير هذه الوسائل ، وجعلها أكثر مواءمة ونجاعة للسير قدما بالعملية التعليمية في عصر القرية العالمية في ظلال التطور التقاني المذهل الذي يسم عالم اليوم ، ويعكس جليا أن هذه الوسائط أصبحت تشكل ظاهرة عالمية تتطور يوما بعد يوم فارضة وجودها كعنصر تكنوثقافي بارز.

وفي ذات السياق فإن الباحثين في جامعة ويسكونسين Wisconsin وجدوا أن ممارسة لعبة World of Warcraft تشجع الممارسين على استخدام طريقة علمية في التفكير أثناء اللعب، وأشار الباحثون إلى استخدام الممارسين للرياضيات في التعامل مع المواقف المختلفة داخل اللعبة.[484]

أكدت المجموعات المراقبة لعالم الألعاب أن دخول مايكروسوفت مجال الأبحاث المتعلقة بألعاب الفيديو سيوفر المال والمصداقية ، وكانت العديد من الدراسات قد ركزت على الألعاب التعليمية ، وكان كريج ماندي Craig Mundie كبير الباحثين في مايكروسوفت قد أكد بأن الألعاب يمكن أن تحفز القدرات التعليمية لدى البشر عبر مساعدتهم لتطوير قدرة إدراك عالية.[485]

484 – المرجع السابق..

485 – المرجع نفسه.

وأضاف أن ألعاب إطلاق النيران تحديدا تجبر اللاعبين على مراقبة الكثير من العناصر مثل الذخائر والقنابل ، والحالة الصحية وإمكانية اتخاذ أماكن مناسبة.[486]

على الرغم من الرؤية المتفائلة حول القيمة العلمية والتعليمية الكبيرة لألعاب الفيديو، إلا أن هناك بعض المتشككين في هذه الرؤية فها هو فينس ريبش Vince Repesh مستشار جامعة مينسوتا Minnesota يشير إلى مخاوفه المتعلقة بإحلال ممارسة الألعاب محل عملية التعليم.[487]

رغم أن الشركات العملاقة متعدية الجنسية على غرار مايكروسوفت تجسد ليبرالية السوق ، إلا أن مراقبي عالم الألعاب ومتتبعيه يؤكدون بأن اقتحامها مجال الأبحاث والدراسات المتعلقة بألعاب الفيديو سيوفر الغطاء المالي ، ويضفي المصداقية على هذا الاستثمار ، ليعلن كريج ماندي كبير باحثيها مؤكدا أن الألعاب الإلكترونية تساهم في تحفيز وحث ودفع وتيرة القدرات التعليمية لدى البشر ومساعدتهم لتطوير قدرات إدراكية عالية ، ولا يخرج السياق الذي أورده كريج عن السياقات السابقة التي أوردها الباحثون السابقون على غرار باتريسيا واتسيتيو في دراستها الموسومةبـــ : أي استعمال للألعاب الإلكترونية في القسم والباحث عبيد الحربي في دراسته الموسومةبـــ : الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات والباحث غيوم دينيس في دراسته الموسومةبـــ : ألعاب الفيديو التربوية وتفعيل تطبيقها على تعليم الجاز والباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسومبـــ : عصر الصورة الإيجابيات والسلبيات والباحث عوض آل سرور الأسمري في مقاله الموسومبـــ :الألعاب الإلكترونية تشاركنا تربية أطفالنا والباحثان

486 – نفس المرجع السابق.

487 – المرجع نفسه.

محمد العبري ويوسف النيري في دراستهما الموسومةبـــ : الألعاب الإلكترونية ، لتتقاطع وجهات نظرهم في مساهمة هذه الوسائط في تطوير الملكات المهارية والتعليمية والفكرية والإبداعية ورفع قدرة التخيل والذكاء وروح التعاون والتنظيم والشعور الإيجابي والثقة بالنفس وحل المشكلات واتخاذ القرارات ، لتصبح هذه الألعاب شريكا اجتماعيا في عملية التنشئة الاجتماعية التعليمية في مختلف الأطوار فسمة التفاعلية التي تتميز بها هذه الميديا الفعالة هي سر نجاحها ورواجها وانتشارها الذي اكتسح الأسواق وغالبية المؤسسات والبيوت في العالم بأسره ، لتعيد هذه الميديا صياغة الواقع الاجتماعي بمختلف شرائحه ومؤسساته وبناه ليبقى استخدام هذه الوسائط الترفيهية التعليمية بين مؤيد متفائل ومعارض متشكك على غرار الباحث فينس ريبش مستشار جامعة منسوتا الذي أبدى تخوفه من اكتساح ممارسة الألعاب الإلكترونية للفضاءات التربوية محل عملية التعليم التقليدية في تلقين المعارف والعلوم.

2- المساهمة في تحسين الحالة الصحية :

أكدت العديد من المصادر الطبية أن ألعاب الفيديو سيتم التعامل معها كعلاج أساسي للعديد من المشاكل الصحية والأمراض بداية من السمنة إلى السرطان، وكان المئات من مطوري الألعاب ، وكذلك المئات من العاملين في القطاع الطبي بالإضافة إلى بعض المسؤولين الحكوميين قد اتفقوا على الاجتماع في سبتمبر المقبل لسنة ألفين وستة بجامعة مريلاند ليقوموا بتصميم برنامج ألعاب للصحة Games for Health Project والذي سيساهم بصورة كبيرة في إدراج ألعاب الفيديو كعلاج أساسي في لائحة الطرق العلاجية الأمريكية.[488]

أكد ريتشارد تات المسؤول في شركة هوب لاب HopeLab أن ألعاب الفيديو يمكن أن يكون لها دور كبير في إمكانية علاج بعض المشاكل الصحية ، وكان ريتشارد قد صرح بتلك التصريحات بناءً على تجربة قامت بها شركته عندما قامت بتصميم لعبة Re-Mission خصيصا للأطفال الذين يُعانون من مرض السرطان.[489]

488 – الأوساط الطبية والعلمية تستعين بألعاب الفيديو كعلاج أساسي ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 20 أوت 2006 .- زيارة المواقع بتاريخ : السبت 9 جانفي 2015 على الساعة 16:35 .

http://www.aitnews.com/news/3473.html

489 – المرجع نفسه.

أكد أن ذلك الجانب الإنساني لألعاب الفيديو يقوم على تحديد الأهداف وتصميم أسلوب معين للوصول إلى الأهداف المحددة ، وأكدت الدراسات أن المرضى الذين قاموا بممارسة تلك اللعبة أصبحوا أكثر إقبالا على دوائهم ، وأصبحوا أكثر رغبة في هزيمة هذا المرض اللعين.[490] أكدت الشركة أن اللعبة نالت إقبالا كبيرا من قبل العديد من المؤسسات الصحية ، ووصل عدد طلبات الحصول على اللعبة نحو ثلاثين ألف طلب من نحو خمسة وخمسين بلدا حول العالم ، وذلك منذ ظهور اللعبة في الأسواق في أفريل الماضي.[491]

ولم تقتصر الألعاب الإلكترونية على الاستخدامات الترفيهية التربوية والفنية والثقافية فحسب ، بل تجاوزتها إلى التطبيقات الصحية ، فبعد أن أثبتت كفاءاتها في الفضاءات التربوية المختلفة ها هي ذي تقتحم مجالات الصحة ، لتعانق الجانب الإنساني الصحي في عالم المرض في المؤسسات العلاجية الاستشفائية انطلاقا من داء البدانة إلى داء السرطان مرض العصر.

أعلنت هوب لاب HopeLab أنها ستقدم البيانات والنتائج الخاصة بلعبتها الإلكترونية في البرنامج الواعد Games for Healt وH Project وذلك في اجتماع مريلاند المقبل ، ومن بين المتوقع حضورهم لهذا اللقاء ممثلين عن المعاهد الصحية الأمريكية ، وذلك كما جاء على لسان منظم اللقاء بن ساوير وأكد في حديثه أن الهدف من هذا اللقاء إظهار مدى أهمية التكنولوجيا والمتمثلة في ألعاب الفيديو، وتأثيرها في الجانب الصحي بالإضافة إلى دورها الترفيهي المعروف.[492]

490 – المرجع السابق.

491 – المرجع السابق.

492 – نفس المرجع السابق.

كانت العديد من الدراسات قد أشارات إلى أهمية لعبة Dance Dance Revolution أو (DDR) في المحافظة على اللياقة الذهنية والبدنية للأطفال ، وفي نفس السياق أكد ساوير إعجابه بالتقنية الجديدة الموجودة في جهاز ألعاب نانتيندو القادم Wii والمتمثلة في أجهزة الإحساس بالحركة ، والتي ستجعل الأطفال يندمجون في اللعب بصورة تساهم في زيادة لياقتهم البدنية والذهنية في آن واحد.[493]

3- المساهمة في تطوير الدعاية الإعلانية :

أكدت إحدى الدراسات أن الإعلانات الموجودة ضمن ألعاب الفيديو تسببت في زيادة اطلاع الجمهور على المنتجات بنسبة ستين بالمائة ،كما أشارت الدراسة إلى وجود اختلاف بين فاعلية الإعلانات المتحركة والثابتة ، إلا أن هذا الاختلاف ليس كبيرًا على عكس المتوقع ، وأوضحت النسبة الأكبر ممن تناولتهم الدراسة أن الإعلانات التي تتوسط الألعاب تلفت الانتباه ، ولا يزال هذا المجال قيد الدراسة حيث وجد أنه من الصعب وضع مقاييس عالمية دقيقة لهذه الصناعة.[494]

وكشفت إحدى الدراسات الحديثة التي تمت بتفويض من شبكة NeoEdge Networks، الشبكة المتخصصة في الدعاية عبر الألعاب، عن مفاجأة تتمثل في أن الدعاية المرئية عبر ألعاب الفيديو على الويب أكثر تأثيرا من الإعلانات التلفزيونية.وهذه النتائج تعتبر من النتائج الأولية للدراسة.[495]

493 – المرجع السابق.

494 – الدعاية داخل الألعاب الإلكترونية على الويب أكثر فعالية من إعلانات التلفاز ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 25 مارس 2009 . زيارة بتاريخ 10جانفي 2015 على الساعة 30 : 17

http://www.aitnews.com/news/10314.htm

495 – المرجع السابق.

تشير النتائج أيضا إلى أن اللاعبين الذين يستمتعون بألعاب الأنترنت يميلون بشكل أكبر إلى ملاحظة وتذكر إعلانات الفيديو على نحو إيجابي سواء التي يتم تقديمها لهم قبل أو أثناء أو بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الويب، ومن الملاحظ أن الشركات الكبرى مثل Google و Sony تعي أهمية الدعاية عبر الألعاب الإلكترونية ، وما يمكن تحقيقه من دخل من خلالها.[496]

من المتوقع أن يزيد وينمو الإنفاق في عالم الدعاية عبر ألعاب الويب ما بين سبعمائة واثنتين وثلاثين مليون دولار أمريكي ومليار فاصل ثمانمائة مليار دولار أمريكي بحلول العام ألفين وعشرة ، ويعتقد بعض المراقبين أن الدعاية عبر ألعاب الويب ستفسد وتدمر صناعة ألعاب الفيديو بشكل كامل، فيما يعتقد آخرون أن المعايير الخاصة بالدعاية عبر ألعاب الويب ستساهم في نمو الصناعة بشكل عام.[497] أما بالنسبة لممارسي الألعاب عبر الويب فتشير دراسات مختلفة إلى أن اللاعبين لا يشعرون بأية مشكلة تجاه وجود إعلانات داخل ألعاب الفيديو على الويب ، وبالعودة إلى دراسة شبكة NeoEdge، التي تمت بالتعاون مع الوكالة البحثية Frank Magid Associates، فإن الهدف الرئيس من الدراسة كان بهدف تحديد قيمة الدعاية المرئية عبر الأنترنت داخل الألعاب الخفيفة "Games Casual"، بجانب تحديد الاستخدام الأمثل للدعاية المرئية عبر الألعاب الخفيفة.[498]

496 – غوغل تطرق بابا جديدا للإعلانات على ألعاب الفيديو ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 21 مارس 2007 .
بتاريخ 12 جانفي 2015 على الساعة 00 :14
http://www.aitnews.com/news/482.html

497 – المرجع السابق.

498 – المرجع نفسه.

وأضافت شركة غوغل برنامجًا جديدًا إلى مجموعة برامجها لتوسيع نطاق خبرتها في الإعلانات عن طريق ألعاب الفيديو التفاعلية ، وذلك بعد أن اشترت عملاقة البحث الأمريكية غوغل شركة Adscape مقابل مبلغ من المال لم يتم الإعلان عنه ، يذكر أن شركة Adscape التي تتخذ من سان فرانسيسكو مقرًّا لها هي شركة متخصصة في الإعلانات على ألعاب الفيديو ، وهي تقدم تقنية لوضع الإعلانات في ألعاب الفيديو التي يتم تشغيلها على أجهزة الكمبيوتر الشخصية وأجهزة الألعاب والهواتف المحمولة.[499]

هذا المجال تعتبره شركة غوغل فرصة لمستخدمي وناشري الألعاب فضلا عن الشركات المعلنة ، لكنها رفضت التصريح عن الشكل الذي ستكون عليه الإعلانات وعما إذا كان سيتم دمجها بالنظام الإعلاني ، ففي ظل تزايد الطلب على ألعاب الفيديو.[500] أصبحت الإعلانات في الألعاب منطقة جذب للعديد من شركات البرمجيات، بما في ذلك شركة مايكروسوفت التي اشترت شركة الإعلانات في الألعاب Massive Inc. مقابل مائتي مليون دولار أمريكي ، على صعيد آخر، صرحت شركة غوغل بأنها تطمع في شراء برنامج Trendalyzer، وهو برنامج يقوم بإنشاء رسومات متحركة وعرض الوقائع والأرقام والإحصائيات بطريقة سهلة الاستيعاب ، يذكر أن هذا البرنامج تم تصميمه بواسطة فريق مبرمجين بشركة غير ربحية في ستكهولم اسمها Gapminder.[501]

499 – المرجع السابق.

500 – المرجع نفسه.

501 – المرجع نفسه.

تاسعا : الألعاب الإلكترونية والواقع الافتراضي

يشير الباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم بـــ : عصر الصورة الإيجابيات والسلبيات إلى الواقع الافتراضي Virtual Reality صاغه عالم الكمبيوترجاردن لانير لوصف الطريقة التي يشعر بها مستخدمو الكمبيوتر في معايشة العوالم في ألعاب الكمبيوتر ؛ المنتشرة في أواخر الثمانينيات من القرن الماضي.[502] إلى الآن تساهم أنظمة هذا الواقع في المزج بين طرائق التصوير والصوت ، والأنظمة الحسية الخاصة بالكمبيوتر التي تجعل جسد المستخدم في دائرة التغذية الراجعة الحيوية Feed Back المباشرة مع هذه التكنولوجيا ذاتها ومع العالم الذي تقوم هذه التكنولوجيا بمحاكاته ومماثلته.[503]

هذه الأنظمة تضع مستعملها داخلها من خلال الاندماج الجسمي حيث يتم تمثيله عند كل المستويات الحسية من خلال توصيل هذه التكنولوجيا بجسد المستخدم من خلال امتدادات أو توسيعات إضافية خاصة بالأنظمة الحسية.[504] أنظمة الواقع الافتراضي أنظمة تكنولوجية خاصة عالية مميزة للمجتمع الرأسمالي في مراحله الأخيرة الممتدة مباشرة داخل أجسادنا ، لتقدم لنا خبرات خاصة ، وبهذا تكون الصورة الافتراضية تناظرية رقمية.[505]

502 – شاكر عبد الحميد ، مرجع سابق ، ص.19.
503 – نفس المرجع والصفحة.
504 – نفس المرجع والصفحة.
505 – نفس المرجع والصفحة.

يبين الباحث نبيل علي الذي نحت مصطلح الواقع الخائلي الذي يتناسب مع الخاصية الاشتقاقية للغة العربية في كتابه الموسوم بـــ: الثقافة العربية وعصر المعلومات بأن تكنولوجيا المعلومات مكنت من صنع عوالم وهمية يقيمها الحاسوب باستخدام أساليب المحاكاة الرقمية ، عوالم يجوبها الإنسان متحررا من قيود جسده وعقله وواقعه لتحاكي هذه العوالم الخائلية عالم الواقع ، وتقيم عوالم خيالية لا تمت لدنيا الواقع بصلة.[506] عوالم وهمية تولدها الأرقام والرموز ينغمس فيها المستخدم بفعل خداع الحواس ومؤثرات التفاعل الآلية ، ليمارس خبرات يصعب عليه ممارستها في العالم الحقيقي ، لتشكل هذه الفضاءات الخائلية حضانات معرفة يتعلم في رحابها من خلال التجربة والخطإ بحرية ودون خوف.[507]

يشير الباحث عبد الجبار الحديثي في كتابه الموسوم بـــ: العولمة الإعلامية إلى أن الصورة أصبحت عالما تتلاشى حياتنا في ثناياه لتصيغ وعي مليارات البشر وتشكل عماهم المبصر في زمن عولمة البصر والذاكرة والخيال.[508]

يبين الباحث شاكر عبد الحميد أننا اليوم نعيش في عالم تحيط فيه الصور من كل اتجاه من التلفاز إلى الفيديو إلى ألعاب الفيديو ، فنحن نعيش حضارة عصر الصورة كما يشير إلى ذلك الباحث ريتشارد كيرني في مقولته : " لم يعد بمقدورنا التفكير في حياتنا السياسية والاقتصادية والتربوية والترفيهية دون التفكير في الصور ، فمحاولات الشباب لمحاكاة عالم الصور والتوحد برموزها يعكس أن عالم النفس البشرية عالم تشغله صناعة الصور إلى حد كبير.[509]

506 – نبيل علي ، الثقافة العربية وعصر المعلومات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 265 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001 ، ص.ص. 15 – 73.

507– نفس المرجع والصفحة.

508– مؤيد عبد الجبار الحديثي ، العولمة الإعلامية ، ص.250.

509– شاكر عبد الحميد ، مرجع سابق ، ص. 351.

يبين الباحث فرانك كليش في كتابه الموسوم بـــ : ثورة الإنفوميديا بأن ألعاب الفيديو مثال مدهش لقدرة التقارب بين المعلومات والوسائط الإعلامية ، حيث تتيح لممارسها السيطرة على تصرفات الشخصيات المختلفة في اللعبة ، وتمكننا من بداية العرض في أي وقت يريده الممارس ، وبهذا يكون الممارسون أكثر تآلفا بحيث تصبح تلك الشخصيات وكأنها امتداد للممارسين ، فنجاح شخصياتها أو إخفاقها في مغامراتها ومطارداتها نتيجة مباشرة لمهارة الممارسين في السيطرة على اللعبة ، ليجد الممارسون أنفسهم منخرطين بعد استدراجهم إلى خضم اللعبة بتفاعليتها وفوريتها.[510]

يبين الباحث شاكر عبد الجميد استغراق الممارسين المراهقين والشباب في ألعاب الفيديو ،حيث أصبح هذا الفضاء يأخذ منهم الوقت والجهد والطاقة والنشاط العقلي ، فعالم الصور عالم يفصل المرء عن الواقع ويجعله يعيش في عوالم الخيال والخداعات الإدراكية يحصل فيها الفرد على على متع إدراكية وعقلية ووجدانية لا يجدها في العالم الواقعي ؛ إنه عالم الاشباعات البديلة والمتع المتخيلة.[511]

بين الباحث شاكر عبد الحميد بأن الألعاب الإلكترونية تدعو المشاركين فيها للدخول إلى قلب الشاشة ، وتمنحهم القدرة كذلك على تغيير المكونات التشكيلية الخاصة بالصور والطبيعة الجمالية لها مع استمرار عمليات اللعب، كما توفر الاستغراق الجمعي الفعلي مع التكنولوجيا ، ويمتد هذا الأمر كذلك إلى تلك الثقافة التي تمزج بين الإبصار والسمع واللعب ؛ تلك الثقافة الموجودة في عالم الأنترنت ، فألعاب الفيديو تتوسط الرؤية التقليدية المألوفة وعالم الاستغراق الكامل في النشاط البصري.[512]

510- فرانك كليش ، ثورة الإنفوميديا ، مرجع سابق ، ص.89.
511- شاكر عبد الحميد ، مرجع سابق ، ص.ص.303 – 304.
512- المرجع السابق ، ص.24.

يبين الباحث إتيان أرمان أماتو في دراسته الموسومةبـــ : لعبة الفيديو كجهاز للتمثيل من الظاهرة الترفيهية إلى الصور على الشبكة بأن صور ألعاب الفيديو متصلة بالواقعية الصورية مقترحة مضامين "أنالوجية" تناظرية ؛ أي مضامين رمزية أوصورية ومعلومات رمزية كثيرة على شكل "بيكتوجرامي"إيضاحي تصويري بمؤشرات مختلفة.[513]

يشير الباحث داميان جاوتي وآخرون في دراستهم الموسومةبـــ : تصميم التفاعلية الترفيهية : رؤية مجموعة من منهجيات تصميم اللعبة إلى أن الباحث كراوفورد سنة ألفين وثلاثة عرف التفاعلية باعتبارها عملية دائرية بين شخصين مجازيين ؛ يسمعان ويفكران ويتكلمان بطريقة متناوبة.[514]

يشير الباحث غيلان ديلماس في دراسته الموسومةبـــ : توجيه القصص التفاعلية وتنفيذ الأشكال السردية في سياق لعبة الفيديو إلى أن الباحث سالازار حينما تعرض لمفهوم " الصورة ثلاثية الأبعاد " سنة ألفين وأربعة بين بأن التكنولوجيات الراهنة تفرض نمذجة محيط اللعبة ؛ يعني " المحيط ثلاثي الأبعاد 3D " طوبولوجيته وشخصياته وأشياؤه أثناء التصميم ، ليكون فضاء اللعبة الافتراضي محددا من طرف المصمم ، وأيضا من طوبولوجية المحيط الافتراضي.[515]

513- Etienne Armand amato, le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation du phénomène ludique aux avatars en réseau, thèse du doctorat soutenue en 2008, université paris8, P.233., PDF.

514- Damien djaouti et autres, concevoir l'interactivité ludique : une vue d'ensemble des méthodologies de Game design, université de III, ludovia 2010, P.2., PDF

515- Guylain Delmas, pilotage de récits interactifs et mise en œuvre de formes narratives dans le contexte du jeu vidéo, thèse de doctorat, université de la rochelle, P.173., PDF.

تشير الباحثة آن سيبيران في دراستها الموسومةبـــ : الاستعمال المرضي لألعاب الفيديو إلى أن التفاعلية تعني تحكم الممارس وتأثيره على سياق اللعبة ، واللاعب هو البطل المحوري للعبة ومصطلح الحقيقة الافتراضية الذي نحته الباحث ج.لانيير J.Lanier سنة ألف وتسعمائة وخمسة وثمانين يعني خلق محيط عن طريق الحاسوب ، حيث القواعد اللحظية والفيزيائية يمكن تغييرها حسب تخيل مبدعها.[516]

والتفاعلية كما يراها الباحث علي قسايسية في دراسته الموسومةبـــ : المنطلقات النظرية والمنهجية لدراسات التلقي تعكس أحدث وأرقى أشكال التفاعل التبادلي الذي تختفي فيه الحدود بين المرسل والمتلقي ، وتعني حرية الفرد في استهلاك واختيار ما يريد والتأثير في المحتوى .[517]

516- Anne sebeyran, l'usage pathologique des jeux vidéo, thèse de doctorat en médecine, université paris Descartes, 2008, P.10., PDF.

517 – علي قسايسية ، المنطلقات النظرية والمنهجية لدراسات التلقي – دراسة نقدية تحليلية لأبحاث الجمهور في الجزائر، أطروحة دكتوراه غير منشورة ، جامعة الجزائر 2006 ، ص.43.

تبين الباحثة روستان ميلاني في كتابها الموسوم بـــ : ممارسة ألعاب الفيديو : واقعية أو افتراضية أن واجهات بعض الألعاب على غرار القاتل الأول تشغل وفق تقنية صرف للتقنية السينمائية ؛ حيث تتيح أجواء اللعب حركات قريبة إلى الواقعية على غرار المشي والعدو والجثو والانبطاح والقفز والرمي ، وحمل أشياء تشعر ممارسها بإحساس حقيقي غامر تجعله يعايش الديكورات المقترحة في اللعبة ، لينسجم مع المؤثرات الصورية والصوتية كخرير المياه وأوراق الأشجار التي تغطي الأفنية ، لتتيح هذه الفضاءات حسا سادسا خاصا من خلال الديكورات والشخصيات والأصوات تجعل ممارسة اللعبة على الحاسوب أكثر حميمية ، وتجعل الممارسين وكأنهم يرضعون الصور حيث الشعور بالانطباع الحركي أثناء المشي في الصور.[518]

يبين الباحث توني فورتان وآخرون في كتابهم الموسوم بـــ : ألعاب الفيديو ممارسات مستمرة ورهانات اجتماعية ببأن الكلاب تنبح والقافلة الافتراضية تمر، فاللعبة الفيديوليدية ليست فيلما نشاهده ونقوم بتحليل صوره ؛ إنها تلك اللعبة التي تتطلب التفاعل الدائم من قبل اللاعب حيث لا يمكن أن تظهر أبعادها المختلفة.[519]

518 - Roustan Mélanie La Pratique Du Jeux Vidéo : Réalité Ou Virtualité , L'harmattan , (Dossiers Sciences Humaines et Sociales Paris 2003, P.P 61 -64., PDF.

519 - Tony fortin et autres , les jeux vidéo pratiques contenus et enjeux sociaux , L'harmattan, 2005 , Paris,P.P11 -12.

وفي ذات السياق تبين الباحثة كاتي سالن في دراستها الموسومةبـــ : بيئة الألعاب ، اتصال الشباب ، الألعاب والتعلم بأن ألعاب الفيديو هي فضاء أيضا وهذا الأخير يمنحنا الشعور بأن أجسادنا وعقولنا تمتد وتنتقل إلى هذا الفضاء الافتراضي ، وبهذا تكون الفضاءات الحقيقية الواقعية والافتراضية قد تداخلت وامتزجت جراء هذا الامتداد.[520]

يبين الباحث بيار فاني في دراسته الموسومةبـــ: إعادة الاستثمار الملموس لصورة التوليف في مجال الفنون التطبيقية بأن كل صورة ثلاثية الأبعاد صنعت من تركيب مجموعة من المعطيات سواء كانت واقعية أو لا ، والفرق بين هذه الصور يكمن في الأكثر واقعية والتقنيات المرتبطة بالصورة قد تستثمر في الماسحات الضوئية " أجهزة السكانير " والتصوير بالموجات فوق الصوتية ؛كل هذه الأجهزة تستعمل الصورة المنمذجة ثلاثية الأبعاد ككاشفات قوية لداخل الجسد البشري بل تمتد إلى خيالنا في تمثيلات اتفاقية نمتلكها.[521]

خلاصة الفصل :

من خلال ما سبق تناوله في هذا الفصل فإن الألعاب الإلكترونية تعتبر من الوسائط التي تندرج تحت مسمى الإعلام الترفيهي عموما والترفيه التفاعلي بوجه خاص ، وهي تستقطب شرائح اجتماعية فئوية مختلفة كالأطفال والمراهقين والشباب وحتى كبار السن من الجنسين ، ومن الطبقات الاجتماعية المختلفة ويمكن أن تِؤدي هذه الألعاب وظائف اجتماعية وثقافية بناءة ، ويمكن أن تؤدي العكس تماما حسب ما يعرض من خلالها وهي تشكل صناعة

520 - Katie salen , the ecology of games connecting youth , games and learning , series digital media and learning , Cambridge , MIT press, 2008, P.31.,PDF.

521 - Pierre vanni , réivestissement tactile de l'image de synthèse dans le champ des arts appliqués , Thèse master 2 , université de toulouse le mirail ,2007, P.P 5 – 6., PDF.

عالمية تلقى رواجا في العالم أجمع تترأس هذا الرواج قائدة هذه الصناعة الولايات المتحدة الأمريكية واليابان والصين والدول الأوروبية كألمانيا وبريطانيا وفرنسا ، وتعتبر هذه الصناعة التكنولوجية المتطورة المنفتحة على التطور الرقمي من الصناعات الناجحة في هذه البلدان، والمتعثرة في العالمين الإسلامي والعربي لأسباب مختلفة ومتباينة منها الاقتصادية والاجتماعية والثقافية والموضوعية والذاتية ، ولكن بلداننا تعتبر سوقا كبيرة لرواج هذه السلع الاستهلاكية ذات المحتوى الثقافي الاستهلاكي الهدام أيضا في أغلب الأحيان ، وما أيسر أن تنفذ العولمة من خلال هذه الوسائط التفاعلية إلى خصوصياتنا الثقافية وتخترقها من خلال شرائح أطفالنا وشبابنا أجيال مجتمعاتنا المستقبلية.

فبالرغم من وجود بعض الألعاب الإلكترونية العربية التي تحمل بعدا دينيا وتاريخيا وحضاريا على قلتها وبدايتها المحتشمة،ولكنها إن وجدت منظومة تعاون متكاملة ترسي دعائمها لتنطلق من أرضية صلبة تتبناها دولنا جميعا من خلال سوق إسلامية مشتركة أو عربية على الأقل تستقطب من خلالها الكفاءات والخبرات الإسلامية العاملة في الشركات العملاقة المحتكرة لهذه الصناعة التي تمرر من خلالها قيم العولمة. حتى تبرز كمظهر صناعي ثقافي تتبناه منظمات المجتمع المدني في أوطاننا لحفظ الهوية وربط الفئات المختلفة من ممارسي هذه الوسائط التفاعلية البديلة كمصدات مرجعية ترفيهية وتربوية وتوعوية حاملة للقيمة لمواجهة العولمة وقيمها ، فمتى ستبقى مجتمعاتنا حقول تجارب للغير؟

الفصل الرابع :

سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية

مقدمة الفصل:

ما من شك أن مجتمعنا الذي نحن بصدد تسليط الضوء عليه هو مجتمع فضاءات هذه الألعاب ؛ أين تكون هذه الأفضية مملوءة بالصور بالغة الجودة فائقة الدقة ؛ ذلك الجزء الذي لايتجزأ من المجتمع الشبكي حسب صياغة مانويل كاستيلز ؛ أي بعبارة أخرى هؤلاء الرحل الجدد الذين يحطون رحالهم في هذا الفضاء الشبكي أو ذاك "يطوون التكنولوجيا في حياتهم" لتصبح تأثيثا للواقع الحقيقي الذي يعيشونه أين"يربطون الواقع الحقيقي بالواقع الافتراضي" لتصبح الفجوة بين الواقعين شبه واهية مسطحة مفتوحة حسب الصياغة الفريدمانية "مقولة العالم العولمي المسطح" ؛ أين يعيش رحل التقنية الفائقة الدقة في القرن الواحد والعشرين؛ مجتمعنا هذا يشكل مجموعة جزئية من العالم الشبكي الواسع الموسل المحوسب المشبك المرقمن ، تعرضنا في هذا الفصل للدال والمدلول في فضاءات هذه الألعاب أولا ، وثانيا للغة الجسد كمظهر اتصالي في أفق اللعب وثالثا للصورة والفضاء الافتراضي ورابعا للممارسة وامتداد الحواس وخامسا لظاهرة الاستغراق في الفضاء الخائلي ، وسادسا لخاصية التفاعلية وبناء المعاني وسابعا للاعبية وإعادة صياغة الواقع وثامنا للصورة وانتقال الرموز ، وتاسعا للألعاب الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي للتعرف من خلالها على سيميائية الصورة الفائقة الدقة في هذه الميديومات حاملة القيمة التي تعتبر فضاءاتها المفتوحة على العلامات الترفيهية الاستهلاكية المعولمة محج الملايين من المرتادين الممارسين من الجنسين ومن مختلف الطبقات والشرائح العمرية.

حيث كان لزاما علينا قبل مقاربة مباحث هذا الفصل أن نفتح نافذة كاستيلزية على مجتمع الشبكة في عصر العولمة. : الخدمات والعمل والاتصالات والمعلومات والعلوم والتكنولوجيا. ذلك، ما نسميه العولمة هي طريقة أخرى للإشارة إلى المجتمع على الشبكة، وإن كان المفهوم أكثر وصفية وأقل تحليلية من مفهوم مجتمع الشبكة يعني. ولكن، مثل الشبكات التي تكون انتقائية من حيث وظيفة برامجها المحددة لأنها يمكن أن تتصل أو لا تتصل في وقت واحد ؛ مجتمع الشبكة ينتشر في جميع أنحاء العالم، ولكن لا يشمل جميع الناس. في الواقع، في مطلع القرن الحادي والعشرين، قد استبعد غالبية البشر، على الرغم من أن كل الإنسانية تأثرت بمنطقه وبعلاقات القوة التي تتفاعل في الشبكات العالمية للتنظيم الاجتماعي.[522]

المسألة ليست في كيفية تحقيق المجتمع على الشبكة كمرحلة أعلى من التطور البشري. والسؤال هو التعرف على ملامح أرضيتنا التاريخية الجديدة، يعني، العالم الذي نعيش فيه. عندها فقط سيكون من الممكن تحديد الطرق بواسطتها فالشركات المحددة في سياقات معينة يمكن أن تسعى إلى تحقيق أهدافها وتحقيق القيم الخاصة بها باستخدام الفرص الجديدة التي تولدها الثورة التكنولوجية الأكثر استثنائية للبشرية، التي تغير مهارات الاتصال لدينا والتي تسمح بتغيير رموز الحياة، وهذا يعني أن تعطينا أدوات للسيطرة حقا على الظرف الخاص بنا، مع كل ما ينطوي على التأثيرات المدمرة أو الإبداعية لهذه القدرة. هذا هو السبب في انتشار الأنترنت ، وإنشاء العدد الأكبر من أجهزة الكمبيوتر في المدارس لا يشكل في حد ذاته التغيير الاجتماعي المهم. ذلك يعتمد على في وبمن ولمن ، ولأي تكنولوجيات الاتصالات والمعلومات يتم استخدامها.[523]

522 - Manuel Castells And Gustavo Cardoso, The Network Society From Knowledge to PolicyFrom Knowledge to Polic.y. Washington, DC: Johns Hopkins Center for Transatlantic Relations, 2005, P.5., PDF.

523 - Op cit., P.6.

ما نعرفه هو أن هذا النموذج التكنولوجي لديه قدرة تنفيذ عالية إزاء النظم التكنولوجية السابقة. ولكن لمعرفة كيفية تحقيق أفضل استفادة من إمكاناتها، وفقا لمشاريع وقرارات كل شركة، ونحن بحاجة إلى معرفة الديناميكية والقيود والفرص المتاحة للبنية الاجتماعية الجديدة المرتبطة بها: شركة الشبكة. فيما يتعلق بالمحتوى الفعلي للمجتمع على الشبكة كبنية اجتماعية، وسأقدم الآن ما هو معروف من البحوث الأكاديمية حول هذا الموضوع.[524] في السنوات الأولى من القرن الحادي والعشرين، المجتمع على الشبكة ليس بنية اجتماعية ظاهرة لعصر المعلومات: إنه يشكل بالفعل نواة مجتمعاتنا. في الواقع، لدينا مجموعة كبيرة من المعارف تم جمعها خلال العقد الماضي من قبل الباحثين في الجامعات حول العالم على الأبعاد الأساسية للمجتمع على الشبكة، بما في ذلك الدراسات التي تبين القاسم المشترك لنواة الثقافات هذه، وأيضا الاختلافات الثقافية والمؤسسية بين مجتمع الشبكة في سياقات مختلفة.[525] مجتمع الشبكة هو، في أبسط المصطلحات، يعتبر بنية اجتماعية قائمة على الشبكات التي تديرها تكنولوجيا المعلومات والاتصالات المؤسسة على الإلكترونيات الدقيقة وشبكات الحاسوب الرقمية التي تنتج وتعالج وتوزع المعلومات انطلاقا من المعارف المتراكمة في عُقَدِ الشبكات. الشبكة هي بنية شكلية (انظر(Monge) مونجي و(Contractor)كونتراكتور 2004). هذه البنية تتعلق بنظام من العقد المشبكة المتصلة. العقد ، شكليا تتكلم، والنقاط التي يتقاطع فيها المنحنى. الشبكات بنيات مفتوحة تتطور من خلال إضافة أو إزالة العقد في الاستجابة للمتطلبات المتغيرة للبرنامج الذي يعين أهداف الأداء للشبكات، طبيعيا هذه البرامج مقررة اجتماعيا خارج الشبكة.[526]

524- Op cit., Same Page.
525- Op cit., Same Page.
526- Op cit., P.7.

ولكن بمجرد إدراجها في منطق الشبكة، الشبكة تتبع فعاليا تعليماته، إضافة وإزالة وإعادة تشكيل حتى يستبدل البرنامج الجديد ، أو يعدل القوانين التي تتحكم في نظام التشغيل الخاص به،حيث مجتمع الشبكات في الواقع لا يمكن أن يتقرر خارج الملاحظة التجريبية للتنظيم الاجتماعي والممارسات التي تجسد منطق الشبكة هذا، وبالتالي أود أن ألخص جوهر ما في البحث العلمي (وهذا يعني إنتاج معرفة معترف بها على هذا النحو من قبل المجتمع العلمي) وجدت في مختلف السياقات الاجتماعية.[527]

يتجلى مجتمع الشبكات أيضا في التحول من الجتمعة (Sociabilité). بالرغم مما نراه ليس اختفاء التفاعل وجها لوجه أو العزلة المتزايدة للأشخاص أمام أجهزة الكمبيوتر الخاصة بهم. نحن نعلم من خلال دراسات في مجتمعات مختلفة ، وذلك في معظم الحالات ، فإن مستخدمي الأنترنت هم الأكثر اجتماعية ، لهم الكثير من الأصدقاء والاتصالات واجتماعيا وسياسيا هم الأكثر نشاطا من غير المستخدمين. وبالإضافة إلى ذلك، الكثيرون يستخدمون شبكة الأنترنت، والكثيرون ينخرطون أيضا وجها لوجه في جميع مجالات حياتهم.[528]

وبالمثل، أشكال جديدة من الاتصالات اللاسلكية ، عبر الهاتف النقال إلى الرسائل القصيرة(SMS)، ويفي (WiFi)وواي ماكس(WiMax)، تزيد حساسيا بشكل كبير من الجتمعة، وخاصة بالنسبة للمجموعات الأصغر سنا. مجتمع الشبكة هو عالي الاجتماعية (Hypersociale) وليس مجتمع عزل. الناس، بشكل عام، لا يزورون هويتهم على شبكة الأنترنت، باستثناء بعض المراهقين لتجريب حياتهم. الناس يَطْوُونَ التكنولوجيا في حياتهم، ويربطون الواقع الافتراضي والواقع الحقيقي، إنهم يعيشون في تقنيات أشكال متنوعة من الاتصالات، يعتمدون عليها لأنهم في حاجة إليها.[529]

527- Op cit., Same Page.
528 - Op cit., P.11.
529 - Op cit., Same Page.

في هذه الأثناء ، هناك تغيير كبير في الجتمعة ، ليس نتيجة للأنترنت وتكنولوجيات الاتصال الجديدة ، ولكنه ذلك التغيير الذي يعتمد بشكل كامل على منطق متكامل في شبكات الاتصال. ولاشك أن ظهور "شبكات الفردية" كبنية اجتماعية وكتطور تاريخي، تحث على ظهور النزعة الفردية كثقافة سائدة في مجتمعاتنا ، وتكنولوجيات الاتصال الجديدة تتكامل بشكل مناسب تماما في طريقة بناء الجتمعة على طول شبكات الاتصال الذاتي المختارة وفقا لاحتياجات وأمزجة كل فرد. وهكذا، فإن مجتمع الشبكة هو مجتمع من الأفراد على الشبكة.[530]

أولا : الدال والمدلول في فضاء الألعاب الإلكترونية

قبل أن نقارب الدال والمدلول في فضاء هذه الميديومات "الوسائط" كان لزاما علينا أن نمر بهذه المحطات السيميائية وأولها المحطة السوسيرية الواصفة حيث اللغة : مستودع من العلامات ، والعلامة وحدة أساسية في عملية التواصل بين أفراد مجتمع معين وتتكون من دال ومدلول حيث أشار دي سوسير في بداية أبحاثه إلى مفهوم الدليل الذي يجمع بين متصور ذهني وصورة أكوستيكية ليتخلى عن المصطلحين في مرحلة لاحقة مفضلا الاحتفاظ بمصطلح الدليل للجمع بينهما مستبدلا المتصور الذهني بالمدلول والصورة الأكوستيكية بالدليل.[531]

530 - Op cit.,P.12.

531 - فيصل الأحمر ، معجم السيميائيات ، مرجع سبق ذكره ، ص.ص.44-45.

والمتأخرون من رواد السيميولوجيا على غرار بارث ولاكان رفضوا فكرة وجود علاقة ارتباط ثابت بين الدال والمدلول مُرْتَكِزَيْنِ على أن الإشارات تعوم سابحة لتغري المدلولات إليها ، لتنبثق معها لتصبح جميعا دوالا أخرى ثانوية متضاعفة لتجذب إليها مدلولات مركبة.[532]

والرابط الجامع بين الدال والمدلول اعتباطي ، وبعبارة أخرى أن الدليل الذي يتكون من دال ومدلول اعتباطي بطبيعة الحال ؛حيث المدلول الواحد يعبر عنه بدوال كثيرة والاعتباطية السوسيرية يخونها التماسك حسب إيميل بينفيست لأن الاعتباط يقع بين العلامة دالا ومدلولا وليس بين الدال والمدلول.[533]إن أي عنصر من عناصر اللغة الدالة «Signifier»خارج اللغة بل هو يدل إلى دال آخر ، وهذا بدوره يدل إلى دال آخر ، وهكذا دواليك ، وعليه نجد العلاقة بين الدال والمدلول علاقة غير مستقرة بحيث ينزلق المدلول تحت الدال باستمرار.[534]

عندما نفكر في نصوص الميديا المرئية بوجه عام فإننا نتعامل مع أعمال يؤدي فيها التحرير ولقطات الكاميرا والإضاءة والموسيقى والمؤثرات الصوتية دورا مهما ، ربما يفوق في بعض الحالات الحوار بين الشخصيات اللاعبة ، والمهم هنا استخدام تفريق دي سوسير بين الدال (الصوت والشيء) وبين المدلول (المفهوم والفكرة) على الأنواع المختلفة من لقطات الكاميرا وحركاتها وأساليب التحرير حيث تعمل كإشارات أو مشعرات تستند إلى الرموز الجمالية تخبر الجمهور ويتعلمها أثناء المشاهدة.[535]

532 – عبدالله الغذامي ، الخطيئة والتكفير من البنيوية إلى التشريحية ، ص.48.

533 – فيصل الأحمر ، المرجع نفسه ، ص.ص.45-46.

534 – جان جاك لوسركل ، عنف اللغة ، ترجمة محمد بدوي ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 205.، ص.14.

535 – ، آرثر آسا برغر ، المرجع نفسه ، ص.49.

لقد تطورت ألعاب الفيديو والكمبيوتر من شكلها البدائي إلى تعقيد التناوبات الأخيرة وهي قصة مشتركة مع الغرافيكيات السينمائية ، أو لعبة أبيض وأسود وهي قصة ذات معنى أخلاقي حيث يترك الخيار للاعبين بين الخير والشر علامات واضحة على رقعة الألعاب الإلكترونية ؛ شكل ناشئ لم يكشف بعد عن كل إمكاناته حيث قال مصمم الألعاب وارنر سبكتر لأحد محرري Joystick : نحن في المهد مازلنا نصنع ونعيد صنع سرقة القطار الكبرى أو مولد أمة ، وعلى سبيل المبالغة قد نكون على أبواب ما يمكن أن نطلق عليه عصر الثرثرة حيث تهدف المناقشات النقدية على تشجيع التجريب وتنويع أشكال الألعاب ومحتواها وجمهور المتلقين لانعدام منظومات معيارية.[536]

فاللعبة الإلكترونية فضاء واسع من العلامات الاستهلاكية الترفيهية (مما يحيلنا إلى أن الألعاب فن مسلعن) ، تنتمي الألعاب الرقمية إلى مجال الفن والتجربة الجمالية؛ هذا التأكيد ليس فقط على الميدان لإضفاء المزيد من المصداقية الاجتماعية ، قبل ذلك فإنه يعكس الفهم الحالي في مجال دراسات اللعبة ، وهو موضوع للمناقشة المنتظمة في صناعة تصميم الألعاب ؛ صياغة بارزة لوصف الألعاب في امتلائها والتعقيد (تؤخذ في هذه الحالة، انطلاقا من جمعية بحوث الألعاب الرقمية (DIGRA) مؤتمر دراسات اللعبة) بأنها "ظاهرة جمالية واجتماعية وتكنولوجية ".[537]

536 – جون هارتلي ، الصناعات الإبداعية ،كيف تنتج الثقافة في عالم التكنولوجيا والعولمة ، الجزء الثاني ، ترجمة بدر السيد سلمان الرفاعي ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد **339**. الكويت ، الطبعة الأولى 2007. ، ص.ص.127-128.

537- Simon Niedenthal, What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics, Malm University School of Arts and Communication Malm, Sweden simon.niedenthal@k3.mah.se , P.1., PDF.

وبالكاد. على الرغم من أن مصطلح "الجمالية" (والاتجاهات الصريحة والضمنية المرتبطة به) يحتاج لأن يكون نقديا بإعادة النظر فيه في سياق دراسات اللعبة، وأيضا تطور تكنولوجيات اللعبة والحجج المعتمدة على الفلسفة وعلم النفس ونظرية تصميم التفاعل والدراسات الثقافية تشير إلى وجهة نظر جمالية يمكن أن تسهم بشكل كبير لبحوث الخطاب حول الألعاب باعتبارها مجسما وتجربة ممتعة، ويمكن أن تؤدي إلى طرق جديدة للتفكير في تصميم اللعبة.[538]

فالنحت على الشكل الجمالي في عملية الجيم بلاي (Gameplay) هو نشاط ممتع، على الرغم من أن هذا النوع من الحديث عن اللذة والمتعة التي ظهرت في دراسات بحث اللعبة تعطي لحد اليوم القليل من معرفة الجسم ، وأيضا إنتاج لعبة "متعة" هو هدف التصميم الذاتي للكتاب حول موضوع المتعة هذا مع ميلنا إلى كسر المصطلح بطريقة تؤكد على الطبيعة الاجتماعية التنافسية القائمة على التحدي واستكشافية اللعبة ومتعتها.[539]

حيث تمثل الألعاب فنا مثيرا جديدا يتناسب مع عصر الرقمنة ، فكما كان الإعلام ملائما لعصر الآلة وهي منفتحة على خبرات جمالية جديدة وتحول شاشة الكمبيوتر إلى ساحة للتجريب والابتكار ذات جمهور لا يتأثر بكثير مما يطرأ على النص الرقمي منذ البداية كانت الألعاب قادرة على خلق انطباعات انفعالية قوية ، وهذا رهن مدى قوة المستهلك وثباته ، ومن الممكن القول بأن الألعاب الحالية مثل Deus و Auto3 وGrand Theft وShemmue تعد مجالا مماثلا لأجيال سابقة من الألعاب حيث تزيد ألعاب من قبيل Black And White و Re3 وMajestic وThe Sims من ذخيرة اللعبة ويتوسع بهذا جمهور الواسطة المتوقع.[540]

538 - Op cit,Same Page.

539- Op cit,P.6.

540 - المرجع نفسه ، ص.ص.129-130.

(حيث يحيلنا هذا السياق إلى سلعنة الفن والتصميم)إن المتلقين ربما لم يتمكنوا أبدا من الاهتمام بشكل كاف بوحدات الصورة Pixels على شاشة الكمبيوتر قدر اهتمامهم بشخصيات الأفلام "ليس على صناع الأفلام مضاهاة الكائن البشري إنهم هناك ليسجلوا وينسقوا... فانفعالات لارا كروفت المؤثرة في مقبرة الغزاة تتضاءل أمام وجه شارون ستون واللاعب الذي تثير مشاعره المرأة الرقمية DigiBimbo لارا يضع نفسه في مشكلة كبيرة.[541]

نحن تعلمنا أن نهتم بالكائنات المرسومة قدر اهتمامنا بصور الأشخاص الحقيقيين ، والذي يدعو إلى اختلاف وحدات الصورة Pixels ؟ إذا لم نكن قد وصلنا بعد إلى حد الاهتمام البالغ بشخصيات اللعبة ، فهذا يعود إلى أن مجتمع تصميم الألعاب لم يتوصل بعد إلى التقنيات السليمة لإثارة مثل تلك الانفعالات لا إلى وجود عقبة جوهرية تعوق التوصل إلى التعقيد الانفعالي للواسطة نفسها.[542] وسلم كارول بضرورة الواقعية لتحقيق درجة كبيرة من الاندماج الانفعالي لأن فتنة الألعاب لا تتحقق من استنساخ عالم المشاعر ، وحسب ستيف بول فإن المرونة غير المحدودة تحديدا تمثل صيغة أصيلة لألعاب الفيديو ، وإذا استغلت هذه هذه الصيغة الاستغلال الأفضل أصبحت ألعاب الفيديو فنا غير مسبوق حيث يعادل إسهامها في التنافس على بناء العالم إسهام الاختراع الخالص ، إننا نريد للحداثة أن تصدمنا نريد أن نتوه في فضاء مختلف ، نريد بيئات لم نرها من قبل ولم تخطر لنا على بال.[543]

إنها منطقيات العولمة المنتشرة من خلال إنتاج هذه الألعاب التي لا تكون بشكل متناظر تكوين "شكل جديد من أشكال الثقافة" عابرة الوطنية للعبة ،التي من شأنها أن تكون مرآة للعولمة الثقافية التي كثيرا ما تذكر من قبل أعداء الصناعات الثقافية، مما يؤدي إلى توحيد متجانس للممارسات ،وبالتالي، تجانس الأفكار.[544]

541 - المرجع نفسه ،ص.131.

542 - المرجع نفسه ، ص.ص.131-132.

543 - نفس المرجع والصفحة.

544- Sébastien GENVO, LE GAME DESIGN DE JEUX VID O : APPROCHE COMMUNICATIONNELLE ET INTERCULTURELLE Thèse pour le doctorat En sciences de

وحسب تعريف كاتي سالن وإريك زيمرمان فإن «التصميم هو العملية التي من خلالها يخلق المصمم نصا سيكون وجها لوجه مع مشارك حيث يظهر مغزى ». مصمم اللعبة إذن يبتكر بنية الوضعية الترفيهية. وحسب سيباستيان جينفو فإن حضور مصطلح مغزى ينسخ مقولة جاك هنريو "Jacques Henriot"حول اللعبة من منطلق أنها فكرة. مصمم اللعبة يتوجب عليه إيصال فكرة اللعبة للمستخدم عن طريق وسيط متمثل في البنية أي "اللعبة وفكرتها قبل أن يقوم بسلوك ترفيهي.[545]غالبية ألعاب الفيديو إذن تشكل مجالا خصبا لمقاربة هذه الملاحظات النسبية لظاهرة التبادلات عابرة القومية "الوطنية" التي تسمح بها بعض وسائل الإعلام المعاصرة.[546]

لنقارب لعبة الفيديو كحامل للمحتوى كما رأيناه ، هذه الواسطة تؤخذ من حقل متخصص ، إنه ببساطة حقل التصميم ، وتوسيع هذا الحقل لن يتقدم إلا بطرح مشكلات تعريفية جديدة :يجب أن نموضع تصميم اللعبة مع قطيعة مقارنة بأنواع أخرى من الوسائط الخيالية كما يقترحها غونزالو فراسكا ؛ أين يؤخذ في الحسبان بأن ألعاب الفيديو تتقاسم مع أشكال أخرى من الخيال بعض الميكانيزمات الأساسية المشتركة مما يسمح بموضعتها في مشجرة نسبية إذا صح التعبير ؛ حيث لا تكون إلا الأجيال الأخيرة محتفظة بخصوصياتها الصافية ، ولكن لا تتموضع بقطيعة مقارنة بأشكال الوسائط الخيالية السابقة.[547]

l'information ET de la communication présentée ET soutenue publiquement le 27 octobre 2006, P.11., PDF.

545 - Ibid, P.P 11-12.

546 - Ibid, P.12.

547 - Ibid, P.26.

وحسب دومينيك أرسينو الذي يبين لنا من خلال هذا المقتطف : هذه هي اللعبة، كونها وسيلة إعلامية تفاعلية، لا تحتاج إلا "البسيط" من الإنتاج من تسلسل سيميائي معطى. ولكنها نظام كامل من القواعد قادر على توليد نفسه في تسلسلات سيميائية متعددة ، وهذه التسلسلات المختلفة تعطي خبرات جمالية مختلفة مما لا شك فيه ، ودرجة التباين بين التجارب تعتمد على انفتاح النظام وهيكل اللعبة.[548]:مما يعني أن اللعبة الإلكترونية بنية سيميوطيقية لا تخرج عن المقولة الماكلوهانية الشهيرة : الوسيلة هي الرسالة ، وإذا أردنا أن نقول هذه المقولة بشكل آخر بعد أنـنُلْبِسَهَا لباسا سيميوطيقيا لتصبح اللعبة الإلكترونية تلك الوسيلة السيميائية حاملة القيمة ، وهي ذاتها الرسالة السيميائية غير البريئة وغير المحايدة التي يعايشها اللاعب أو اللاعبون أثناء ممارستهم.

والهدف الأساس النهائي لألعاب الفيديو نسيان الواجهة التي تربط الممارس بفضائها ، ووظيفتها الرئيسة تحقيق تسامي الجسد الذي لا يظهر إلا من خلال وضعيات التركيز والانتباه بين الدال (شكل اللعب) والمدلول (عمق ومحتوى اللعبة).[549]وفي ذات المنحى يقارب غونزالو فراسكا الفضاء الهابتيكي "اللمسي" ؛ أين نستطيع أن نكتشف كذلك كيف تترجم طريقة فئات بورس (Peirce) من الرموز والإشارات والعلامات في البعد "الفضاء" اللمسي.[550]

548- Dominic Arsenault, Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo, Université de Montréal, Département d'histoire de l'art et études cinématographiques Faculté des arts et des sciences, Thèse présentée à la Faculté des arts et des sciences en vue de l'obtention du grade de Philosophi Doctor (Ph. D.)
En études cinématographiques, Août 2011, P.226., PDF.

549- Roustan Mélanie , Ibid , P.P 61 -64.

550- Gonzalo Frasca, Play, Game and Videogame Rhetoric, IT University of Copenhagen Denmark, 2007 , P.146., PDF.

والواقع أن البحث اللمسي يوضح بأننا لا نعرف الكثير حول ما يسميه المؤلفون : "السِّيمْيَائِيَّةَ اللَّمْسَ"، أو حسب استخدام تعبير سيمون غامتووس «Simone Gumtau's» في وقت لاحق سنة ألفين وخمسة) ، (السيميائية الهابتيكية "اللمسية").[551]

وإن العلامة تكون رمزا عندما تصبح العلاقة بين الدال والمدلول تعسفية اعتباطية (تشاندلر، 1995). ويمكن للرمز اللمسي من أن يتوضح مرتسما حقيقة من طرف المستخدم يجب عليه إجراء نقر مزدوج على الماوس لفتح مجلد افتراضي على سطح المكتب.النقر المزدوج " حركة للإصبع لاتوجد علاقة للأداء الفيزيائي الضروري لفتح ملف حقيقي ؛العلامة إشارة عندما تكون العلاقة مع ما تمثله ليست اعتباطية، ولكن جسديا أو سببيا هي متصلة.[552] والمثال الكلاسيكي لعلامة الإشارة هو عندما عثر روبنسون كروزو على البصمة يوم الجمعة ، حيث الأثر على الرمل هو المؤشر على وجود رجل آخر في الجزيرة ، والمثال على الإشارة الهابتيكية اللمسية ؛حينما تصبح ميكانيزمات الفيدباك الراجعة على مراقبي ألعاب الفيديو والجيم باد (gamepads) تهتز بعنف في كل مرة كأن هناك انفجار في اللعبة (عادة ما يتم عرضه من خلال الصور والأصوات).[553] أثناء نفس اهتزاز الفادباك يمكن أن يستخدم أيضا بشكل رمزي (تخيل أنه في لعبة فيديو مرعبة أو جيم باد بدأت تهتز كما لو أنها كانت ترتجف من الخوف).[554]

حتى لو كانت الخصائص اللمسية لعلامة ما غالبا ما تكون غير ذات صلة في حالة الكلمات أو الصور المطبوعة إنها عادة ما تكون حول مايهم الأشياء التي يمكن اللعب بها يدويا. ومع ذلك، فإن البعد اللمسي عادة ما يكون مُكَمَّلًا بخصائص أخرى للعلامة (مثل الشكل واللون والطعم والرائحة،وغيرها) من حيث لا يوجد معنى كبير لتحليله بشكل مستقل عن الصفات الأخرى.[555]

551- Op cit,P.142.
552- Op cit,146.
553- Op cit,P.P.146-147.
554 - Op cit, P.147.
555- Op cit ,P.147.

وقد أظهرت الأمثلة السابقة التي ساقها الباحث التقنيات المتعلقة بالمراسلة بين أداء اللاعب وشخصيات اللعبة في هذه الحالة، هناك مجموعة فرعية من الألعاب بالشخصيات التي يتم التحكم فيها لأداء حركات جمالية.[556]

ثانيا : لغة الجسد كمظهر اتصالي في أفق اللعب

لغة الجسد هنا لا يقصد بها حصرا الحركات والإيماءات والانفعالات والتفاعلات التي يقوم بها اللاعب أثناء اللعب ، ولا لغة أجساد شخصيات اللعبة الافتراضية «Avatars» وحسب، وإنما يقصد به الجسد ككينونة سيميائية تشكل مظهرا اتصاليا في أفق اللعب ؛ بعبارة أخرى يتحول فيها هذا الجسد اللاعب إلى نص دال ضمن مفردات هذه الاتصالية السيميائية التي يتيحها هذا الفضاء الإلكتروني الترفيهي حينما تتماهى الأجساد الحقيقية والمصطنعة السابحة في سحر التقنية الافتراضية المغرية بالاندماج مشكلة أفق اللعب ؛ إن الجسد في حد ذاته كينونة مرئية ملموسة؛كتلة مادية متناسقة متحركة ؛ إنه نص مفتوح على لغة جسدية دالة ؛ إنه شكل أو ماهية سيميائية وكينونة اتصالية دالة ذات معنى ومغزى مملوءة بالدلالات تمتد إلى أفق اللعب حيث تشكل اللعبة امتدادات اتصالية لهذا الجسد الدال وحواسه ؛ كل شيء في تركيبته ومواد خلقه يوحي بالتناسق الاتصالي مما يجعل الجسد سيميائي الاتصال بامتياز.

556- Op cit ,P.155.

وقبل أن نقارب لغة الجسد في أفق اللعب كان لزاما أن نقف وقفة أمام الجسد ككينونة له بنية ووظائف وحاجات كما له مظهر ولغة وجنس ، يدخل في تفاعل مع أجساد مشابهة ويدفع إلى خبرة معاشة تجمع بين الصور والمشاعر ، وعند هذه المستويات تطرأ الاختلافات ، لأن استخدامات الجسد تخضع لمنظومة من النماذج والشفرات والطقوس التي تتنوع بشكل كبير حسب الثقافات.[557]

أين يكشف علماء الاجتماع عن ظاهرة اغتراب أو استلاب ثقافي يميل فيها الجسم إلى أن يصير حسب جان بودريار «J.Boudrillard» نوعا من نقطة التقاء علامات ، فثقافتنا الاستهلاكية والإعلامية تطرح معيارا جديدا لإضفاء القيمة ، هذه النرجسية الزائفة تظل محكومة وبصورة قوية وموضوعة للتلاعب على حساب الوظائف الاندفاعية والرمزية للجسد التي لم تفلح النزعة البيوريتانية "النزعة التطهرية"نفسها في إخفائها.[558] لقد أصبح الجسد البشري مرجعا للإغراء والإغواء ''رامزا لجسدية المتعة واللذة" ، حيث يقودنا الجسد كموضوع إلى سيميائية المتعة ، وهكذا يبقى الجسد عبر تطور مقامه وتنوع تمثيلاته وتداخل المقاربات التي يتعرض لها محتفظا بغموض مرتبط بتعدد دلالاته ، وحسب تعبير ج.بروم «J.Brohm» فإنه نوع من الدال العائم المستعصي حتى الآن على نظرية واحدية.[559]

557 - جان ميزونوف و ماريلو بروشون – شفايتز ، الجسد والجمال ، ترجمة أنور مغيث ، ص-ص.9-10.
558 - المرجع نفسه ، ص-ص.18-19.
559 - المرجع نفسه ، ص.19.

أما الموقف الحداثوي «Moderniste» من الجسد فهو ذو نبرة إمتاعية واستمتاعية ترتبط فيه خبرة الجسد المعاشة بالنزعة الحسية والجنس في صور متعددة : مداعبات ، ابتهاج بالعري ، أنشطة حرة ، استرخاء وراحة ويتم شجب الاعتداءات التقنو–ثقافية المباشرة وغير المباشرة التي تتعرض لها الأجساد ،كما يتم شجب التحكم الخفي الذي يتعلق بالزي ، وفي كلمات ذات نبرة إيديولوجية يشار إلى تحرير الجسد ، وتبجيل الحواس أو العودة بصورة ما إلى الطبيعة.[560]

والجسد الحر بمنظور حداثوي يشكل علامة للمتعة والاستمتاع ، من هنا يتحول الجسد إلى ما يمكن لي أن أسميه موضوعا ميتا جسدي ؛ أي ماهية أخرى غير الجسد البيولوجي ؛ ذلك الجسد الحداثوي الذي يجسد الإغراء؛ إنه الجسد المسلعن البارز في الصناعات الثقافية ؛ جسد أنثوي فاتن مصاغ بتقنية ثلاثية الأبعاد في صور فائقة الدقة ؛ جسد يسكن في فضاءات الألعاب الإلكترونية يفوق رغم اصطناعيته الأجساد الأنثوية في أشرطة الإعلانات الإشهارية ، عاكسا الإغراء الأنثوي في أقصى تجلياته المصطنعة وأيضا أجساد الذكور المنحوتة بإبهار عاكسة قيم الذكورية المسيطرة ، هكذا تصمم الأجساد في هذه الصناعات الترفيهية الإبداعية التي تفتن الملايين من الشباب الممارس من الجنسين ومن مختلف الشرائح العمرية.

560 – المرجع نفسه ، ص.16.

وأن نقف أيضا على لغة الجسد خارج مجال اللعب الترفيهي: أين بين الباحث الأنثروبولوجي راي بريدويستل «Ray Birdwhistell» في دراسة أصلية للاتصال غير اللفظي – الذي أطلق عليه مصطلح "الحركية".أين قام بريدويستل بتقديرات مماثلة من كمية من الاتصال غير اللفظي التي تجري بين البشر، وقدر أن الشخص المتوسط يتحدث في الواقع بعبارات لفظية من مجموعه كلية تقدر من عشر دقائق أو إحدى عشر يوميا ، وأن متوسط الجملة يستغرق فقط حوالي ثانيتين ونصف ، بينما قدر بريدويستل أيضا بأننا نستطيع التعرف إلى حوالي مئتين وخمسين ألف تعبير وجهي.[561]

وفي ذات السياق بين الباحث مهرابيان بأن العنصر اللفظي من الاتصال وجها لوجه يشكل أقل من خمسة وثلاثين بالمئة ، وأكثر من خمسة وستين بالمئة منه غير لفظي.[562]

فلغة الجسد هي انعكاس خارجي من شخص في ظرف عاطفي؛كل لفتة أو حركة يمكن أن تكون مفتاحا لـقَيِّمًا لعاطفة معينة، ومفتاح قراءة لغة الجسد يكون قادرا على فهم الحالة العاطفية للأشخاص أثناء الاستماع إلى ما يقولونه في الظروف التي يتكلمون فيها ، هذا يسمح لك لفصل أحداث الخيال والواقع من الخيال.[563]

561 - Allan & Barbara Pease, the Definitive Book of BODY LANGUAGE, Published in Australia by Pease International, www.peaseinternational.com Copyright © Allan Pease 2004, P.27. PDF
562 - Op cit, P.28.
563 - Op cit, P.P.29-30.

يقول يوهان هوتزينغا في كتابه الموسوم بـ : «Homo Ludens» المترجم إلى ديناميكية اللعب في الحضارات والثقافات الإنسانية : إن من ينكرون وجود اللعب ينكرون وجود العقل البشري ، ومع أن اللعب ليس شيئا ماديا فإنه لا يقتصر على الجوانب البدنية والجسمانية ، إن وجود اللعب تأكيد على الطبيعة الإنسانية النزاعة إلى المنطق ، ولأن الإنسان حينما يمارس اللعب فإنه لا يتصرف بشكل آلي ميكانيكي لأنه ليس مخلوقا عقلانيا مئة بالمئة ، لأن اللعب لا يخضع للقوانين العقلية طوال الوقت.[564]ويشير مبينا في ذات السياق : لو تناولنا معضلة اللعب من منظور ثقافي بمعنى أن عملية اللعب هي عنصر ثقافي له دور محدد في سياق حضاري معروف ، فإننا بهذا نكون قد تجاهلنا طبيعة اللعب لدى الأطفال ، فمن خلال دراستنا للثقافة الإنسانية تَتَبَيَّنَ لنا أن اللعب كان موجودا قبل ظهور الثقافة ثم صاحب نشأتها وتطورها.[565]

ويستطرد قائلا : يمكننا في هذا السياق غض النظر عن الدراسات التي حولت ظاهرة اللعب إلى مجموعة من العناصر الكمية ولم تهتم بكيفية وقيمة اللعب باعتباره نشاطا ذا قيمة خاصة ، وسلوكا اجتماعيا مميزا وهاما وباعتباره نشاطا وهيكلا اجتماعيا ، وسَيُتَنَاوَلُ بالطريقة نفسها التي يتعامل بها اللاعب مع لعبته باعتبارها شيئا ذا مغزى.[566]

564 – يوهان هوتزينغا،ديناميكية اللعب في الحضارات والثقافات الإنسانية،ترجمة صديق محمد جوهر ، هيئة أبو ظبي للثقافة والتراث"كلمة"، طبعة 2011.، ص-ص.41-42.

565 – المرجع نفسه ، ص-ص.42-43.

566 – نفس المرجع والصفحة.

ومع ذلك فإن عملية اللعب في حد ذاتها تشتمل على عناصر جمالية وفي أثنائها يتخذ الجسد البشري أشكالا جمالية متعددة تصل إلى الذروة مع استمرارية اللعب ، وتتطلب الألعاب الأكثر تعقيدا نوعا من التواتر والتناغم بين سير اللعب وحركات الجسد البشري ، ويمثل التوافق صورة مثلى عن كيفية إدراك الإنسان لنعمة الجمال مع تعدد الروابط التي تجمع بين اللعب والجمال ، ومع ذلك لا يمكن الادعاء بأن الجمال سمة متأصلة في اللعب.[567]بمعنى آخر حينما نقرأ هذا المقتطف اليوهاني بعين سيميائية فإن اللعب نص سيميائي جمالي مفتوح على المتعة أثناء ممارسة اللاعب وانخراط جسده في فضاء هذه اللعبة أو تلك؛ فاللعب يعد خروجا عن أنماط الحياة الحقيقية المألوفة ويأخذنا إلى عالم آخر ولو بشكل مؤقت.[568]وحيث أن اللعب متكرر الحدوث أصبح جزءا لا يتجزأ منها ، لقد أصبح اللعب من حياة الأفراد ومن السلوك الاجتماعي وبسبب أهميته وقيمته التعبيرية وتداعياته الاجتماعية ومغزاه الإنساني أصبح معبرا عن ثقافة الشعوب.[569]إن مخطط الجسد هو الوعي الخاص بالجسد ؛ إنه إحساس مباشر وانفعالي به يقوم على أساس تفاعل الحواس ويقظتها ، ومع تزايد اكتساب الفرد للعادات الماهرة يتوافر لديه إحساس بالحرية والوجود الشخصي ، حيث هذه العادات والمهارات إنما توسع مخزونه السلوكي العام الذي يشترك فيه مع الآخرين ، وهناك جانب يسمى الجسد الافتراضي Virtual Body الذي يرتبط بتطور العادات وارتقائها ، وهو تلك القدرة الخيالية لوضع الاستخدامات البديلة للجسد في الحسبان ، وكذلك قدرته على تصور وجود منظور مختلف يستطيع من خلاله أن يلاحظ موقفا معينا.[570]

567 – نفس المرجع ، ص.49.

568 – المرجع نفسه ، ص.52.

569 – نفس المرجع ، ص.54.

570 – شاكر عبد الحميد ، الخيال من الكهف إلى الواقع الافتراضي ، سلسلة عالم المعرفة العدد 360 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2009. ، ص.ص.179-180.

إن مشاريع خيارات الجسد حيث تعرف هذه الخيارات بأنها سبل لإعادة تشكيل الجسدية البشرية مؤسسة تقنيا ، توسع الإمكانات المرتبطة باحتياز جسد عبر هجوم متطرف على حدود حسب (ميللر و شيلينغ 1997.) ، بينما تساعدنا مشاريع الجسد الأكثر واقعية على تقصي إمكانات العيش في جسد واحد ، ولكن الخيارات المرتبطة بالواقع الافتراضي والتقنيات السبرانية تعدنا بإمكانية تقصي وشغل أجساد تختلف بشكل جوهري بما يتلاءم مع الزمان والمكان.[571]ومع تقليل العوائق الجسدية أو الحاجة إلى المهارة اليدوية ينجذب المتفاعلون إلى العوالم يطوفون فيها ويتقلبون ويوجدون في فضاءات ملونة مثيرة ، ويطيرون بين سحب ويسبحون في تكاسل في برك جبلية ترحب بهم وسيخلي كابوس متاهة القتال التي تطبق علينا خلاله الشعور بالخطر السبيل لعوالم آسرة من البهجة البصرية الخالصة وزيارة مثل هذه المواقع ستجمع بين متع الإيقاع الحركي للرقص ، والمتع البصرية للنحت والفيلم ؛ الفضاء نفسه سيكون معبرا حسب حركتنا خلاله وسيحفل المشهد بمفردات الرغبة والسحر.[572]يريد ميرلو بونتي أن يبين لنا في كتابه الموسوم بـــ : العين والعقل الذي قدم له حبيب الشاروني : بأن من طبيعة الجسم أن يكون مُدْرِكًا ومُدْرَكًا في الوقت ذاته ، فهو ذات بواسطة الاختلاط والنرجسية وملازمة الرائي لما يراه واللامس لما يلمسه ، هذا التكامل بين الحاس والمحسوس يقوم على أساس أن الإدراك بواسطة جسمي وفي جسمي وأن جسمي هو الذي يدرك الأشياء ، فأنا أرى ما أتحرك نحوه وأتحرك نحو ما أراه يعني أنني أغوص في المرئي بواسطة جسمي وأطل على العالم الذي أكون جزءا منه.[573]

571 – كرس شيلنج ، الجسد والنظرية الاجتماعية ، ترجمة منى البحر ونجيب الحصادي ، دار العين للنشر ، الإسكندرية ، مصر ، الطبعة الأولى 2009. ، ص.279.

572 – جون هارتلي ، الجزء الأول ، مرجع سابق ،ص.254.

573 – موريس ميرلو بونتي ، العين والعقل ، ترجمة حبيب الشاروني ، منشأة المعارف ، الإسكندرية ، دون ذكر سنة النشر ورقم الطبعة ، ص–ص.9-10.

وهناك تواصل نسيجي بين جسم الرائي والأجسام المرئية ، وكما يؤخذ الجسم من نسيج العالم نجد العالم كذلك مصنوعا من نفس نسيج الجسم ، حيث ثمة حركة دائرية من شأنها أن تجعل الطبيعة تتحول إلى جسد عن طريق جسدي بحيث لا نستطيع أن نفصل بين الأجسام المحيطة وبين جسمي.[574]

إن الأشياء في العالم بلونها وشكلها وأبعادها توقظ في جسم المصور معادلا داخليا هو بمثابة صيغة جسدية لحضورها ؛ هذه الصيغة الجسدية تثير بدورها مرئيا هو ماهية جسدية.[575]: بمعنى أننا إذا أردنا أن نسقط هذا المنظور الميرلوبونتي فإن الأجساد المتحركة في فضاء الألعاب الإلكترونية ماهي إلا امتداد لثقافة صانعيها وهي بدورها توقظ في جسد اللاعب الممارس أو اللاعبين الممارسين معادلا داخليا لرغبات في صيغ جسدية هي امتدادات سيميائية متحركة مرئية للحضور ، أو الحلول في فضاءات هذه الألعاب الساحرة التي يتحكم الممارس أو الممارسون في مجريات أحداثها ، حيث يوفر امتداد جسد اللاعب في هذه الفضاءات حضورا كثيفا تزيد من كثافاته خاصية اللاعبية التي تتيح تركيز حضور العين والعقل والسمع واللمس الذي توفره هذه البيئات الرقمية الترفيهية عالية الجودة والدقة حينما يدخل اللاعب منغمسا مستغرقا في حوار اللاعب – الآلة.

574 – المرجع نفسه ، ص.10.

575 – نفس المرجع ، ص.20.

حيث تلعب اليد دور عضو إرسال نحو بيئة تنتمي إلى الإدراك البصري لشريك واحد أوعدة شركاء؛ أين القناة الإيمائية "الحركية" تسمح بالاتصال بمجموعة متنوعة من المعلومات؛ حيث قوة عبارات الحركات تختلف بطريقة مستمرة ، في أسفل السلم توجد حركات تشكل جزءا من مفردات منخفضة لاتفيد في إثراء الرسالة بربط الحركات فيما بينها على غرار حركات الغواصين ومشغلي الرافعة وسماسرة البورصة.[576]في أعلى السلم توجد حركات لغات العلامات التي تشكل لغة حقيقية مجهزة بالتركيب «Syntaxe» وتسمح أيضا بالخلق الديناميكي للعلامات غير الثابتة في وظيفة الحاجات.[577]بين السلمين تتموضع الحركة المرافقة للفظ «Co-verbal» التي تنفذ في وقت واحد مع القول التي تسمح بإظهار أو إكمال الرسالة اللفظية.[578]كل واحدة من وظائفها تؤخذ بمعزل تستدعي تدخل الآخرين أي"السُّلَّمَيْن" إلى درجات مختلفة في هذه الأثناء إذا لم يوجد أي وسيط مادي غير مستعمل والوظيفة السيميائية غالبة ، الوظائف الإيرغوتيكية «Ergotique» والإبيستيمية غير المكتشفة قليلا ، ولكنها مستعملة لمراقبة الحركة المنجزة ؛ في إطار اتصال (الإنسان – الآلة) ندرس بوجه خاص هذه الوظيفة السيميائية.[579]الواجهات الحركية تستعمل لوصف الأشكال أو التحكمات ؛ الممارسات متعددة الكيفيات تستخدم الحركات السيميائية أو الإيرغوتيكية التي ترتبط عادة بالقول.[580]

576 - Annelies Braffort, Reconnaissance Et Compréhension Des Gestes, Application à La Langue Des Signes, Thèse Pour L'Obtention De Grade De Docteur De L'Université De Paris -XI Spécialité : Informatique, Sotenue Le 28 Juin 1996. P.15., PDF.

577- Ibid., Même Page.

578 - Ibid., Même Page.

579- Ibid. , Même Page.

580- Ibid.,P.17.

الحركات أيقونية حيث توجد علاقة حدسية اعتباطية «Intuitive» بين الحركة وبين ما تمثله على سبيل المثال حينما نحاصر شيئا فوريا الهدف الذي نبحث عنه هو تضليل الشيء «Selectionner l'objet» ، أيقونية الحركات تسمح بحفظ هذه الأخيرة بسرعة وأيضا في بعض الأحيان لاتكون أساسا حاجة إلى حفظها.[581]

ثالثا : الصورة والفضاء الافتراضي

على الرغم من أن تاريخ حقيقة الواقع الافتراضي (VR) ليس سوى حوالي نصف قرن ، وجميع تكنولوجيات مجال الواقع الافتراضي نمت سريعا ؛ الواقع الافتراضي (VR) هو جهاز كمبيوتر ولد محاكاة معوضة وزائدة في معايشة الأحداث عن العالم الحقيقي من خلال وسائل إعلام مختلفة.[582] في بيئة الواقع الافتراضي، يتقاسم المشاركون أفقا من "الحضور"، يمكن وصفه بالشعور الغامر وبالتفاعل البديهي العفوي.[583]

581- Ibid., P.24.

582 -Yingzhu LI ,Development of Immersive and Interactive Virtual Reality Environment for Two-Player Table Tennis, The work presented in this thesis was carried out in the Applied Digital Signa and Image Processing (ADSIP) Research Centre, School of Computing, Engineering and Physical Sciences, University of Central Lancashire, Preston,England.,A thesis submitted to the University of Central Lancashire in partial fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy March, 2012,P.2.

583 - Op cit, P.2.

واحد من التطبيقات الرئيسة للواقع الافتراضي (VR) في مجال الرياضة، أين تكون بيئة رياضية ما هي إلا محاكاة حية تماما للبيئة الرياضية الواقعية ، ويمكن رصد تفاعلات وحركات أجسام اللاعبين المتمثلة يمكن تتبعها باستخدام ومساعدة الواقع الافتراضي (VR) إن تكنولوجيا التصور في مجال الترفيه والتي تدمج لعبة الفيديو مع ممارسة الأنشطة البدنية من خلال رصد ومتابعة ، أو حتى العرض ثلاثي الأبعاد(3D) باستخدام التكنولوجيا ويمكن اعتبارها درجة سُلَّمِيَّةً صغيرة لهذا الواقع الافتراضي.[584]

الواقع الافتراضي المستشرف من خلال إتاحة عصي التحريك «Joys Sticks» وبها الواقع الافتراضي «VR» لحركية أكبر ليس في الاتجاهات المعروفة فقط ، وإنما داخل وخارج الفضاء الثلاثي الأبعاد ، ومع المزيد من قوة الملاحظة (أي القدرة على تغيير الوضع كما لو كنا نشغل كاميرا على حدث درامي).[585]

ويصارع برناتشيز أكثر طلبات لوباج حداثة فكرة فيزيائية للعرض على السلك تتطلب عرض صور ثلاثية الأبعاد يرتدي خلالها المشاهدون نظارات ثلاثية الأبعاد ويتفاعل عارضون افتراضيون عبر الصور الإلكترونية ، ومن المرجح أن تأتي التقنية الممكنة من برمجية ألعاب كمبيوتر متقدمة ؛ من المؤكد أنها ستكون هناك أجزاء من العرض مستمدة من ألعاب الفيديو لكننا لا نعرف حتى الآن كيف ستمتد إلى التفاعلية(Bernatchez 2003.).[586]

584 - Op cit, Same Page.

585 - المرجع نفسه ،ص.254.

586 - المرجع نفسه ، ص.229.

وفي العقد المقبل ومع تحويل فضاءات متعددة المستخدمين من كلمات إلى صور ثلاثية الأبعاد ستتزايد أعداد المستخدمين المهتمين في تلك الممالك الخيالية المشتركة ، وشركات ألعاب الفيديو تتبنى هذا الاتجاه؛ (تحول أدوات التأليف الغرافيكي لتصبح أكثر أدائية وألفة من قبل المستخدم) ؛يعرضها لعوالم تعي حينها أن الخندق أمام البوابة له حارس ؛المغامرة نفسها التي تدور داخل القلعة.[587]الواقع الافتراضي استعار جوانب أقدم من التقانة البصرية التي تحتوي على مبشرات مرغوبة ومؤكدة لذاتية مفكرة تنشد التجاوز ؛بذلك يحقق صفقة ثقافية مع ذوات"أشخاص" يسعون إلى حفظ السيطرة على إنتاجهم الفردي للمعنى حتى عندما يمكنهم أن يتلاعبوا بأطياف التنازل عن الصيانة الشكلية للهوية الحديثة إلى المصادر الخارجية كالواقع الافتراضي والأدائية التي يشجعها.[588]

إن الواقع الافتراضي المعبر عنه بأشكال أخرى هو عالم الصور"الخيالات" والبيانات الذي يقحم فيه المستخدمون أنفسهم بحثا عن إنتاجية أكبر ، أو عن ذاتية مقواة أو عن مهرب أو عن توافقيات منها سواءكان هذا الواقع محددا بوصفه آلة تجاوز أو جراحة نفعية تعزز الفكر فإنه يعكس رغبة في العودة إلى حالة ما قبل لغوية أو ما قبل شفوية أو كلتيهما.[589]

587 – المرجع نفسه ،ص.254.

588 – مايك كرانغ ، مرجع سابق ، ص.55.

589 – نفس المرجع والصفحة.

إن داخل هذا الواقع البراق من الصور"الخيالات" التي تتطلب أن تحمل علاقة واهية بالعالم الخارجي باستثناء تصورات مصممي برمجياته ومستخدميه الْمُحَرَّفَةِ اجتماعيا للواقع ؛ هو عالم من الضوء الاصطناعي فأي عالم موضوعي يشكل نموذجا له يكون محتوى ضمن برنامج كمبيوتر.[590]

حيث التقانة لا تُحَيِّدُ فقط الهرمية "المراتبية" الزمكانية بين الموضوع الخارجي والصورة الداخلية ، بل توحي بأن الصلات السببية بين دلالات العالم الواقعي والبيئات الافتراضية هي أقل ضرورية مما كان يحكم عليه في الماضي أنه هو الحال.[591]

وهذا يعني استغناء هذا الواقع عن النموذج الدياليكتيكي للوضوح أين كان عصر التنوير يؤمن بأن ربط الحجرة المظلمة بين الموضوع الخارجي "الواقعي" والتمثيل الداخلي يشكل نموذجا له ، وذلك بإعادة تموقع ثنائي (الذات والموضوع) وهذا بالكامل ضمن أفقها.[592] هذا الواقع يحافظ على الفوارق التي تبنى ثقافيا بين البيئة والمستخدمين(الفضاء والذات) ، والجدل بين الذات والعالم يبدو مؤكدا في تراث الحجرة حتى عندما تحل الصورة واللغة الدلالية محل الواقع.[593] يمكن للواقع الافتراضي أن ينتج ظاهرة اختلاف المنظر ؛ هذه الصفة الهلوسية الزائفة تحرف الانتباه عن التسطح الملازم للشاشة والصور ثنائية الأبعاد.[594]

590 – نفس المرجع والصفحة.
591 – نفس المرجع والصفحة.
592 – نفس المرجع ، ص.56.
593 – نفس المرجع والصفحة.
594 – المرجع السابق ، ص.57.

حيث شخصية اللعبة Avatar هي ناقل للمعلومات وتوصل إشارات ورموزا ، وكثيرا ما توفر معلومات حول تجربة المستخدم أو أدائه ؛ عدد النقاط والوقت الممضى في اللعب والرتبة والصف والبيئة والجنس كلها تعتبر معلومات متاحة جماهيريا.[595] صورة الشخصية تلعب وظيفة جسد "عام"، جسد يعرض للآخرين لتوفير حميمية الجسد البيولوجي.[596]

ولعبة الفيديو هي نوع من الألعاب التي تسمح بالتفاعل في بيئة رقمية من خلال جهاز إلكتروني (وحدة تحكم اللعبة «console de jeu») ، الكمبيوتر، الهاتف المحمول، وغيرها) ، وعن طريق واجهة (لوحة مفاتيح الكمبيوتر، ماوس الكمبيوتر، ذراع التحكم ، وكاميرا التقاط الحركات ، وشاشة تعمل باللمس ، وما إلى ذلك) حيث الأفعال التي يقام بها على الواجهة من قبل اللاعب سوف يكون لها تأثير على البيئة الرقمية (تجعل شخصية اللعبة تتحرك ، تطور البيئة ، تحرك الأشياء ، والاتصال ، وما إلى ذلك) حيث الهدف في لعبة الفيديو هو الفوز ، وذلك من خلال ميكانيكات عديدة متنوعة ، كما أن هناك أنواع من ألعاب الفيديو (تكمل مستوى معينا في اللعبة، تهزم عدوا ، تحل لغزا ، تحل رمزا ، تهزم لاعبا آخر، وما إلى ذلك).[597]

595 - Raphaël KOSTER, LE JEU VID□O COMME MANI□RE D'□TRE AU MONDE SOCIO-ANTHROPOLOGIE DE L'EXP□RIENCE VID□OLUDIQUE, Thèse pour l'obtention du grade de docteur de l'Université Paris 1 Discipline : sociologie, P.191., Fomat PDF.

596 - Ibid, Même Page.

597- Pierre Taquet, Addiction au jeu vidéo : Processus cognitifs émotionnels et comportementaux impliques dans son émergence, son maintien et sa prise en charge, Université Lille 3 – Charles de Gaulle, Thèse présentée le 10 Avril 2014 en vue de l'obtention du gradede Docteur en Psychologie, P.96., PDF.

وفي اللعبة من نوع : «Real Time Strategy: RTS» (الوقت الحقيقي الإستراتيجي) ، فإن اللاعب سوف يدير التطور الاقتصادي (إدارةً كبيرةً)، نشر القوات والمعارك المتعلقة بالإدارة الصغيرة – للجيش الذي تم إنشاؤه مسبقا.ـلـ : «MMORPG» « Massively Multiplayers Online Role Playing Game» تشكل جزءا من تطور هذا النوع من الألعاب المسمى اختصارا آر بي جي «RPG» ، لأنها ستشكل قسما خاصا لأنها أساسية في الأدبيات حول الإدمان السايبري «Cyberdépendance» والإدمان على ألعاب الفيديو «Addiction Aux Jeux Video».[598]

وفي الواقع ـلـ: «MMORPG»، تبدو المرتبطة بشكل خاص مع خطوط تبعية (بورتر وستاركيفيتش: « Porter Et Starcevic»، بيرلي وفينيش «Berle et Fenech»، 2010، رومو«Romo» ، 2008)، وبعض لاعبيـلـ : (MMORPG) يبدو أنهم يفضلون العلاقات الاجتماعية على الأنترنت (نغ وفيمر–هاستينغر «Ng et Wiemer-Hastings» ، 2005).[599]

598- Ibid., P.97.

599- Ibid., Même Page.

فالأنترنت. هذا الكون المستمر، وهذا يعني أنه موجود من خلال مجتمع اللاعبين بشكل دائم (24سا / 24سا) ويتطور، حتى إذا كان لاعب معين لا يلعب. منطقة استكشاف اللعبة كبيرة جدا تستغرق عدة ساعات في الوقت الحقيقي لتصفحها. اللاعب الواحد يخلق واحدة أو أكثر من الشخصيات التي يمكن أن يطلق عليها (Avatar)"صورة شخصية اللعبة" التي من خلالها سيتفاعل، ويتعاون أو يتنافس مع لاعبين آخرين لديهم أيضا صور الشخصيات الخاصة بهم (Beranuy, Carbonell et Griffiths, 2013) (بيرانوي، كاربونال وغريفيثس، 2013). وألعاب لـلـ : (MMORPG) لها التميز الكامل بأنها في متناول عدد كبير من اللاعبين في وقت واحد (ما لا يقل عن مائة في وقت واحد). والهدف هو تطوير شخصية في عالم يثرى بلاعبيه. هذا النوع من اللعبة يميل بأن ينمو أكثر وأكثر على أساس متزايد لقابلية الوصول إلى الأنترنت. ويمكن للاعب الاختيار للعب وحده، وأيضا مع لاعبين آخرين. ومع ذلك، بعض أهداف اللعبة لا يمكن أن تتحقق إلا من خلال اللعب في مجتمع يتراوح عدده بين خمسة وعشرين وخمسين شخصا.[600]

وهناك توجد مجموعات من "نقابات" اللاعبين وفقا لخبراتهم ومعتقداتهم أو أهدافهم ، والاتصال بين اللاعبين يتم عبر ما يسمى بالكلافارداج (مصطلح يستخدم في الكيبيك للدردشة على الخط ؛ يعني الاتصال في الزمن الحقيقي من خلال لوحة المفاتيح؛ في فرنسا مصطلح "حوار على الخط " يمكن استخدامها) عن طريق الاتصال الصوتي المباشر عن طريق الإيموت "Emote" المقابلة لمواقف مبرمجة حيث يمكن لشخصية اللعبة (Avatar) أن تتخذ للاتصال غير اللفظي بين اللاعبين، والتفاعلات الاجتماعية غالبا ما تكون حاسمة لتحقيق مجموعة من الأهداف، ويمكن أن تتخذ أشكالا عديدة (التحيات، والمساعدة، والمنافسة، الإغواء، وما إلى ذلك).[601]

600- Ibid., P.98.

601 - Ibid., Même Page.

وتقنيات التفاعل الملموسة تستغل هذا التعبير من خلال أجهزة السيطرة المادية. في مجال التفاعل بين الإنسان – الآلة، والتفاعل الملموس اليوم هو مجال فرعي راسخ، ومع ذلك لم يتم تطبيق فكرة التفاعلات الملموسة في تصور المعلومات وفي سياق حلول محددة للغاية (على سبيل المثال جيتِّر Jetter وآخرون، 2011؛.Klum كلوم وآخرون، 2012؛. Spindler سبيندلر وآخرون، 2010. ،أولمر Ullmer وآخرون، 2003) ؛ هذه التقنيات تسمح باستغلال قدرتنا على التعامل مع الأشياء في العالم الحقيقي وكبدائل للأشياء الافتراضية (إيشي وأولمر Ishii et Ullmer، 1997). القدرة على إعطاء الشكل المادي للمعلومات نفسها، ولكن تم تجاهلها إلى حد كبير، على الأقل منذ ظهور التصور الخاص بالحاسوب.[602] في مجال واجهات المستخدم الملموسة ، والاتجاه الحالي في تفاعل الإنسان والآلة ، أشياء مادية ثلاثية الأبعاد تمتزج بالأنظمة المعلوماتية ويتم الجمع بين الأشياء المادية وأنظمة المعلومات الرقمية.[603]

وبمصطلحات أخرى، الحركة الإيمائية كأنثروبولوجية "ثالثة" تعكس الجمالية، والحركية السيميائية والبعد السياسي المحتمل أن تكون ديناميكية، كلها كما المظهر الحرفي للحركة الإنسانية، وصلة جيب اللغة والتخيل تعكس متعة اللمس الحرفي نفسه نقطة دخول (إلى) علامة ألعاب الفيديو؛هناك العديد من ألعاب الفيديو التي يتم التحكم فيها بواسطة لوحة المفاتيح والفأرة لأن الكمبيوتر لا يزال يشكل منصة هامة للألعاب على الخط(ولا ننسى، أنه الأسهل بكثير بالنسبة لقرصان ألعاب الكمبيوتر من كونسول الألعاب)، ولكن أجهزة الجيم باد متوفرة أيضا لأجهزة الكمبيوتر الشخصية، وهناك عدد متزايد من ألعاب فيديو الجيب (Jeux Video de Poche) (أنظر كيركباتريك، 2009).[604]

602 - Yvonne Jansen, Visualisation physique et tangible de l'information, Thèse de Doctorat, Soutenue le 10 mars 2014, P.2., PDF.

603 - Ibid., P.3.

604 - Kristina EGUMENOVSKA, DISORIENTING THE LOGICAL: ON THE GESTURAL POETICS OF VIDEO GAMES, P.13. , PDF.

وفي أي معنى أو لماذا ندخل أنثروبولوجية"ثالثة" ؟ لأنه في نهاية المطاف هو ما نقوم به نحن لِنُعَرِّفَ أيضا بمصطلحات من طبيعتنا البشرية. مثل الجنسانية تتجاوز، تهرب، أو تنزلق بإطار المعيارية المغايرة «Hétéro - Normativité»،فالحركة الإنسانية (سواء حرفية، أو تؤخذ على أنها كناية « Synecdoche » للرجل الذي قام بها) هي النقطة التي يحتمل أن تكون فيها اللغة والخيال ، أو في الواقع لحدث متحول، مشوه، مهزوم،معرف، مؤكد، منفي أو أعيد توجيهه، وهذا حقيقة جانب من الشعرية وجانب من السياسة، لأن من المؤكد أن اللعبة ليست محرومة من السلطة ولا تفضي إلى مقاربة"رومانسية".[605] نعتبر لحظة الفعل «Le Fait» بأننا أيضا نقوم بأشياء مع الكلمات من خلال أعمال الكلام، وبدعم من تبصر رؤية جون أوستن (1990) بالفعل في منتصف القرن العشرين. لأعني، "أنا أفتتح هذه الجلسة" بما فيه الكفاية لكل تفاعل في المستقبل لاتخاذه بأنه "اجتماع" مثل :"أنا الآن أعلنكما زوجا وزوجة" لبقية حياتك، أو هكذا إذن يقولون.[606]

605 - Op cit, P.P.12-13.

606- Op cit, Same Pages.

وخلافا لأفعال الكلام (التي هي في الواقع تعتمد اعتمادا كبيرا على شروط محددة الأدائية، وأنها صقل التعددية اللغوية للخلق)، وألعاب الفيديو تلعب منذ مدة طويلة. هي نفسها تطبيقيا لغة وسائطية تقريبا. يجب على اللاعب "مقابلة" لعبة الفيديو(دي) «Jeu Vidéo (De)» الإشارة «Signe» أو تفشل بدرجة متفاوتة، لأن القصة والجيم بلاي «Game Play» ليست أمرا مسلما به. وبعبارة أخرى، كيف تتصور الطريقة التي لعبت بها ومن الذي لعبها يعرف عند نقطة معينة اللعبة – اللعبة من حيث هي نفسها، عمقها، والزيادة التعليمية، التكرارية، والثراء، المحافظة، ومن ثم تتحول ألعاب الفيديو إلى موقع للهوية، الفرق، والتعلم، وسرقة الهوية، والعنف، والسرور، أو بلادة لا تصدق.[607]

حيث أعطت كلها عموما مصطلح "الثالث" يستخدم للإشارة إلى "الآخرين" (الجنسين) لأنه يعطل المعيارية المغايرة الغربية، "معيار" الحركة الجسدية كأنثروبولوجية "ثالثة" (ومن هنا المعلمة تعرف ألعاب الفيديو في بعدها الديناميكي للفعل / قرار / صنع الإنسان) هي كاليغرافيا«Grapho kallos» في (علائقية، وانخراط) المعنى لإعطاء التعبيرية العاطفية والديناميكية للعلامة. وبالتالي إمكانيتها السياسية الرسمية، والمنصوص عليها في قرار الإنسان / إفعل من حيث أنه مشاركة في تأسيس "معطى" باعتباره عملية على حدود على هذا النحو، كما تصنع السمة «Marque» التي هي أيضا جمالية في جوهرها،حتى لو كان فقط من خلال حقيقة أن تصبح في متناول الحس (الحس السليم).[608]

607 - Op cit, Same Pages.

608 - Op cit, Same Pages.

رابعا : الممارسة وامتداد الحواس

إن بروز الجسدنة «Somatisation» التي تقلق الصور التي تعتريها التوترية أو تقلقها يكشفان عن نشاط حسي ذاتي تقبلي يطالب من خلاله الجسد الخاص لذات الحس بحقوقه في الدلالة.[609] سنقرأ هذا المقتطف قراءة مغايرة وإن كان متوجها إلى دلالة خطابية فإن سيمياء المتصل هنا متعلقة باللاعب الممارس المتصل بلعبته ؛ أي بروز الجسدنة في فضاء هذه اللعبة أو تلك يغري امتداد الحواس من خلال ثالوث حواسي محوصل في حضور الرؤية والسمع واللمس ؛ هذه الحواس الثلاث تعمل بشكل حسي متناغم منخرطة منغمسة في فضاء اللعبة الدال ؛ يتحول اللاعب من خلال حواسه الممتدة إلى داخل فضاء اللعبة وبيئتها الافتراضية إلى جسد منغمس فيها ليسقط الحاجز بين الافتراضي الرقمي والواقع الحقيقي من خلال سراب شاشات الألعاب الإلكترونية.

أين يكون الواقع الافتراضي واقعا يحاكي الحقيقي ، ولكن من خلال عمليات إلكترونية رقمية ترتبط بعالم الكمبيوتر والشاشات والأدوات التكنولوجية المتقدمة التي بمجرد الدخول إليها كالطائرة الافتراضية مثلا ، أو ارتداء أزياء وخوذات معينة مثلا تنقل جسدنا كله ومشاعرنا إلى العالم الرقمي ؛ أي العالم الافتراضي من خلال صور وحركات وأصوات تبدو لنا كما لو كانت هي الواقع اليومي ولكنها ليست كذلك.[610]

609 – جاك فونتاني ، سيمياء المرئي ، ترجمة علي أسعد ، دار الحوار ، اللاذقية – سوريا ، الطبعة الأولى 2003 ، ص.16.

610 – شاكر عبد الحميد ، المرجع نفسه ، ص.ص.28-29.

حيث يستعمل الإنسان وسائل للتعبير والتواصل ومن بين هذه الوسائل التعبيرية لغة الجسد ؛ أي الإشارات الدالة على معان بعينها بجزء من أجزاء الجسد ، لأن الإنسان يمتلك وسائل أخرى غير لفظية تقوم بوظيفة التواصل ، وتنقسم إلى أنظمة دلالية عضوية تتخذ من جسد الإنسان علامات لأنه يستخدم جسمه في التواصل مع الآخرين ، أو بعض أجزاء منه ؛ إنه يتكلم بجسمه وتحمل حركاته وإشاراته دلالات مفهومة وأنظمة أدائية تتمثل فيما يستخدمه من وسائط ، وإن لغة الإشارات الجسدية لغة مستمرة متواصلة لاتتوقف عن التعبير.[611]

ويقول رفائيل كوستر «Raphaël Koster»: نستطيع تعريف الاستغراق "الانغمار "عموما بأنه تجربة حسية شعورية تعني للفرد الإحساس بالهروب نحو بيئة أخرى، وكلما كان ذلك ممكنا ؛ كانت هناك سلوكات للتفاعل مع هذه البيئة.[612]وفي ذات السياق بين بأن هذا التعريف يقترح للتفكير في ظاهرة الاستغراق "الانغمار" ثلاثة نماذج مختلفة ، والتي غالبا ما توجد في الأدبيات العلمية تحت مصطلحات مختلفة:- الاستثمار الفيسيولوجي للجسم في النشاط الانغماري ("الانغماس "الانغمار"الفينومينولوجي "الظواهري" من طرف الجسد والرؤية "المشاهدة" لدى فانسون بيري«Vincent Berry» ، و"الانغمار الحسي" لدى لورا إرمي وفرانس مايرا «Laura Ermi ET Frans Mayra»؛والانغمار الإدراكي" لدى دومينيك بويي «Dominique Boullier»).[613]

وفي ذات المنحى أشار موضحا إلى -لفت الانتباه من خلال الانغماس "الانغمار" في الخيال أي ("الانغمار السردي في الثقافة الترفيهية " و" الانغمار الخيالي " و"الانغمار السردي ")؛- الالتزام الاجتماعي للفرد المنغمس في الجماعية و(" الانغمار الأنثروبولوجي "الإناسي" و"الانغمار النظامي المرتكز على التحدي " و"الانغمار الاجتماعي").[614]

611 - محمد محمد داود ، جسد الإنسان والتعبيرات اللغوية دراسة دلالية ومعجم ، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع ، القاهرة ، الطبعة 2007 ، ص.ص.7-8.

612- Raphaël KOSTER , Ibid, P.181.

613- Ibid, Même Page.

614- Ibid ,P.182.

حينما تمتد الحواس في فضاء اللعبة الإلكترونية يهاجر معها الجسد منغمسا ، لتصبح هذه الأخيرة امتدادات لحواسه ، بل امتدادات لجسده المندمج في سراب شاشات الألعاب،وفي ذات السياق المعزز دائما للانغمار اقتبس رفائيل كوستر شهادة لاعب يدعى ليونال البالغ من العمر آنئذ خمسة وعشرين سنة كممارس للألعاب على الشبكة : ("عندما ألعب على الشبكة ، أتصور من حدود صغيرة ما هي الشخصية التي أمامي. إذا كانت تشبهني هذا يجري بتفاصيل ساذجة : إذا كانت ستقول لي صباح الخير ، إذا كانت ستلعب معي ببراعة، أو على العكس، إذا كانت عدوانية أو باردة (...) ترى الأخطاء التي تفعلها. أنت تقول لنفسك : "خذيني ، أنا أيضا لأقوم بهذا النوع من الأخطاء).[615]

وفي جسد شخصية اللعبة ، يكون الإيماء ولغة الوجه والتعابير هي الوسيلة الرئيسة للنقل المؤثر في هذه الألعاب «MMOGS , Eladhari and Lindley, 2003» بشكل عام، كما يحدث في العديد من ألعاب الدور حيث يمكن للاعبين تأدية مختلف الإخراجات المصممة مسبقا (مثل الرقص، والتقبيل، والتحية، والبصق، والتلويح بالوداع).[616]

وإن استخدام الشخصية لأداء الجسد في MMOGS يعوض غياب وجود لغة فعالة حقيقية للجسد ، مما يساعد على إزالة غموض الرسائل في هذه الألعاب التي تعتمد بشكل كبير على نصوص الدردشة.[617]

615- Ibid , 186.

616- Gonzalo Frasca, Op cit, P.155.

617 - Op cit, P.P 155-156.

حيث الواجهة الرسومية للتطبيق الرقمي، تخضع لأمر حركة المستخدم التي تساهم في امتداد جسده ، ما هي العلاقة التي تنشأ بين الصورة الناشئة والذي يستدعيها؟ماذا تبقى من رسالة المصمم بالميتا سردي الفريد؟ إن تنوع كل تنقيب يشجع على التفسير الشخصي؟.[618]

وفي ذات سياق دراستها الموسومةبـــ : مقاربات جمالية إعلامية ودلالية للتصميم التفاعلي بينت كريستين برياندون بأن : التفاعلية المستخدمة من طرف فناني الشبكة (Net)أدخلت تموضع الجسد على مسافة (جسد الفنان، جسد العمل وجسد الممثل). تسمح أيضا بتعديل جسد التصميم والتفاعل في الشبكة مع كثير من المستقبلين الآخرين المشاركين. في الواقع، التفاعلية تفرض جمالية التجزئة في التصميم الرقمي. نجد هذا المؤشر مع دراستي لنموذجي العام (تواصل وكالة هي راس!) حسب الشكل الرسمي والمخطط الثقافي وإستراتيجية التلفظ.[619]

حيث التفاعلية تقود إلى نفاذية سيميائية بين الواقع والمتخيل، بين الدييجيتيك «Diégétique» وتجربة التلفظ. يصبح المستخدم الْمُتَدَخِّلَ الذي يلتقي رسالة أيقونية أين يتفاعل. وحيز تفحصه يحدد السياق حيث التفسيرات المتعاقبة لا يمكن التنبؤ بها بسبب تنقلها، تواجه مرجعه الشخصي. وصيرورة العلامات «Sémiose»في حركة مستمرة لإقامة سلسلة من الدلالات المقبولة من قبل الفرد. ولكن كيف يكون المعنى الناجم عن مرسل الرسالة؟ حيث الصورة المستخدمة «L'image Manipulable» تسبب تعدد المعاني الناشز؟ والربط الشبكي ينظم تعدد الأصوات المجتمعي؟.[620]

618- Christine BR□ANDON, Approches Esthétique, Médiatique, ET Sémantique Du Design Interactif, UNIVERSITE DU SUD TOULON-VAR, TH□SE DE DOCTORAT EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION ,P.3.,PDF.

619- Ibid.,P.39.

620 - Ibid., P.40.

وإن حركة المستخدم على الماوس تجلعه موجودا مرتميا على الشاشة وأفعاله دون مسافة ذاتية مع الجهاز، حيث النفاذية السيميائية للمساحات تقدم استمرارية رمزية من خلال التفاعل المؤشري.[621]

وإن الواجهة الرسومية أداة وظيفية ومريحة، حيث الواسطة التفاعلية يمكن أن تفهم كفردية براغماتية للاستعمالات ؛ هذه الوسيلة لها بعد هابتيكي"لمسي" لمشغل الاتصال، وظيفتها الأساسية تكون صورة، أو شكلا، وعلى هذا النحو، تنقل ضروريا في المتوسط رسالة في شكل محادثة أو رمز مفتوح.[622]

حيث هذه الواجهة ذات بعد غرافيكي يستدعي بالضرورة الرموز الثقافية للتواصل من خلال الصورة ، الذي يعتبر قديما قدم الإنسانية، وقبل الاتصال عن طريق الكتابة. فتصميم الواجهة الرقمية ليس عملا فنيا ولا أداة تقليص لاستخدامها بوصفها ذات مغزى.[623] وعبارة السرد الأدبي التفاعلي تعني أعمالا مختلفة جدا ، وفي تنوعها السرد الأدبي التفاعلي يخاطب على حد سواء السرد ، والجهاز التفاعلي والوسائط المتعددة والأدب ، وذلك لأن السرد الأدبي التفاعلي يعمل بلعبة من التوترات ؛ إنه يملك سلطة المحاور أو أنه يمكن أن يلعب دور الكاشف.[624]

621- Ibid.,P.P.40-41.

622- Ibid.,P.58.

623- Ibid., Même Page.

624 - Serge Bouchardon, Le récit littéraire interactif narrativité et interactivité, THESE Pour l'obtention du grade de DOCTEUR Discipline : SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATIONPrésentée et soutenue publiquement le 7 décembre 2005, UNIVERSITE DE TECHNOLOGIE DE COMPIEGNE, P.5., PDF.

وهذا التوتر قبل كل شيء يوجد بين السرد والتفاعل، ويلعب علاقات أخرى للتوترات : :على مستوى ، التوتر بين الانخراط والتماسف يمكن وصفها بلعبة على الخيالية والانعكاسية.– على مستوى الجهاز التفاعلي، والتوتر بين التكفل والمراقبة يمكن أن يأخذ شكل لعبة على خسارة الأخذ .– على مستوى موارد وسائل الإعلام، التوتر بين السرد النصي وسرد الوسائط المتعددة يمكن أن يؤدي إلى اشتغال على النص على أنه شيء فعال ومتعدد الدلالات ، ولكن أيضا على نطاق أوسع إلى وضع الأشياء التفاعلية مع السلوك.– على مستوى التسجيل في الأدب، التوتر بين أفق التوقع والتمايز الجمالي يتمظهر بالجمالية المادية للنص، أو واجهة الجهاز.[625]

ومصطلح الحركة يقود إلى دلالات الحركة. والهدف من ذلك هو عدم الذهاب إلى الدلالة نفسها التي من شأنها أن تنادي إلى تحليل عالي المستوى للمعلومات التي تحملها الحركة. والهدف من ذلك هو ربط فئة الحركات مع مسارات مقيسة. فئة الحركات ، ومن ثم يمكن تحليلها على المستوى الدلالي لتحديد المعنى الخفي والقصد من قبل المستخدم. نحن نتحدث على التعرف على الحركة.[626]

625 - Ibid., Même Page.

626– Anthony Sorel , Gestion de la variabilité morphologique pour la reconnaissance de gestes naturels à partir de données 3D, Université Rennes 2, Thèse Doctorale Soutenue en 2012., P.19.

وفي البيئة الافتراضية، تستخدم بشكل طبيعي طرق التفاعل المفضلة مع الجهاز. وذلك لمراقبة سلوك المستخدم الذي يواجه بيئة افتراضية، فالوظائفيات الغائبة تتم محاكاتها من قبل ممارس بشري في الوقت الحقيقي ؛ هذا النوع من الخبرة يبين أن الحركات يمكن أن تنقل المعلومات حيث المصطلحات الأخرى مثل (اللغة، لوحة التحكم ...) ليست فعالة أو مناسبة [Dauchy1993] .[Caridakis2010] ، ويبين أيضا أن المعالجة المعقدة للأشياء الافتراضية، مثل دوران وتحويل مكعب إلى 3D، هو متعدد النماذج ، فالحركة هي غالبا ما تتحكم في جهاز التحكم ، في حين أن الخطاب ليس إلا تعليقا. ومع ذلك، من أجل مهام بسيطة،فإن الحركة تستخدم بشكل تفضيلي بطريقة أحادية الشكل.[627]

وهذه أيضا فائدة كبيرة من استخدام الحركات الطبيعية في البيئة الافتراضية: تنخفض مرحلة محكاة الواجهة ، ويمكننا أن نقتنع ونحن نحلل نجاحا تجاريا لواجهات التحكم اللمسية (أجهزة التابلات ، والهواتف)، والذي هو في جزء منه بسبب بيئة العمل الخاصة به بحركة مطاطة باستعمال الإبهام أوالسبابة للتكبير؛ أي للتزويم (zoomer) ، تماما مثل حركة انزلاق تشبه صفحة نقلبها، إنها استعارات الحركات الممكنة في العالم الحقيقي،فالواجهات اللمسية تظهر كل الفائدة التي يمكن للإنسان أن يستخلصها من نظام ما بالتعرف على الحركات الثلاثية الأبعاد 3D. حيث الحركات الثلاثية الأبعاد لايمكنها أن تعتبر ببساطة كحركات ثنائية الأبعاد 2D التي نود أن تضيف بعدا آخر حيث يضيف البعد الثالث تعقيدات جديدة وغير متوقعة [Gielen2009]. خصوصا وأن درجات حرية الجسم البشري تحدث تغيرا كبيرا في الحركة حيث التعرف يجب أن يأخذه بعين الاعتبار.[628]

627 - Ibid., P.20.

628- Ibid., Même Page.

خامسا : ظاهرة الاستغراق في الفضاء الخائلي

إن النظام اللمسي، على عكس الأنظمة الحسية الأخرى، يشمل الجسم كله، معظم أجزائه، وجميع سطحه ، النهايات والأطراف هي أعضاء استكشافية، وحركية أيضا. أي معدات للشعور وتشريحيا هي المعدات نفسها للقيام بهما (جيبسون، 1966 : 99).[629]

وبعبارات أخرى، التفسير اللمسي يجمع بين اللمس وأداء الجسم. كما أشار بيغز وسرينيفاسان (Biggs et Srinivasan 2002: 96) ، حيث النظام اللمسي يتكامل بإحكام عن طريق اللمس والنظم الفرعية الحسية الحركية، مع نظام محرك (للاستكشاف والاستعمال اليدوي) على طول النظام المعرفي الذي ينسق مجال ".خبرة الأنظمة اللمسية الكمبيوترية" التي لاقت اهتماما كبيرا منذ مطلع التسعينات، يغذيها اهتمام بالواقع الافتراضي.[630]

والتواجد عن بعد (وكذلك الطب والجراحة، وخاصة التطبيقات) مصطلح "الحوسبة اللمسية" يحاكي "المعلومات المرسومة "Infographie"" ،وكأحد أهداف الحقل هو خلق الشاشات التي تعمل باللمس لخلق تجارب اللمس الافتراضية. والمثال على ذلك قفاز الواقع الافتراضي الذي يتفاعل من خلال خلق ضغط بحيث يمكن للمستخدم أن يشعر كما لو أنه يلمس شيئا افتراضيا.[631]

629- Ibid. , P.142.
630- Ibid. , P.142.
631- Ibid. , Même Page.

حيث تم تنفيذ واحدة من أقدم الاكتشافات في الواجهات اللمسية الكمبيوترية من قبل أليسون دروين «Allison Druin» وفريقه في عام 1986 عندما بنوا، جهاز الكمبيوتر نوبي «Noobie» على شكل عملاق كلعبة في متناول الأطفال عن طريق اللمس،ويصف Druin كيف قادت الألعاب لنا أن نتخيل هذا النوع الكمبيوتري الجديد.[632]

إن الواقع الافتراضي مصطلح صاغه جارون لانير Jaron Lanier من أجل وصف للطريقة التي يشعر بها مستخدمو الكمبيوتر وألعابه ، وهم يعايشون العوالم التي يقوم الكمبيوتر بتخليقها في أنظمة تمزج بين طرائق التصوير والصوت والأنظمة الحسية المحوسبة بحيث يشعر الإنسان هناكما لو أنه يندمج داخل هذا العالم الذي يجري تمثيله عندكل المستويات الحسية الافتراضية ، ويتعامل معه حيث هذه العوالم البصرية شبه الواقعية ثلاثية الأبعاد المخلقة حاسوبيا ، يتفاعل الإنسان خلالها من خلال اللعب والحركة في بيئات افتراضية كالغابات والمعارك العسكرية والفضاء الخارجي وأعماق البحر والأسواق وغيرها ؛ حيث الفن الافتراضي هو ذلك النشاط الذي يسمح لنا ومن خلال التكنولوجيا بأن نستغرق بأنفسنا ونندمج في الصورة وعالمها وأن نتفاعل معها أيضا.[633]

632- Ibid. , P.143.

633 - المرجع نفسه ، ص29.

والمحاكيات التي تتضاءل أمامها لعبة رايت محاكاة مدينة إلى مستوى الحي جديرة بالملاحظة ؛ لأنها تبين مستوى الانهماك الذي يمكن أن تحققه اللعبة عندما يبرمج مصممو‌ها الحركة في ثقافة اللعبة وقبل أربعة أشهر طرح منتجوها الأدوات التي تمكن اللاعبين من مهايأة وضبط معمار البيئة الافتراضية للعبة ، وتقويته ومهايأة الشخصيات وسرعان ما انتشرت هذه الأدوات بين لاعبي محاكاة مدينة الذين شرعوا على الفور في تشكيل محتوى مُهَيَّإٍ ، وخلال شهور من تدشينها تكونت شبكة من مواقع اللعب على الأنترنت تعرض وتتبادل أشياء وشخصيات مهيأة من المحاكيات.[634]

ومما يساعد في ترسيخ ظاهرة الاستغراق لدى ممارسي هذه الألعاب الآسرة الساحرة خاصيتيان الأولى تتمثل في اللاعبية والثانية في التفاعلية وكلا الخاصيتين يتحكم فيهما اللاعب أثناء الممارسة بشكل كامل في المدخلات والمخرجات ، ولكن يمكننا أن نستشفهما ضمنيا من خلال هذا المقتطف وإن لم يصرح بهما الباحث رمضاني حمدان صديق في مقاله الموسوم بـــ : آليات تكييف ألعاب الفيديو بين الأقلمة والترجمة لجوء كبريات شركات الألعاب إلى ترجمة ألعابها قصد احتكار السوق العالمية ، والحاجة الماسة لتصديرها تتطلب من الشركات الرائدة الرجوع إلى الترجمة السمعية البصرية قصد الرواج.[635]

634 – جون هارتلي ، الجزء الثاني ، ص.ص.155-156.

635 – رمضاني حمدان صديق ، آليات تكييف ألعاب الفيديو بين الأقلمة والترجمة ،مجلة النص ، العدد الثالث ، منشورات مخبر النص المسرحي الجزائري ، مكتبة الرشاد للطباعة والنشر ، الجزائر ، جانفي 2016.، ص.207.

و(مما يجعل من النص الفيديو – ليدي للعبة نصاكونيا يفهم بلغات عديدة من خلال الترجمة ، أو بالأحرى الأقلمة أو توطين ثقافة اللعبة في شكلها اللغوي الأصلي وترجمتها للمتلقي بتوطين ما هو غريب عن ثقافته الأم) ، وفي ذات المنحى باعتبار الترجمة السمعية البصرية لألعاب الفيديو التي تعتبر أكثر تعقيدا نظرا للطبيعة المعقدة لهذه الألعاب ، حيث يبين فرنندز كوستالس «Fernandez Costales» : بأن ألعاب الفيديو تنبثق عن بيئات سيميائية متعددة أين يكون اللاعب فيها متفاعلا مع طبيعة اللعبة من خلال قنوات التواصل المختلفة.[636]

حيث الترجمة في حقل ألعاب الفيديو حسب جل الباحثين هي مرادف لمصطلح الأقلمة «Localization» الحامل بين طياته أقلمة أو توطين الثقافة حسب بيئة المجتمع المتلقي في اللغة الهدف : أي توطين وأقلمة ماهو غريب عن ثقافة المتلقي من قبل المترجم الذي يتعامل مع ماهو غير لغوي لخلق نفس الجو المعيش لدى المتلقي الأصل حسب الباحثة إليزابيت بيسهاوس «Elizabeth Bushouse».[637]

وفي ذات السياق يحبذ فرنندز كوستالس مصطلح الأقلمة لأنه أفضل بكثير لأننا نتعامل مع ثقافة مجتمع هدف ، لهذا تجب مراعاة كل الجوانب السوسيوثقافية والسوسيولسانية الخاصة به.[638]

636 - المرجع نفسه ، ص-ص.207-208.
637 - المرجع نفسه ، ص.8.
638 - المرجع نفسه ، ص-ص.209-210.

وحسب وليام ميتشل في كتابه مدينة النتف «City of Bits» فإن الانغماس في البيئات المصطنعة التي تجعلها تقانة الواقع الافتراضي «VR» ممكنة يشكل تغيرا في الهوية الذاتية ، فإذا كان الشخص المشاهد سابقا يحدق في شاشة مستطيلة ، فإنه مع الواقع الافتراضي يصبح قاطنا أو قاطنة ، ينتقل أو تنتقل من المتلصص إلى المشارك المتورط.[639]

حيث بين مايك كرانغ إلى توكيد ميتشل للمشاركة المتورطة في الواقع الافتراضي على القدرة الظاهرة لهذا الواقع ؛ أي "التقانة القابلة للارتداء" «Wearable» على تقليص المسافة بين التصورات التي يقترحها عن طريق السطح المفلطح لشاشة الكمبيوتر الذي يرتديه المستخدمون ، وبين إدراكاتهم الحسية الفردية مثلما أن جهاز اقتفاء الموقع قادر على تركيب شيء يقترب من الاستمرارية التي لا تنقطع بين حركية الجسد وصور الشاشة.[640]

وفي ذات السياق التفسيري دائما بين بأن تحديد موقع الواقع الافتراضي بوصفه تقانة جديدة يعبر عن توق فائق إلى إنكار التاريخ والظروف المتنازع عليها لصنعه والحدود الضرورية الملازمة للوقائع المادية وأشكالها المرافقة ، ويبدو أن التفضيء «Spatialisation» الأقصى لهذا الواقع وقدرة المستخدمين النسبية على إعادة صياغة البيئة الافتراضية حسب الرغبة يثبتان فعالية إنكار التاريخ بوصفه سردية خطية.[641]

639 – مايك كرانغ ، مرجع سبق ذكره ، ص.41.
640 – المرجع نفسه ، ص.42.
641 – نفس المرجع والصفحة.

والواقع الافتراضي شكل جديد من أرض تدريب يتعلم فيها المستخدمون التغلب على مقاومة الاقتراح غير المتساوق بإمكانية أن يحتلوا فضاء الصورة ، وهذا التعلم تستحثه بقية باقية من الإيمان بالتشبيه : بالرغم من أننا اليوم نزعم التمييز بشكل كامل بين الصور والدلالات ، فإن المستخدمين لا يدركون أن الصور نفسها حقيقة فحسب، بل قد يختارون للصورة بأن تنوب عن الواقع الذي تمثله.[642] رغم أن الواقع الافتراضي يتضمن أجساد المستخدمين ، فإنه يوحي ببيت بصري من أجل ذاتية بصرية مبتورة مستأصلة موجودة من قبل في دراسة ديكارت للحجرة المظلمة «La Dioptrique».[643]

وفي ذات السياق يؤمن بندكت بأن الواقع الافتراضي سيقوي الاتصال بجعل رؤية كل مستعمل متاحة للمستعملين الآخرين ، حيث أي اتصال في النموذج بين ذاتيتين أو ذاتيات قريبة جذريا تعتقد أن السيطرة على الصور كهويات هي أساسية لاتصال أكثر مباشرة مع صور أخرى وآلات أخرى ، وبشكل مزعوم مع أشخاص آخرين.[644]بعبارة أخرى يأمل بنديكت في آلة تحكم على الرغبة المعبر عنها بالعبارة التالية: "ليتك تستطيع أن ترى ما أعني" هذه الرغبة تنسى أن الرموز البصرية والصور مثل اللغة هي دوما معطوفة ثقافيا ، إنها أيضا تشجع الاعتقاد الرغبي بأن الواقع الافتراضي بوصفه فضاء اتصاليا من شأنه أن يتفادى بشكل ما الحاجة إلى الخطاب ومفاوضة المعنى.[645]

642 - المرجع نفسه ، ص.49.
643 - نفس المرجع والصفحة.
644 - المرجع نفسه ، ص.51.
645 - المرجع نفسه ، ص.ص.51-52.

حيث الواقع الافتراضي يضبط حركية جسد المستخدم بدوره ليعيد تشكيل الصور التي يقدمها ، هذه الصور مع ذلك على الأقل يؤلفها جزئيا مصممو التقانة وتترجم لاحقا إلى الشيفرة التي يقوم عليها الواقع الافتراضي.[646]

ولذلك فإن البيئات الافتراضية فضاء ثقافة مستبطن "مُسْتَذْوَت" خالص ، خشبة المسرح الافتراضية "حيث"ـيُتَوَقَّعُ الآن أن نُوجد أن تكون أنوارنا الهادية الخاصة أيضا.[647]

وفي ذات السياق بين مايك كرانغ أثناء مناقشة حجة ميتشل التي وصفها بالمفحمة حول نقطة محددةـبـ :"أن الواقع الافتراضي لا يقدم الإمكانية لأجل الذاتيات الجديدة." ، حيث يميل ميتشل دائما إلى الانغمار «Immersion» كما لو أن مادية الأجساد البشرية يمكن أن تسكن في "الحيث" اللامادي للبيئات الافتراضية ، ليوحي ضمنا بأن الفرد يتحد مع ضوء الواقع الافتراضي.[648]

وتستعيد توركل تجاربها مع الشباب في العوالم الافتراضية في المجال السايبري حيث الميادين متعددة اللاعبين «Multiple User Domains» ؛ عوالم افتراضية مختلقة من قبل المشاركين في الحواسيب ، وفيها يختلق فيها اللاعبون نسخا من أي شخصية يختارون أن يكونوها على الخط ، ومن ثم يلعبون دور هويتهم الجديدة خلال علاقاتهم مع لاعبين آخرين.[649]

646 – المرجع السابق ، ص.71.
647 – المرجع السابق ، ص.72.
648 – مايك كرانغ ، المرجع السابق ، ص.74.
649 – جيرمي ريفكين ، مرجع سابق ، ص.387.

وإن مجهولية المشارك في «MUD» تتيح تجريب عدة شخصيات ، ويشعر اللاعبون بأن الشخصية التي يلعبونها هي "هم"، تقول توركل : بأن أحد اللاعبين أخبرها "إنك أنت من تتظاهر أن تكون" وقال لها : من يقضي معظم وقته في الفضاء السايبري :"إن جزءا مني ، وهو جزء مهم مني يتواجد فقط في «Pern-MUD»".[650]

وفي ذات السياق تقول : إن الشباب يتحركون إلى عدد من العوالم الافتراضية ويخرجون منها كل يوم متقمصين تلك الشخصية التي تسكن كل عالم خاص.[651]

حيث الجيم بلاي «game play» كثيرا ما ساعد بوجه خاص في تحمل خطر الاستغراق بارتمائهم في عالم خيالي، إننا نود أن نكون في مكان حقيقي، بشكل مفرد أو محاطين بأناس نعرفهم ونثق بهم بطبيعة الحال فبعض فضاءات اللعب الأكثر أهمية تكون في المنزل.[652]

سادسا : خاصية التفاعلية وبناء المعاني

وها هي السيمياء تشير إلى أثر النشاط الحسي والإدراكي المعرفي في تشكيل المعنى من خلال دور المورفولوجيات الصورية في منح الواقع دلالة تدرك بالعقل والحواس في الوقت ذاته مظهرة العلاقة بين الذات والعالم ، ولكن خطر السيمأة «Sémiotisation» المفرطة للمرئي يكمن في جعلنا نعتقد أنه يتكون من منظومة من العلاقات ، وأن العالم المرئي هو عالم مقروء يمكننا فك رموزه لكن ولو كان الأمر كذلك لاستطعنا قراءة العالم بسهولة.[653]

650 – نفس المرجع والصفحة.

651 – نفس المرجع والصفحة.

652- Jesse Schell, The Art Of Game Design, CRC Press, second editions ,2015 , P.26.

653 – جاك فونتاني ، المرجع السابق ، ص.6.

(وبالتالي تصبح الألعاب الإلكترونية محاكاة للواقع رغم افتراضيتها هنا لأنها حافلة بنداء المعاني.) ،حيث سيمياء المرئي تتقصى الضوء في عوالم عديدة على غرار النص الشعري والنص التشكيلي والنص الفيلمي ، وتسعى إلى تحديد حالات الضوء من بريق ولون وإضاءة ومادة.[654]

ولاتشذ القاعدة أبدا عن الفضاء السيميائي المتشكل عبر شاشات هذه الألعاب فائقة الدقة لتكون حقولا دلالية لتشكيل المعاني المختلفة التي تتمثلها الذات اللاعبة من خلال الاستدماج البصري المتكرر الذي يتحكم اللاعب في سيرورته ، فإذا أراد مثلا أن يكرر مشهدا ما يعكس العنف أو الجنس أو غيره فسيكرره ، وبالتالي يترسخ هذا المعنى أو ذاك متشكلا عن طريق التكرار البصري المرئي كنشاط حسي إدراكي معرفي في تشكيل المعاني ليمنح اللاعب أو اللاعبون بذلك دلالة لذلك الواقع العنيف أو الجنسي أو غيره من المعاني التي يناديها اللاعب بينه وبين لعبته حينما يلعبها من خلال خاصية التفاعلية المتاحة "بالتحكم التفاعلي في مخرجات اللعبة ، وما تتيحه من المعاني الدالة المختلفة".

وفي هذه المرحلة تحولت تكنولوجيا المعلومات إلى تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لتضيف الاتصالات إلى المعلومات وتعديد التقنيات ، ولم يكن الهدف إلا التفاعلية ، وما البيئات الافتراضية MUD.s وغيرها إلا من تجليات التفاعلية بالشعبية.[655]

654 – المرجع نفسه ، ص.ص.6-7.

655 – جون هارتلي، الجزء الأول ، مرجع سبق ذكره ، ص.ص.33-34.

حيث كان مقدرا للتجربة بأن تكون تفاعلية على أن تنتج أيضا طريفا فالأيقونات تمثل تلك المفاهيم التي تقودك عبر فضاء قص يدور حول مفهوم يستخدم الصور الثابت منها والمتحرك والنص والصوت ، في الاقتصاد الجديد يتاجر الناس ببضائع عالمية ويستخدمون تقنيات عالمية ويتزايد استخدامهم للشبكة وتحيط بهم امبراطورية من العلامات.[656]

والتفاعلية هي اللفظ السحري الذي يرمز إلى مزيج من الحرية والذكاء بحيث أن الإدمان قد بلغ مبلغا بتنا فيه نعرف الحرية بمقدار ما يتيح لنا تعدد خطوط الاتصال.[657]

وإلى جانب إمكانات ظهور أشكال جديدة للتعبير والاتصالات بفضل تقنيات الإعلام الجديدة لتخفيض التكلفة بصورة سريعة ، فبفضل التفاعلية والضبط حسب رغبة المستخدم شهدت العلاقة بين المتلقي والمحتوى الإبداعي تغيرا لا يمكن محوه.[658]

حيث تشكل التفاعلية بؤرة دراسة تلك المبادئ الإبداعية الساعية إلى إقامة بيئات حية أو رقمية للترفيه أو التعليم ، وتظهر الصناعات الجديدة في منطقة تصميم التفاعلية التي تستوجب خلق تجارب للمستخدم تعزز وتنشر الطريقة التي يعمل بها الناس ويتواصلون ويتفاعلون ، ويدفع الاهتمام بالتفاعلية أكثر فأكثر باتجاه خلق ودمج المحتوى من أجل إقامة بيئات دائمة ومشوقة.[659]

656 - المرجع نفسه ، ص.ص.117-118.

657 - دومينيك وولتون ، الإعلام ليس تواصلا ، دون ذكر المترجم ، دار الفارابي ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2012. ، ص.48.

658 - جون هارتلي ، المرجع نفسه ،ص.22.

659 - المرجع نفسه ،ص.223.

وهذا الدفع باتجاه التفاعلية هو جمع للموهبة والتصميم والإنتاج الفني مع قدرات تكنولوجيا المعلومات فهي معا تملك الإمكان لتفسير المفاهيم الحالية عن فضاءات الترفيه الحي والرقمي ، والهدف النهائي هو التوصل إلى شخصية ثلاثية الأبعاد وتفاعلها الهادف مع ممثلين حقيقيين والاهتمام بالتفاعلية يتجاوز حدود الفن الحي إلى الصناعات الإبداعية بوجه عام.[660]

وفي ذات السياق بين الناقد الأدبي جوناثان كلر في كتابه شاعرية البنيوي بأن البنيويين يتبنون الفكرة بأن ثنائية المعارضة كعملية محورية للعقل الإنساني هي الأساس لإنتاج معنى إذن نحن نخلق معنى للأشياء عموما بوضعها في مجموعات من المعارضات القطبية التي توفرها عقولنا لنا ونخلق معنى للنصوص بمشاهدة كل عمل وكل شخصية في ضوء المعارضات الثنائية الموجودة في جميع النصوص.[661]

فالسرديات هي أكثر من كونها مجرد ترفيه ، فهي الوسيلة التي نسعى بها إلى فهم العالم سواء لأنفسنا أو للآخرين ، وهذا يوحي بأن المحادثات البينية والقصص المقروءة والبرامج التلفزيونية المشاهدة والأفلام والأغاني المسموعة ومجلات الرسوم الهزلية المقروءة وألعاب الفيديو الملعوبة الممارسة والنكت المحكية وغيرها من أنواع السرد التي نجربها ونختبرها تؤدي دورا مهما في وعينا وتطوير هويتنا.[662]

660 – المرجع نفسه ،ص.228.

661 – آرثر آسا بيرغر ، مرجع سبق ذكره ، ص.ص.57-58.

662 – جون هارتلي ، الجزء الأول ، مرجع سابق ، ص.ص.223-228.

حيث الهوية هنا تحمل مفهوما آخر عن مفهوم الهوية المعروف ؛ يعني الهوية داخل المسموع والمقروء والمرئي ؛ أي تشكيل هوية مسموعة أو مقروءة أو مرئية من خلال ما نعرفه ومن خلال ما تعرضنا ينبغي التطرق إلى تشكيل الهوية داخل النص السردي في اللعبة الإلكترونية.

وفي كثير من الحالات يكون من الممكن وصفهم بالجماهير الصغيرة ؛ أعضاء من مختلف الثقافات الفرعية الموجودة ضمن الشريحة الأوسع من الثقافة الأمريكية على سبيل المثال عديد من الأنواع المختلفة لألعاب الفيديو ولاعبيها يصنفون استنادا إلى نوع وحدة التحكم التي يستخدمونها ، أو فيما إذا كانوا يلعبون على أجهزة الكمبيوتر الشخصية.[663] وإن الألعاب حسب ما توصل إليه جنكيز وهرز في تناولهما الصناعة والألعاب تعتبر ذات غاية إبداعية من حيث الجوهر معولمة رقمية بحتة مشبكة بقدر كامل "حالة اللعب الشامل متعدد اللاعبين على الأنترنت MUD ؛ تقنيات مدفوعة بابتكارات المحتوى فهي شكل شعبي رئيس عالي التفاعلية.[664]

663 – نفس المرجع ،ص.68.

664 – جون هارتلي ، الجزء الثاني ، مرجع سابق ، ص.107.

سابعا : اللاعبية «Gameplay»وإعادة صياغة الواقع

قبل أن نتعرض إلى عنصر اللاعبية كان لزاما علينا المرور بـ : الألعاب الرقمية التي توفر الخبرات التفاعلية المشوقة ، ويتم البحث في تجربة اللاعبية بشكل رئيس في العلوم والتكنولوجيا (على سبيل المثال، التفاعل بين الإنسان والحاسوب، والفيسيولوجيا والحوسبة الترفيهيه) وفي العلوم الاجتماعية (على سبيل المثال، علم نفس وسائل الإعلام، وعلم النفس الفسيولوجي، وعلوم الاتصال).[665]

أين يساعدنا المرور بالمفهمة الثالوثية (اللعبة – اللاعب – المجاز "الاستعارة") من خلال ما توصل إليه سيباستيان مارتان مورينغ إلى تحليل خاصية اللاعبية؛ أين عالج اللعبة على أنها مفصولة عن الحياة الحقيقية أو عن الثقافة ، واللعبة كتمثيل ، واللعبة كبنية مزدوجة: مما يدل بشكل عام مواز بين اللعبة والمجاز. فيما يلي، وفي هذا الحين، سوف أبين وأناقش الملاحظة بأن اللعبة والاستعارة تشكلان جزءا من مثلث من المصطلحات التي سَتُكَمَّلُ بمفهوم التمثيل. وأنا أزعم بأن التشابه البنائي الأكثر لفتا بين اللعبة، والاستعارة، والتمثيل هو التناقض، مما يوحي بأن هناك شيئا من قبيل الاتصال الأساسي بين هذه المصطلحات الثلاثة، والتي، علاوة على ذلك، تلقي بعض الضوء على شعبية مصطلح استعارة فيما يتعلق بالألعاب واللعب.[666]

665 -Lennart Erik Nacke , Affective Ludology: Scientific Measurement of User Experience in Interactive Entertainment, **G**ame Systems and Interaction Research Laboratory School of Computing Blekinge Institute of Technology, 2009, P. vii. , PDF.

666- Sebastian Martin M□ring, Games and Metaphor – A critical analysis of the metaphor discourse in game studies , This dissertation is submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy , University of Copenhagen , 2013., P.121. PDF.

وعند محاولة ربط مفاهيم المجاز واللاعب / والألعاب بمساعدة الأدب على هذا الأخير، فإنه يتعثر لا محالة على مثلث المفاهيم (اللعبة / اللاعب، المجاز والتمثيل) التي تبدو مترابطة بشدة؛العلاقة المتبادلة بين هذه المفاهيم تصبح واضحة عندما نلاحظ عدد المرات التي يتم استخدامها لشرح البعض ؛تستخدم مفاهيم اللاعب /ألعاب لشرح المجاز (على سبيل المثال المجاز هو لعبة اللغة) والتمثيل ؛ (على سبيل المثال التمثيلات المتناقضة تسمى الترفية) ويستخدم المجاز لشرح التمثيل ومظاهر اللعبة : ويستخدم التمثيل لشرح المجاز واللعب.[667]

وحتى الآن ؛ لقد أظهرتُ بأن المجاز واللعب والتمثيل تم تصورها جميعا كمفارقات على وجه الخصوص، واختبار باتيسون على اللعبة استخدم مفارقة المجاز وأيضا مفارقة التمثيل قبل شرح اللعبة.[668]

667- Op cit , Same Page.
668 - Op cit ,P.127.

ويعتبر لـلـ : «Gameplay» تجريبيا عنصرا مركزيا في لعبة الفيديو، ويبدو مرتبطا ارتباطا وثيقا بنوعية اللعب في أذهان العديد من اللاعبين. إذا كانت مشكلة طبيعته تبدو من الأهمية بمكان، فإنه الآن مفهوم لا يزال ينتظر تعريفا نهائيا.[669] من المراهقين الثمانية الذين شملتهم المقابلة ، ستة منهم يلعبون لعبة ماين كرافت «Minecraft» بطريقة إبداعية ، وواحد فقط يلعب بطريقة البقاء على قيد الحياة ، وواحد يلعب بطريقة ليست دائمة. ثلاثة من الذين شملتهم المقابلة لعبوا «Minecraft» في كثير من الأحيان مع آخرين، سواء في تقارب جسدي مادي أو بطريقة متعددة اللاعبين ، وأفاد اثنان آخران في كثير من الأحيان بطريقة اللعب بمفردهم ، وثلاثة آخرون ادعوا التحول من اللعب بمفردهم إلى الطريقة متعددة اللاعبين (أو اللعب المتجاور مع الأصدقاء في مكان وحد) ولم تكن هناك محاولة متعمدة لتحديد الجهاز الذي كانوا يستخدمونه للعب ماين كرافت.[670]

وإن لاعبية لعبة ما هي درجة وطبيعة التفاعلية التي توفرها هذه اللعبة،وهذا يعني كيف يكون اللاعب قادرا على التفاعل مع عالم اللعبة ، وكيف يتفاعل عالم لعبة الفيديو مع الخيارات التي يقوم بها اللاعب ؛ "اللاعبية ليست مرآة قواعد اللعبة ، ولكنها نتيجة تلك القواعد المتاحة للاعبين.[671]

669 - Damien Djaouti and ohers ,The nature of gameplay: a videogame classification, P.6., PDF. www.gameclassification.com/.../[cybergames07]_nature_of_game...

670- Sandra Bebbington , A Case Study of the Use of the Game Minecraft and Its Affinity Spaces for Information Literacy Development inTeen Gamers , University of Ottawa, Thesis submitted to the Faculty of Graduate and Postdoctoral Studiesin partial fulfillment of the requirementsforthe degree of Masters of Information Studies (MIS, P.69. ,PDF.

671- Guillaume Roux-Girard, L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur , Université de Montréal, Mémoire présenté à la faculté des études supérieures en vue de l'obtention du grade de M.A. en études cinématographiques , 2009, P.17. , PDF.

ولقد أحاط فرانك بوبر بالأعمال الرقمية والأعمال الإنشائية الرقمية التفاعلية وفنون الوسائط المتعددة التي تبث مباشرة ، أو فورا على شبكة الأنترنت وغيرها من الأعمال التي تؤكد حسب قوله : "إن الفن هو ما جعل التكنولوجيا أكثر إنسانية ، وأن الفنون الافتراضية قد قدمت نموذجا جديدا للتفكير حول القيم الإنسانية كما أنها أتاحت الفرصة لمجالات جديدة ينطلق فيها الخيال في عصر التكنولوجيا ".[672]وفي الواقع الافتراضي لاتشاهد الأعمال الفنية فقط بل تدخل داخلها تتفاعل معها تغيرها ، وتعيد إنتاجها من جديد لا تشاهد عالم البحار بل تبحر فيه وأنت جالس في مكانك وبالنسبة أيضا لعالم الفضاء والمعارك الحربية والمباريات الرياضية ، هنا واقع بديل للواقع تم تحقيقه من خلال تفاعل الإنسان مع الآلة وهو واقع يعزل الإنسان عن الواقع كما في حالات إدمان الأنترنت وألعاب الفيديو.[673] وإن أي لعبة يجب أن تنتهي وفق قواعد معينة خاصة بها ، وأثناء اللعب قد تتطور وتتغير وتتابع مراحلها وفق منهجية معروفة ، وقد تنفصل فقرات بعض الألعاب وتندمج فيما بينها ، أو تنبثق عنها ألعاب جديدة ومع ذلك فاللعب يخضع لقانون الزمان والمكان ،كما أن اللعب ظاهرة ثقافية ، بمعنى أن الذاكرة تحتفظ باللعب باعتباره ظاهرة ثقافية ونتاجا أو إبداعا عقليا أو معرفيا.[674]

672 – شاكر عبد الحميد المرجع السابق ، ص.30.

673 – شاكر عبد الحميد ، المرجع نفسه ،ص.31.

674 – يوهان هوتزينغا ، مرجع سابق ، ص.55.

وجميع ألعاب الفيديو متشابهة بطريقة ما لأنها وسائل تفاعلية ترفيهية تتطلب من المستخدم أن يشارك بنشاط فعال من أجل التقدم من خلال المحتوى ؛ ألعاب الفيديو عبر الخط تتقاسم الميزة التكميلية لأنها تتضمن اللعبة متعددة اللاعبين عبرالاتصال بشبكة الأنترنت ، ومع ذلك يمكن لألعاب الفيديو أيضا أن تختلف اختلافا كبيرا حسب وظيفة اللاعبية، والإعداد والمحتوى وغالبا ما تناقش هذه الاختلافات من خلال مصطلحات الأنواع.[675]

وفي ذات السياق بينت راشيل فاليريا كورت بأن الاختلافات في اللاعبية، والإعداد والمحتوى في جميع أنواع ألعاب الفيديو وجدت مجتمعة بتباين كبير في تجربة المستخدم مع الألعاب الفردية.[676]وفي ذات المنحى استشهدت بما يعزز رأيها : على سبيل المثال ،توصلت دراسة جومان وغريفيتس «Ghuman et Griffiths» سنة ألفين واثنا عشر بأن لاعبي لعبة «First-Person Shooter»كانوا أكثر احتمالا للاعتراف بأن الدافع للعب تمثل في توليد الشعور بالإنجاز، في حين أن لاعبي ألعاب الدور «Role-Playing games» كانوا على الأرجح يلعبون والدافع هو الرغبة في أن يكونوا منغمرين في بيئة افتراضية.[677]

675- Rachel Valeria Kowert,Gaming in a Social World: Examining the Relationship between Social Competence and Online Video Game Involvement,2013, P.33.,PDF.

676- Op cit , Same Page.

677 - Op cit, Same Page.

فلعبة الدور هي التي تطلب من اللاعب لعب دور شخصية معينة ، وأن يتقدم من خلال سرد معين«Cover» (كوفر، 2010) ، وتشمل بعض الأمثلة البارزة على هذا النوع متمثلة في سلسلة الخيال الأخير «Final Fantasy» وعالم فن الحرب «World of Warcraft» ، باستثناء بعض ألعاب الأدوار على الخط ، مثل الخيال النهائي، تمثلت حصرا في الجهود الفردية للاعبين.[678]

حيث سالين وزيمرمان ميزا بين ثلاثة أنواع من الألعاب :"اللاعبية" مثل "التفاعل الرسمي الذي يحدث عندما يلتزم اللاعبون بقواعد لعبة ما وبتجربة نظامها.[679]

وحسب جوسِّي هولوباينن فإن الإستراتيجية المتبعة هنا هي اقتراح تعريف للاعبية مثل كريكاتورات (مبالغ فيها ، محولة ، منقولات تجريدية) للسلوك المتعمد المحكوم بقواعد بنى رمزية.[680] حيث البيئات القابلة للاستكتشاف أساسية لجميع ألعاب المغامرة، مع وجود درجة عالية للاستمرارية السياقية التي تستخدم لتزج باللاعب في العالم الافتراضي عميقا بأكثر ما يمكن في الوقت الحاضر،حيث الألعاب في أيامنا هذه توظف فيها خاصية التفاعلية أكثر فأكثر ؛ أي في الألعاب نفسها بدلا من العمليات الخارجية عن عالم اللعبة على سبيل المثال، عندما يكون اللاعب في لعبة دور مستقبلية يعرف بالفعل استخدام الضغط على مفتاح الدخول ليتحكم في الشكل النهائي للعبة.[681]

678- Op cit,P.34.

679- Jussi Holopainen, Foundations of Gameplay, Blekinge Institute of Technology Doctoral Dissertation Series No 2011:02, School of Computing Blekinge Institute of Technology SWEDEN, P.27. , PDF.

680- Op cit , P.28.

681- Alex Frazer,Towards Better Gameplay in Educational Computer Games, A thesis submitted in partial ful_llment for the degree of Doctor of Philosophy ,UNIVERSITY OF SOUTHAMPTON ,2010., P.42. PDF.

وغالبا ما تعتبر نوعية السرد نقطة ضعف في الألعاب ، في حين أن نسبة صغيرة من مطوريها تفوقوا في قدرات السرد،ومعظم الألعاب لها ميزة تنقيحات عادية بنفس الآليات السردية القديمة ، والشخصيات النمطية "الجزئية الضعيفة التي يمكن التنبؤ بها "(Dormans، 2006) ، والكثير من الأسباب الكامنة وراء غياب جودة السرد تأتي من المشاركة المطلوبة من اللاعب في سيرورة السرد.[682]

والمجموعات المختلفة من ألعاب الدور الموجودة في السوق كلها ترتكز على نموذج عمل مشترك ، وهذا يتطلب تدخل مجموعة من اللاعبين ، لتفسير الشخصية المسماة (الشخصية – اللاعب، أو P-J) ، وصانع لعبة ما ، مكلف بالوظائف التراكمية للحكم على المخرج على منصة العرض، كلهم يجدون أنفسهم في موقع معين ، ويبنون سردا حول تصرفات الشخصيات – اللاعبين في العالم الموصوف من قبل صانع الألعاب.[683]

ولعبة الدور ـتُعَرَّفُ كلعبة ذات سمة اجتماعية (لأنها تعمل عن طريق الحوار بين الفاعلين) ، سيروة أحداثها ، وتنظيمها قد تختلف في وظيفة العلاقة الاجتماعية الموجودة بين صانع الألعاب ولاعبيه ، توجد اختلافات حيث صانع الألعاب يسيطر بشكل خاص،ولا يترك إلا قليلا من روح المبادرة للاعبين (اللعبة الخطية) ، وفي المقابل اختلافات حيث يكون اللاعبون هم الأكثر نشاطا بوجه خاص ، وحيث صانع اللعبة يقتصر دوره في إدارة وتسيير أحداث السرد.[684]

682- Op cit , P.45.

683 - Guylain Delmas, Pilotage de récits interactifs et mise en oeuvre de formes narratives dans le contexte du jeu vidéo, Thèse de Doctorat, en vue de l'obtention du grade et du titre de Docteur, Université de La Rochelle, P.63. , PDF.

684 - Op cit, P.67.

ثامنا : الصورة وانتقال الرموز

الصورة لغة والأجسام والحركات الجسمية لغة والإشارات البصرية والسمعية لغة ، فاللغة الوصفية التي يمكن أن يصطلح على دلالاتها وأدواتها وأشكالها يمكن أن تكون رموزا أو أصواتا وإشارات أو صورا وألوانا ، أو خطوطا وأشكالا وألفاظا ومقاطع صوتية وعبارات ، وما إلى ذلك مما يمكن الاتفاق على دلالته على معنى معين.[685]

وقبل أن نلج إلى الصورة وانتقال الرموز التي تتيحها في فضاء اللعب الدال من خلال الألعاب الإلكترونية الممارسة كواسطة ميديوليدية ،كان من باب أولى أن نعرج على الرمز كما وصفه تودوروف ، وإن مكبوتا في منظورات الكلاسيكين المحدثين لنتبنى الطرح السوسيري الذي يرى في الرموز سوى تلك الدلائل حاملة المعنى أو المعاني المتعددة ، وكما وصفه جيدنز : على أنه عنصر يمثل عنصرا آخر أو يشير إليه كما في حالة الْعَلَمِ الذي يرمز إلى الأمة.[686]

685 – منال أبو الحسن ، أساسيات علم الاجتماع الإعلامي النظريات والوظائف والتأثيرات ، دار النشر للجامعات ، مصر ، الطبعة الأولى 2007. ، ص-ص.81-82.

686 – أنتوني جيدنز ، مرجع سبق ذكره ، ص.751.

أي أن الرمز كبنية يحيل إلى سيمياء التمثيل حينما يدلل على وجود عنصر آخر ولايصل إلى حد المطابقة ، وذلك قبل أن نقارب هذا الانتقال الصوري الرمزي في هذه المؤسسات الترفيهية حاملة القيمة التي يمارسها الملايين في هذا المعمور المتشابك اتصاليا :حيث يكون للرمز تأويل مفتوح فردي وهو عاجز عن التمثيل المحض لشيء بعينه ، لقد كبت الكلاسيكيون المحدثون الرمز حيث : يرى ليفي – برول أن أوصاف الدليل "البدائي" (دليل الآخرين) أوصاف بدائية للرمز (لرمزنا) ، ولكن دي سوسير ينظر إلى الرموز ولايرى فيها سوى دلائل.[687]

حيث الرموز المختلفة يمكن تعريفها بأنها أنظمة للإشارات ، والرموز التي لها معنى على الرغم من أنها غالبا تكون غير واضحة ، وفي التجسس تكون الرموز عبارة عن قواعد سرية للتوصل إلى معنى رسائل مشفرة ، ونحن يمكن أن نفكر في الرموز الثقافية على أنها مشابهة في طبيعتها للرموز التي يستخدمها الجواسيس.[688]

لقد أصبح عالمنا اليوم موشى بسيمياء تكنولوجية تغمر حياة المجتمعات كلها ، وفي هذا السياق يبين محمد صلاح سالم حالة العصر الرقمي وسيميائيته التكنو– ثقافية الغامرة من خلال هذا المقتطف : حين خرجت تكنولوجيا المعلومات إلى الشارع والبيت وأصبحت أداة من أدوات العمل والإنتاج والترفيه والتسلية لتكون في متناول الشباب والأطفال.[689]

687 – تزفيتان تودوروف ، نظريات في الرمز ، ترجمة محمد الزكراوي ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2012.، ص.9.

688 – آرثر آسا برغر ، مرجع سبق ذكره ، ص.48.

689 – محمد صلاح سالم ، العصر الرقمي وثورة المعلومات دراسة في نظم المعلومات وتحديث المجتمع ، عين للدراسات والبحوث الإنسانية والاجتماعية ، القاهرة ، مصر ، الطبعة الأولى 2002، ص.3.

لأن تقنية المعلومات هي التي جعلت من الثقافة صناعة قائمة بحد ذاتها ، وإذا قلنا بأن أثر الثقافة في التقنية يكاد يشكل جميع عناصر منظومتها والعلاقات البينية التي تربط هذه العناصر ، ولا تشمل هذه العناصر الإدارة الثقافية ومواردها فقط ، بل أيضا بنية المعرفة داخل المجتمع.[690]

ويرى إلفين توفلر بأن خطورة المد المعلوماتي الجديد تنبع من قدراته على استحواذه على القنوات والأدوات التي تصنع ثقافة الفرد ، وبالتالي تستحوذ على بنيته المعرفية وتتحكم في سلوكه وتوجهاته.[691]

حيث استطاعت هذه التقنية أن ترفع الحواجز وتقرب المسافات إلى حد جعل العالم قرية صغيرة تمتد بشبكة معقدة من الاتصالات ، وهذه التقنية ولدت وتولد مفاهيم جديدة باعتبار أنها قاربت بين البشر والأمم إلى حد التفاعل الشديد والسريع بحيث خلقت حالة تداخل شديدة بين الأفكار والثقافات.[692]

وفي هذا السياق يقارب طومبسون الميديا بوصفها متورطة في "البث الثقافي للأشكال الرمزية" ، ولكن هذه الوظيفة السيميائية تجسد أيضا بشكل كلي من خلال الاهتمام بالأجهزة المؤسساتية والطبقات التحتية المادية ، أو الوسائل التقنية للاتصال ومن خلال التأكيد على تناسج الشكل الثقافي مع الأشكال الأخرى من السلطة الاقتصادي والسياسي والعسكري.[693]

690 - المرجع نفسه ، ص-ص12-13.

691 - المرجع نفسه ، ص.13.

692 - المرجع نفسه ، ص-ص.13-14.

693 - مايك كرانغ وآخرون ، الجغرافيات الافتراضية ، ترجمة عدنان حسن ، منشورات الهيئة العامة السورية وزارة الثقافة ، دمشق –سوريا- الطبعة الأولى 2011. ، ص.22.

ومن منظور السيميائي فإن الممثلين والممثلات على خشبة المسرح يكذبون باستخدام الإشارات بادعائهم بأنهم شخصيات معينة ذات عواطف معينة يعبرون عنها بما يقولون ، بالطريقة التي يقولون بها وبواسطة تعابير الوجه ولغة الجسد لديهم ، ونحن لا نعتبر هذا النوع من الكذب أمرا خطيرا في الواقع ، نحن نسعى إليه ونعلم أنه يحدث بشكل دائم ، ولكن نحن محاصرون بإرادة مؤقتة لتجاهل عدم التصديق ، ومن ثم نصبح مشتركين عاطفيا بما يفعله هؤلاء الممثلون والممثلات ، ولكن حينما ننتقل من الأداء الحي المباشر إلى نصوص غير مباشرة كحالة الفيديو وألعابه تصبح الأشياء أكثر تعقيدا لأننا لسنا مجرد متفرجين ، ولكننا نصبح مشتركين ومتفاعلين حقا ، وقد تؤثر أعمالنا في نتيجتها أو مخرجاتها.[694]

وحسب غاستون باشلار في كتابه الموسوم بـــ : الماء والأحلام دراسة عن الخيال والمادة ، فإن صور المادة صور مباشرة للمادة حاسة البصر "العين" هي التي تسميها ولكن حاسة اللمس "اليد"هي التي تعرفها ، وهنالك بهجة نشطة تتحسسها ، نحن نحلم بصور المادة هذه على نحو جوهري حيث يكون لهذه الصور ثقلا إنها قلب ، حيث الخيال يفرغ العمق والخصوصية المادية.[695]وحسب أدونيس فإن الإنسان هو نفسه ، داخل نفسه خلق ذاتي متواصل ، واللامرئي هو الذي يضيئه لكي يحسن رؤية ما يراه.[696]

694 - آرثر آسا برغر ، المرجع السابق ، ص-ص.48-49.

695 - غاستون باشلار ، الماء والأحلام دراسة عن الخيال والمادة ، ترجمة علي نجيب إبراهيم ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2007 ، ص-ص 14-15.

696 - المرجع نفسه ، ص.11.

وحينما ندرس الأشكال ونعزوها إلى موادها الصحيحة حينئذ سنتمكن من إدراك أن الصورة نبتة تحتاج إلى الأرض والسماء ، وإلى الماهية والشكل إذ تتطور الصور التي يعثر عليها البشر ببطء وصعوبة يقول جاك بوسكيه «Jaques Bousquet» : " ما تكلفه صورة للإنسانية من العمل يعادل ما تكلفه خاصية جديدة للنبتة" ثمة صور كثيرة مجربة لا يمكن أن تعيش لأنها مجرد ألعاب شكلية وغير متكيفة مع المادة التي توشيها.[697]

حينما نسقط هذا الطرح التحليلي الفلسفي الباشلاري للصورة لنقرأه قراءة أخرى مسقطة على الصور في الألعاب الإلكترونية التي لن تكون إلا ذات مغزى ومعنى ، وهي متكيفة جدا وبدقة عالية مع مادة بيئة الألعاب انطلاقا من هندسة التصميم ، ومع ذوق الممارس المستهلك ، نظرا لسيميائيتها الترفيهية بالغة الجودة والدقة ؛ إنه سحر الصورة الرقمية المدهش في عصرنا الرقمي المتكيف المفتوح على مادة المرئي الفائق ؛ إنه النص الصوري المتكيف مع المادة ؛ إنه البيئة السيميائية الجديدة الغامرة التي يتيحها هذا الفن البصري الترفيهي الجديد من خلال صناعة هذه الألعاب العولمية الرائجة جدا لدى شرائح واسعة من الممارسين من مختلف الشرائح العمرية من الجنسين.

وفي ذات السياق بين جاك بيريو في مقاله الموسوم بـــ : ألعاب الفيديو أشكال سوسيو معرفية وسيميائية بأن هذه الوسائط الميديوليدية من خلال سيميائيتها الصورية تعتبر فضاءات مفتوحة على الدلالات المختلفة التي تتيحها الصور ثلاثية الأبعاد فائقة الدقة من انتقال للرسائل الرمزية انطلاقا من الضغط الهابتيكي "اللمسي" على لوحة المفاتيح ليجد اللاعب نفسه هناك داخل الشاشة سابحا في سراب رمزي كثيف وشفاف حيث الواسطة فضاء تفاعلي متشابك الرموز الدالة.

697 - المرجع السابق ،ص-ص.15-16.

حيث نعود للجهاز «Dispositif» : كمكان للتفاعل له نهائيته الخاصة : اكتشاف سرد اللعبة من خلال طرق خاصة لتماس اللاعب، سواء كانت سوسيو معرفية وسيميائية. حيث تظهر الأبحاث الأخيرة بأن طريق البناء لديه وظيفة تدريب وتطوير بعض من وظائفه على وجه الخصوص حول الأداء في مجال الاستكشاف ، والتمكن من استعمال الفضاء الافتراضي من خلال موضوع اللعبة ؛ إنه يشير إلى المتخيلات وإلى الأساطير المختلفة حيث يرتمي اللاعب في عمق حدث عملية المراقبة السيميائية التي يطبقها، باختصار هذا الجهاز الاتصالي ينظم حول اللاعب وسائل تكنولوجية ، ورمزية وعلائقية تنمذج السلوكات والتدخلات العاطفية والعلائقية والإدراكية والتواصلية.[698]

وذلك باعتبار ممارسة تسلسل ما تحت زاوية عملية استكشاف سيميائية تطورية تسمح بمنظور جديد على اللعبة، وبشكل أعم، على معالجة المعلومات غير المكتملة. سواء كانت لعبة مغامرة، ولعبة أركيد ، ولعبة محاكاة أو (الألعاب الجادة)، مؤامرة اللعبة تضاعف من خلال سلسلة من عمليات المعنى توجه إلى ثقافة اللاعب العامة وإلى معرفة أنها بنيت بشكل تفاعلي.[699]

698- Jacques Perriault, Jeux virtuels. Aspects sociocognitifs et sémiotiques, Hermès, La Revue 2012/1 (n°62) Pages : 196 ISBN : 9782271073969 Éditeur : C.N.R.S. Editions, P.23. https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-92.htm : Page Consultée le 03/10/2016.

699- Ibid,P.17.

حيث العديد من الباحثين قد رسموا مخطط القلعة في لعبة المغامرة بإيعاز من اللاعبين «Greenfield :1994» (غرينفيلد: 1994) ، ويمكننا القول بوجود علاقة قوية بين الخريطة الذهنية لهذا المخطط وعملية التنقيب "الاستكشاف"السيميائي، وكانت مكونات مخطط القلعة تحوصل عمليات أخرى سوسيو معرفية من أنواع مختلفة على سبيل المثال، التمثيل الثنائي الأبعاد لمخطط متصور (أو منظور) في ثلاثة أبعاد.[700]

فلعبة الفيديو كعمل ثقافي وفني، أين السياسة الثقافية توظف أساسا المصممين الذين يتعاملون مع الخيال"، "الألعاب في الواقع أعمال راقية ورائعة للروح ، مكونة من محتوى افتتاحي وفني أصلي ، وهي أعمال إبداعية في الوقت ذاته "،" ألعاب الفيديو تنقل القيم الثقافية للبلد الذي تم إنتاجها فيه ".[701]

700- Ibid, Même Page.

701- Sébastien Genvo,M□MOIRE DE SYNTH□SE DES ACTIVIT□S DE RECHERCHE TOME 2 Pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication , UNIVERSITE DE LORRAINE, Présenté et soutenu publiquement le cinq décembre 2013,P.P.11-12.,PDF.

ومنذ ولادة ألعاب الفيديو، مجموعة من آثار التمثلات "الذكورية المعسكرة" من خلال إنتاج الألعاب الفيديوليدية. وهذا المفهوم يشير إلى شبكة سيميائية مشتركة تدور حول موضوعات الحرب والغزو والقتال، ويقترح هذا العنوان الحالي لفهم أسباب وجود هذه التمثلات في عمليات "الواسطة الترفيهية " التي عرضتها هذه الصناعة ، وهذا يشمل وصف جميع المستويات المختلفة للتعبير عن هذه الأمور المنطقية في هذا المجال؛ أين يقترح أن نميز بين طرائق التفاعل الترفيهي – التي تسبب علاقة طبيعية للفعل «Action» والمنافسة في حين أن الفرد يسعى إلى هدف في سياق ترفيهي – والانخراط في هذه التفاعلات التي تكشف عن علاقة إزاء الصناعة المعولمة التي تنتجها.[702]

حيث الإدراك هو العملية التي يقوم بها العقل من خلال المعرفة المختزنة لتحديد دلالات ومعاني المدركات الحسية ، وهذا يعني أن الفرد يقوم بتفسير الصور في معان مطابقة لها تماما في إطار التفاعل بين الصور المستقبلة وبين المعرفة ذات العلاقة التي يستعين بها المتلقي ، وهذا ما يفسر عدم تطابق تفسير الصورة الواحدة بين كل فرد لتباين المعرفة الإدراكية ونظام عملها بين المتلقين بتأثير التنشئة الاجتماعية والتفاعل الاجتماعي وغيرها من عوامل بناء المخزون المعرفي ، وذلك بتغير المواقع والأدوار والخصائص والسمات العامة والاجتماعية للفرد نفسه.[703]

702 - Sébastien Genvo, Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique, Quaderni67 (Automne 2008), Jeu vidéo et discours P.52., PDF.

703 - محمد عبد الحميد والسيد بهنسي ، تأثيرات الصورة الصحفية النظرية والتطبيق ، عالم الكتب ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.17.

ودراسة المعنى يعتبر موضوعا أساسيا لعلم الدلالة حيث تشير إلى الارتباط بين الرموز الاتصالية من صور وكلمات وما تشير إليه من معان ؛ حيث يأتي اختيار الفرد للرموز انطلاقا من دلالتها الضمنية وقدرتها على نقل المعنى الذي يؤثر في الآخرين ، وعلى الجانب الآخر لايتم استقبالها فقط ، ولكن تفسيرها للوصول إلى دلالتها والاستجابة المتفقة معها.[704] طبقا لنظريات المعرفة الإدراكية فإن الفرد يتأثر في سلوكه بالنظام الإدراكي والمعرفي الذي كونه عن العالم المحيط به حيث ينظم هؤلاء إدراكهم ومعتقداتهم وأفكارهم في أشكال ذات معنى ومغزى معين ؛ يدركون ويفسرون في إطاره العالم الخارجي ، وبالتالي يأتي سلوكهم متأثرا بهذه المعاني التي يكونونها عن الأشياء المحيطة بهم والرموز والمنبهات التي يتعرضون لها ؛لذلك فإن تفسيرها يأتي في إطار المدركات المختزنة في العقل التي تسقط دلالتها على الأشياء والرموز التي يتعرضون لها فيفسرونها وفقا للإطار الدلالي.[705]وبسبب التباين والعجز الدلالي المعرفي والحسي لايتمكن المتلقي من ترجمة معاني دلالات معالم الآخر.[706]

وذلك لأن الأساس المنطقي الدلالي والعاملي هو الذي يربط مابين الخطاب والمجتمع باعتبار الأخير ميدان المصالح المتضاربة والمثيرة للصراع ، وبالعودة إلى نظرية غريماس فيما يتعلق بالعوامل «Actants» في الخطاب العامل الذات والعامل المعاكس للذات ، والعامل الموضوع والعامل المرسل والعامل المعاكس للمرسل والعامل المساعد والعامل المعارض كلها تمثل أدوارا اجتماعية ؛ يعكس توزعها تراتبيات اجتماعية بينة والمرسل حسب غريماس الذي يبدو لنا الصيغة المهيمنة على الخطاب من حيث كونه بنية سردية : المرسل كسلطة اجتماعية تكلف البطل أداء مهمة معينة تفضي إلى الخلاص.[707]

704 – المرجع نفسه ، ص.24.

705 – المرجع نفسه ، ص.ص.24-25.

706 – رفعة الجادرجي ، دور المعمار في حياة الإنسان ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2014 ، ص.240.

707 – بيار ف. زيما ، النص والمجتمع آفاق علم اجتماع النقد ، ترجمة أنطوان أبو زيد ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2013 ، ، ص.24.

وإن الإعلام الذي يوزع المعلومات والثقافة والترفيه ودائما تحت معايير جمالية عامة(جذب شكلي للمنتجات) قد اتخذ في حياة كل واحد وزنا أكبر بكثير من أي وزن اتخذه في أي حقبة من الماضي؛ إضافة إلى توزيع المعلومة وبصورة أعمق ينتج إجماعا على لغة مشتركة في الاجتماعي وتأسيسا لها وتعزيزا ، فالإعلام ليس وسائل للجموع وفي خدمتها ؛ إنها وسائل الجموع بمعنى أنها تكونه بما هو بوصفه دائرة عامة للقبول وللأذواق وللشعور بالمشترك.[708]

حيث السيميوطيقا هي النظرية التي تهتم بدراسة وتحليل العلامات والمعاني ؛ حسب "بارث" حيث الحياة الاجتماعية من خلال المعنى المراد (المغزى) «Sinification» وبالتالي من خلال الطبيعة غير الأساسية للأشياء(الموضوعات)؛ أين تصبح الحياة الاجتماعية حسب "جان بودريار"كفاحا من أجل المكانة والهيبة ، وبالأحرى تصبح علامة على ذلك الكفاح ، تدرس أيضا الطريقة التي تدل فيها العلامات على معنى أو مدلول.[709]

حيث وصلت ألعاب الفيديو في السنوات الأخيرة إلى مستوى تطور تقني هائل يمزج بين التأثير البصري والصوتي والحركي والمحاكاة والتفاعل مع الحركة البشرية لاسلكيا ، وأصبح التصوير التلفزيوني ممزوجا مع الرسوم المتحركة مما جعل اللاعب يحس بأنه يعيش عالما حقيقيا داخل تلك اللعبة ؛ تنوعت وسائل الألعاب بين الثابتة والمحمولة والكبيرة والصغيرة والسلكية واللاسلكية ، وكذلك ألعاب الهاتف الجوال بكل طرازاته وتقنياته وأجياله المختلفة واللعب الجماعي على شبكة الأنترنت مع أناس من مختلف أنحاء العالم.[710]

708 – جانِّي فاتِّيمو ، نهاية الحداثة ، ترجمة نجم بوفاضل ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2014 ، ص.67.

709 – جون ليشته ، خمسون مفكرا أساسيا من البنيوية إلى مابعد الحداثة ، ترجمة فاتن البستاني ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2008 ، ص.251.

710 – فهد بن عبدالرحمن الشميمري ، التربية الإعلامية كيف نتعامل مع الإعلام ، مكتبة الملك فهد الوطنية ، الرياض ، الطبعة الأولى 2010 ، ص.246.

وبالتالي فإن الألعاب الإلكترونية جزء لا يتجزأ من المنظومة الإعلامية العولمية توزع بدورها المعلومة الثقافية الترفيهية الرقمية المشبكة الموسلة المأهولة بالمعاني الدالة على ثقافة صانعيها للجموع القاطنة في هذه البيئة الافتراضية الرقمية أو تلك ؛ حيث هذه الميديومات تنقل الأفكار والرموز والثقافات عن طريق (الانجذاب الجمالي الفائق الشكلي للمنتجات الترفيهية) ، حيث الشعور بالمشترك المسلعن الذي يجلب ملايين الممارسين من خلال الصورة فائقة الدقة ثلاثية الأبعاد لشخصياتها الأفاتارية الافتراضية وأبطال فضاءاتها السردية ، حيث تشكل هذه الشخصيات حسب غريماس البيئات السردية لانتقال المعاني من خلال نظرية العوامل التي تمثل بدورها أدوارا اجتماعية ؛ أبطال هذه الفضاءات كصيغ سردية يمثلون سلطات اجتماعية مكلفة بأداء مهمات خلاصية حيث الخلاص ربما يجسد معنى خيرا أو شريرا حسب الشخصية الملعوبة ، وبالتالي رموزها وثقافتها تنتقل للممارسين عن طريق التفاعل أثناء اللعب ، حيث يتشرب الممارس معاني العنف والجنس والمقامرة والاستهزاء بالمقدسات والبذاءة اللفظية وحركات الجسد ، وكل ما يتعلق بسيميائية الانتقال من أجواء الألعاب انطلاقا من الواجهات اللمسية إلى الانغمار في تفاصيل تفاصيلها ، حيث الممارس شريك قوي في اللعبة ذات الطبيعة غير الأساسية (الافتراضية) لهذه الوسائط كموضوعات ترفيهية ؛ أين تصبح الحياة الاجتماعية إذا صح التعبير في هذه الميديومات من أجل الكفاح قادرة على أن تتبوأ المكانة الترفيهية ، أو بالأحرى تصبح علامة على هذا الكفاح الترفيهي ؛ أين تدل العلامات على معان لاتحصى يستدمجها هذا الممارس أو ذاك عن طريق الإدراك الصوري فائق الدقة من خلال المعرفة المختزنة لتحديد دلالات ومعاني هذه المدركات الحسية المبكسلة المرقمنة المشبكة الموسلة التي تسبح في سراب شاشات هذا الواقع الافتراضي أو ذاك ، ويفسرها المرتادون وفق تراكم مخزونهم الافتراضي كمرجع إطاري دلالي اختلافي لهؤلاء الرحل الشبكيين في عوالم يسمها سحر الصورة.

تاسعا :الألعاب الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي

إن ألعاب الفيديو الممارسة مازالت تتيح للأفراد بأن يتواصلوا مع بعضهم بعضا من العالم برمته في فضاءات الألعاب التي يتقاسمونها أثناء اللعب ، هذه البيئات اجتماعية بشكل كبير تسمح لهؤلاء الممارسين بالتواصل الذي يمكنهم من التفاعل ، وأن يتعلموا من بعضهم، وهناك هيمنة متنامية لهذه البيئات الاجتماعية لكي تكون بديلة عن التواصل والتفاعل في العالم الحقيقي ، مما يجعلنا إزاء ضياع هؤلاء الممارسين فيما يمكن تسميتهـ "التنشئة على الخط" «Offline sociability».[711] وأيضا الربط بين لعبة الفيديو على الخط وعدم الكفاءة الاجتماعية يبقى منتشرا بكثرة كواحد من المكونات الأساسية للتصورات الثقافية لدى ممارسي هذه الألعاب.[712]إن تطوير ألعاب الفيديو يعتبر عملية تكرارية ومُطَالِبَة. فمن الصعب تحقيق الهدف في معظم ألعاب الفيديو – وحتى تكون لطيفة مقبولة ، فإن الالتزام يتمثل في خلق إيرادات لمطوري الألعاب – تحت طائل العديد من العوامل الصعب تقديرها وتقييمها، تماما مثل الطرق المختلفة التي تمكن اللاعبين من التفاعل مع اللعبة.[713]

711- Rachel Valeria Kowert , op cit. P.2.

712- op cit , same page.

713- Pejman Mirza-Babaei,Biometric Storyboards:A Games User Research Approach for Improving QualitativeEvaluations of Player Experience, Thesis submitted for Degree of Doctor of Philosophy University of Sussex August 2013,P.4.,PDF.

إذ لابد من فهم كيف يتصرف اللاعبون خلال المباراة ، وبأهمية حيوية للمطورين ويمكن اكتشافها في اختبارات المستخدم في إطار تطوير الألعاب ، وهذا يمكن أن يساعد المطورين ليوصفوا ويحددوا ويحلوا كل مشكل محتمل قبل إطلاق المنتج ، مما يؤدي إلى خبرة جيدة للاعب ، وربما تؤدي إلى تحقيق أرقام قياسية عليا في المبيعات أثناء استعراض اللعبة ، فطرق الاختبار تم تطويرها لوظيفة وتطبيقات الفعالية الموجهة للمستخدم ولا يمكن تطبيق طرق اختبار المستخدم التقليدية بنفس طريقة تقييم الألعاب.[714]

حيث علاقاتنا الاجتماعية قد باتت تتشكل وفق درجة الاستهلاك والتوظيف والتغلغل لهذه الوسائط في حياتنا اليومية ؛ إن أدواتها ولغتها الجديدة احتلت مكان الكثير من رموز ومعاني التواصل بين البشر ، وباتت اللغة الموظفة فيها ليست هي اللغة ذاتها التي نتواصل من خلالها في حياتنا اليومية.[715] (ولكي تكون الإشارات ذات مغزى ، يجب أن يكون هناك مجتمع يعلم الناس بطريقة أو بأخرى كيفية تفسير هذه الإشارات) ، ومعاني الإشارات ليست طبيعية بل يحددها المجتمع ، وكما يقول إيميل دوركايم بأننا جميعا مخلوقات مزدوجة وأننا في المجتمع والمجتمع فينا.[716]هناك إشارة ضمنية إلى المعاني كمنتج اجتماعي ، بمعنى آخر يكون الفرد الممارس للعبة الإلكترونية موجودا في اللعبة التي يلعبها ، واللعبة الممارسة الملعوبة موجودة فيه ، وبمعنى أوسع فإن اللاعب المنغمس فيما يمكن أن أسميه هنا مجتمع الألعاب هو موجود في ذلك المجتمع بشكل من الأشكال واللعبة الإلكترونية الملعوبة موجودة في المجتمع ، والمجتمع الذي صنعت فيه اللعبة موجود بكل حمولاته الثقافية فيها.

714 - op cit, same page.

715 – عبدالإله بلقزيز ، مرجع سبق ذكره ، ص.321.

716 – آرثر آسا بيرغر ، مرجع سبق ذكره ، ص.ص.28-29.

أين تقدر نسبة امتلاك معدات ألعاب الفيديو باثنين وستين بالمئة وسبعين في المئة من المنازل التي فيها أطفال تمتلك أنظمة ألعاب الفيديو ؛ أين يقضي الأطفال خمسة وأربعين دقيقة في ممارستها يوميا ، والأطفال الأمريكيون الممارسون لألعاب الفيديو المنزلية يقضون معها تسعين دقيقة يوميا.[717]

إن نص لعبة الفيديو ليس نصا حيا مثل النص المسرحي ، حيث يتحول الممارس إلى شريك فعلي في اللعبة وليس متفرجا متفاعلا وحسب مع القصة ، بل مؤثرا بمشاركته هذه في نتيجتها "مخرجاتها" بالرغم من عدم مشاركته في مدخلاتها النصية ؛ أي في "تصميمها" ففي حالة ألعاب الفيديو لسنا متفرجين ، ولكن نصبح مشتركين حقا ومتفاعلين مع القصة ، وقد تؤثر أعمالنا في نتيجتها أي في مخرجاتها.[718]

وفي إشارة إلى أن نصوص ألعاب الفيديو سمعية بصرية يطغى على ممارستها عنصر التفاعل، وإن اللاعبين يعدون جزءا حاسما من عملية التصميم وفي بيئة افتراضية معقدة بقدر كثافة عالم الأنترنت المتعدد اللاعبين التي يعتمد نجاحها اعتمادا تاما على تفاعل اللاعب.[719]

717 – المرجع نفسه ،ص.31.

718– المرجع نفسه ،ص.49.

719 – جون هارتلي ، الجزء الثاني ، المرجع نفسه ،ص.149.

حيث يقر مبتكرو الألعاب بقاعدة اللاعبين كأصل من الأصول الإستراتيجية ، وآليات هذه الألعاب تتطور بسرعة ، والكثير من المعايير لم توضع بعد ، وفي حالة الشك يلجأ المصممون إلى فريق المراسلات لرصد آراء اللاعبين في صفات وسلبيات السمات المميزة وجوانب أداء اللعبة التي يمكن تحسينها ، واللاعبون هم الذين سيقطنون هذه البيئة الافتراضية أسبوعيا حينما يطرح المنتج ، وهم من سيقررون نجاحه ، وما إن تطرح اللعبة للتداول حتى يشارك اللاعبون إلى حد كبير في تشييد البيئة ، ويتوقف رضاؤهم عن اللعبة على تفاعلهم بعضهم مع بعض ؛ إنهم يؤلفون جماعيا الآليات الإنسانية للعالم ، وما تتضمنه من أشياء من صنع اللاعب، ويمكنهم الإحجام عنها إذا لم تناسبهم والتجربة ملك للاعب بقدر ما هي ملك لصانعها.[720]

فألعاب الأنترنت هي الأعلى كتطبيق متصل بشبكة تجهيز تكنولوجيا الجيل القادم بالأنماط الأساسية للسلوك الإنساني ، والمنافسة والتعاون والميل للتجمع والتطلع العالمي لمعرفة جديرة بتعبير آخر فإن القوى التي تشحذ الألعاب واللاعبين لديها المزيد الذي تقدمه للأنثروبولوجيا لا للشفرة ، وهذا النوع من الابتكار يتضافر بصورة حتمية مع البيئة الاجتماعية للاعبين والأعراف الشخصية التي تحدد الوضعية والهوية والاندماج سواء في الألعاب والجماعات الافتراضية المحيطة بها ، وعلى عكس معظم منتجات التكنولوجيا وأنظمة التشغيل فإن ألعاب الأنترنت يتعاظم تطورها بالتوازي مع الشركة وسوقها وتتناسب الأرباح مباشرة مع إحساس المجتمع بملكيته للتجربة والتفاعل بين الجماعات بدلا من علاقة واحدة بواحدة المختلفة بين المنتج والمستهلك.[721]

720 – نفس المرجع والصفحة.

721 – المرجع نفسه ،ص.147.

وإن إمكانية التفاعل الاجتماعي في أداء هذه البيئات تقتصر على التفاعلات بين القارئ والمشاهد المشارك ، ورغم عدم وجود بحوث معروفة لاستكشاف دوافع معينة لكي يلعب لاعب واحد ألعاب الدور، فمن المحتمل بأن الأفراد لديهم حافز للمشاركة في هذه الفضاءات للعب ألعاب الدور (أي تقمص دور شخصية اللعبة والتقدم من خلال السرد) ، أو الغوص في العالم الافتراضي لأسباب اجتماعية.[722] بسبب الاهتمام الشعبي في ألعاب الفيديو، ينظر إليها على أنها طليعة وسائل الإعلام الجديدة، أكاديميون، ومنظرون اجتماعيون، ومشاركون في الصناعة حاولوا باستمرار تعريف وفهم الألعاب التي لها ملمح تقليدي الأنواع يتعلق بالترفيه وبالاتجاهات الاجتماعية ، تفشل بعض هذه المحاولات لتعالج بعمق السبب المفتاحي الرئيس للألعاب – بإستراتيجية، ولا تأخذ في الاعتبار كمية التفاعل ودرجة الانغمار النموذجي لألعاب الفيديو.[723] حيث التفاعل والانغمار من خلال سيمائية المدخلات والمخرجات ليس فقط ما يميز الألعاب عن وسائل الإعلام الأخرى مثل السينما والتلفزيون، والكتب، ولكنها توضح حداثة هذه الألعاب وتأثير ممارستها على اللاعبين.[724]

فالألعاب الرقمية توفر الخبرات التفاعلية المشوقة التي تسعى للحصول على تجربة اللاعبية بشكل رئيسي تكون تحديدا في العلم والتكنولوجيا (على سبيل المثال، والتفاعل بين الإنسان والحاسوب ، يكون فيسيولوجيا وترفيها حاسوبيا) والعلوم الاجتماعية (على سبيل المثال، علم نفس وسائل الإعلام، وعلم النفس الفيسيولوجي وعلوم الاتصالات) لمجتمعات البحث.[725]

722- Rachel Valeria Kowert,op cit , P.34.

723- Eduardo Neiva and Others , The Semiotic Immersion of Video Games, Gaming Technology and Interactive Strategies, The Public Journal of Semiotics I(2), July 2007 ,P.1., PDF.

724 - Op cit, Same Page.

725 - Lennart Erik Nacke, P.7.

حيث الانغمار في هذا السياق هو الانغمار المعرفي، الذي لا يزال يحكمه التقييم العاطفي الذي يقرر مقدار معالجة معلومات اللعبة التي تكون دائما مقبولة . إرمي ومايرا » « Ermi and M□yr□ : 2005 قيما هذا النوع من الانغمار القائم على التحدي لأنه لا يأخذ الخصائص المنظورية الحسية والتخيلية لبرمجيات الألعاب والأجهزة بعين الاعتبار.[726]

فالتفاعل الاجتماعي المنهوه به من قبل سويتسر ووايث «Sweetser and Wyeth 2005 : ليس كعنصر تدفق ، ولكن بوصفه عنصرا قويا من متعة اللعبة ، الأمر الذي يجعل من إدراج هذا المفهوم في نموذج :"لعبة – تدفق" المشكوك فيه.[727] فاللاعبون لا يلعبون وحدهم أبدا ،حتى الألعاب الإلكترونية تلعب ضد الخصوم المولدة عن طريق الحاسوب ، أو في حالة الألعاب دون خصوم صرحاء ضد نوع من النظام أو ضد البيئة ، أو ضد مجموعة من القواعد للحفاظ على مستوى معين من المنافسة.[728]في حين أن هذا قد يبدو واضحا في معنى معين ، ومع ذلك فدراسة مُرضية لـ" لعبة معطاة " يجب أن تستند إلى فهم أكثر اكتمالا للتفاعل بين لعبة ما وقارئها: هذا هو السياق الأدنى حيث الألعاب تنتج معنى آثار المنافسة والتعاون والتداخل المتبادل مع اللاعبين؛حيث الهدف الرئيس من هذا الاقتراح هو وضع الإطار الأساسي السيميائي والدلالي للألعاب وألعاب الكمبيوتر على وجه الخصوص فقط عندما يكون تجريب ما واصفا هذه الثنائية "اللاعب – تفاعل لعبة الفيديو".[729]

726- Op cit,P.79.

727 - Op cit, Same Page.

728 - Gabriele Ferri , Narrating machines and interactive matrices: a semiotic common ground for game studies, University of Bologna,P.466., PDF.

729 - Op cit, Same Page.

حيث يحاول هذا النموذج السيميائي إنشاء إطار عمل مشترك للدلالة التفاضلية، حيث سيميائية دراسات التفاعل والألعاب وَصَفَتْ ألعاب الكمبيوتر كآلات سردية المصفوفات التفاعلية التي تولد لعبة النص من خلال تطبيقات مستخدميها ؛ أين يعتمد المحتوى على قواعد إجراء معرف في إطار من القيم الدلالية الحاضرة في النظام، وجزء آخر من القيم الدلالية وُضِعَ في اللعبة – النص من موسوعة اللاعبين، دليل منطقي من التفسيرات السابقة وتقاسم التعارفات اجتماعيا، وبهذه الطريقة يصبح من الممكن رسميا وصف السياق الذي توجد فيه اللعبة وانعكاسها على إستراتيجيات اللاعبين.[730]

هناك ملامح واعدة لهذا النموذج في انتظار التطور المستقبلي هي: أولا تدرجيته ، كما أنه من الممكن أن نتصور طبقات أخرى من معنى القرار– كما الأبنية السردية – فوق نواة موصوفة بالفعل مسبقا ، وثانيا : توافر أدوات أخرى للتحليل السيميائي، مثل السيميائية الأدبية ، أو السيميائية البصرية المستعدة لوصف الطبقات الأخرى ، وثالثا إقامة إطار مشترك يستند إلى القرار ، ويقود إلى مقارنة بين الألعاب وغيرها من وسائل الإعلام الممكنة، مع الحفاظ على خصوصيتها.[731]

730 - Op cit,P.472.

731- Op cit, Same Page.

وفي هذا السياق تقترح المقاربة الميديولوجية "الوسائطية"في استخدام الواسطات التفاعلية انطلاقا من استخدام المستعمل الإشكالية في الفعالية الرمزية ، فالبحث والتصنيع وآثار التفاعلية في سياق الوساطات التكنولوجية ، والافتراض هو أن الفعالية ترتكز على ألعاب الوضعية حول القطيعة السيميائية، وتخلق علاقة دائرية بين الحقل العملياتي "الإجرائي "والحقل الرمزي ؛ التفاعلية تجبر المستخدم للعب لعبة الخطاب الأدائي أين يكون الممثل والشخصية على حد سواء ، والجزء الأول يحدد مفهوم التفاعلية؛ هذا التعريف قورب من خلال قراءة تطور التكنولوجيا التفاعلية، ومن خلال نمذجة العلاقات بين الممثلين ، وبين سائل الإعلام والمحتوى داخل واسطة تفاعلية ومن خلال مقاربة عملية التلفظ التفاعلية.[732]

حيث ممارسة ألعاب الفيديو تعزز بعض العمليات الوجدانية والمعرفية والاتصالية وتمهد الطريق لاكتساب المعارف والخبرات.[733]

وألعاب الشبكة، والشخصيات الهوياتية، والمجتمعات الافتراضية، والعوالم الصغيرة البيئات الغامرة ؛ أين يبدو بأن هذه الكلمات الجديدة نسبيا في مجال الممارسات الجمالية المعاصرة تعكس ديناميكية لإحياء مستوى معين في المجال الثقافي.[734]

732- Vincent MABILLOT,Mises en Scène De L'interactivité Représentations Des Utilisateurs Dans Les Dispositifs De Médiations Interactives, UNIVERSITE LYON II – LUMIERE Institut De La Communication, THESE Pour Obtenir Le Grade De DOCTEUR DE L'UNIVERSITE LYON II Discipline : Sciences De L'information Et De La Communication Présentée Et Soutenue Publiquement Le 7 Janvier 2000, P.3.,PDF.

733- REN ST-PIERRE, ibid,P.22., PDF.

734- Ibid, P.24.

حيث الانفجار الراهن للإلكترونيات والإعلام الآلي فتح الطريق أمام ديمقراطية واسعة النطاق وسهولة الوصول إلى التكنولوجيات الجديدة للمعلومات والاتصال؛ الفضاءات الافتراضية التي تظهر من هذا الباراديغم التكنولوجي أصبحت قنوات مميزة جدا لتبادل وتقاسم واتصال الرسائل حيث ظهرت بحياء جمالية جديدة ناشئة للحدثي والعلائقي.[735] وبمساعدة ما وراء سرد اللعبة فإن الصور النمطية يمكن أن تساعد في تفاعلية اللعبة ، واستخدام الصور النمطية في التصميم يمكن أن تساعد في إظهار كيفية ارتباط الصفة باللاعب في معنى ميتا – لعبة.[736]وهذا يسمح إذن بمقاربة الخاصية الأوديوية بشكل دقيق في نظرية ألعاب الفيديو، وهناك تركيز كبير على السيميائية؛ السيميائية هي "دراسة الإشارات والرموز كعناصرللسلوك الاتصالي وتحليل نظم الاتصالات، مثل اللغة، والإيماءات، أو الملابس".[737]

ولقد بحث مصممو ألعاب الفيديو لعقود وسيلة لتحقيق ملذات القصص و"التفاعلية ". كما صرح ليف مانوفيتش «Lev Manovich» ، "السرد التفاعلي يبقى الكأس المقدسة لوسائل الإعلام الجديدة." ، بريندا لورال «Brenda Laurel»، وهو أحد المدافعين القدامى على جدوى القصص التفاعلية وعرفها بأنها "وحش افتراضي في أسطورة تكنولوجيا الإعلام الآلي ومع ذلك، كان بوال (Boal) قادرا على خلق بيئة غيرحاسوبية تجمع بين درجة عالية من الحرية للمشاركين القادرين على خلق تجربة مقنعة.[738]

735 - Ibid, Même Page.

736 - Christopher Sean Lee , Broad Semiotics in Character Design, A Thesis Submitted to the Faculty of Interactive Design and Game Development Department in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Degree of Master of Fine Arts in Interactive Design and Game Development at Savannah College of Art and Design, Georgia November 2013,P.18.,PDF.

737- Op cit, P.10.

738 - Frasca, Gonzalo. Simulation versus Narrative. In: Wolf, Mark J. P. and Perron, Bernard. (2003). the Video Game Theory Reader. New York, Routledge (2003). , P.229., PDF.

والحجة المركزية سوف تستكشف هل أنه، على عكس وسائل الإعلام التقليدية، فإن ألعاب الفيديو ليست مبنية فقط على التمثيل ، ولكن على بنية سيميائية متناوبة معروفة على أنها محاكاة ، في حين أن المحاكايات والسرديات تتقاسم بعض العناصر المشتركة (الشخصيات، والوسائط والأحداث) ولكنها تختلف جوهريا باختلاف صانعيها.[739]

وسوق ألعاب الفيديو مسرح للتنافس بين الشركات الكبرى متعددة الجنسيات الأمريكية واليابانية؛اليابانييون هم الذين لديهم الريح في الشراع ، ولكن كما هو الحال في التلفزيون والإلكترونيات فإنها تحمل المتخيل الأمريكي.[740] حيث نستخدم المفاهيم انطلاقا من مخطط حول اللعبة الاجتماعية، حيث الطلاب حينما يحللون لعبة ما يجب أن يوصفوها على الأقل بوصفين حسب ظواهر اللعب الاجتماعي في أوراقهم وتبيين ووصف كيف يسهم هذا بقراءة دالة: (مجتمع– قارئ ، قارئ –أدوار، الميكانيكا الاجتماعية الأساسية ، ميتا لعبة ، اللعبة المحظورة).[741]

والوصف: لهذا التمرين بالنسبة للطلاب لاختيار لعبة ما تمحو حدود الدائرة السحرية لتكون بمثابة بيئة ثقافية؛ ينبغي أن يركز التحليل على الأنواع التالية من الأسئلة: ما هو السرد البنائي الاجتماعي أو مظاهر أخرى من تداخل اللعبة مع العالم الخارجي عن الدائرة السحرية؟ كيف يكون الإشكال في حدود عدم وضوح حامل مغزى اللعب؟ بأي الطرق تحافظ البنية الشكلية الأساسية للعبة على محتوى اللعبة؟هل الخطاب الثقافي ينعكس أو يتحول عن طريق اللعب الخاص باللعبة؟.[742]

739- Op cit,P.P.221-222.

740 - Alain Le Diberder Et Frédéric le Diberder, L'univers Des Jeux Vidéo, éditions La Découverte 9 Bis, Rue Abel-Hovelacque, Paris XIIe, 1989. P.13.

741 -Katie Salen and Eric Zimmerman, Rules of Play, Game Design Fundamentals, Massachusetts Institute of Technology, 2004, P.21.

742- Op cit, Same Page.

– القواعد: تحتوي على التصميم الشكلي للعبة التي تركز على البنى الأساسية المنطقية والرياضية للعبة.

– اللعبة : تحتوي على التجريبي والاجتماعي والتمثيلي لمخططات تصميمها التي تساهم في مشاركة اللاعب مع اللاعبين الآخرين.

– الثقافة: تحتوي على اللعبة وعلى مخططات التصميم السياقية التي تتفحص السياقات الثقافية الأكبر حيث الألعاب مصممة وملعوبة.[743]

–القواعد: التنظيم في النظام المصمم.

–اللعب: التجربة البشرية في هذا النظام.

– الثقافة : السياق الأوسع العامل والمأهول من قبل النظام.[744]

وفي تحليل أو إنشاء نوعية من الحروف ، على سبيل المثال، تستطيع دراسة القواعد الشكلية للنظام (حيث الوزن البصري لأشكال الحروف التي يتصل بعضها بالبعض الآخر)، لعبة النظام (هذا النوع من تجربة القراءة التي تولد الحرف.) ، أو المظاهر الثقافية للنظام (المراجع التاريخية والسياقات حيث نوعية الخط تصبح مرئية)، القواعد ، اللعبة ، الثقافة ؛ بنية يمكن أن تسهل تصميم التفكير النقدي في نقد المفهوم في جميع مجالات التصميم.[745]

وممارسة ألعاب الفيديو تشكل إذن ظاهرة اجتماعية معقدة، وألعاب الفيديو تشكل مجموعة غامضة للتفكيك من وجهة نظر سوسيولوجية من خلال دراسة ممارسة الألعاب على الشبكة «Jeux en Raiseaux» ندرك بسرعة أن ممارستها في البيت، توحي بأنه يوجد هناك تشكيل ثقافة محددة.[746]

743- Op cit, P.6.

744- Op cit, Same Page.

745- Op cit, Same Page.

746 - Tony Fortin ET Autres, Ibid. , P.P.19-20.

وبالتالي فإن العملية الثقافية هي شيء ما يقوم به الأفراد في وظيفة على أساس كيف يشعرون أنه ينبغي القيام به للحصول على أفضل الظروف.[747]

وبطريقة أو بأخرى، فإن لعبة الفيديو توفر سياقا خياليا وديجيتيكيا لإرادة اللاعب، وتقدم له–الأنا الذي يعبر عن هذه الرغبة في الديجاس «Diégèse»؛ هذه الطريقة احتوت مسألتين رئيستين: التفاعلية، من جهة، والنشاط الترفيهي، من جهة أخرى.[748] ولعبة الفيديو تشكل بنية ديجيتيكية «Diégétique» تتمحور حول عمل الشخصية الأساسية :إنه فك الارتباط الأساسي للخيال ، ولكن هذه الشخصية الرئيسية لا تملك شكل السرد وتتوق للذي يمنع سيرورة السرد من وجهة نظر تلفظية ،وعملية الوصل «Embrayage» تسمح بتفويض هذا التوق إلى انتظار تلفظي معقد: هذه تدير حركات الشخصية، حركيتها ، حيث اتصال منظورها المرئي والصوتي.[749]

وهذه واحدة من خصائص لعبة الفيديو، التي تدخل بشكل مهم بناء الجيم بلاي «Gameplay» ، كمفهوم مركزي، ولكنه صعب التعريف من ناحية الخطاب من وعلى والألعاب وفقلـ : ناتكان «Natkin» فإن الجيم بلاي هو عامل الانغمار الذي يميز الألعاب عن أشكال السرد التقليدية ، ويبدو لنا أن نأخذ واحدة من مكونات هذا الجيم بلاي الذي يمكن التعرف عليه انطلاقا من البعد التلفظي للعبة،وذلك إذن من خلال وظيفة حركات الشخصية النشطة بالانتظار التلفظي دون الرؤية والسمع المتصورين، والمنتجين الذين تمت إدارتهما : أيضا (طلقة نارية أطلقتها الشخصية ،ضوضاء الخطوات الناجمة عن الانتقال).[750]

747 - Howard S. Becker, Propos Sur L'Art, Traduction Jean Kempf et Autres, L'Harmattan, Paris – France, édition 1999, P.27.

748 - Patrick Mpondo-Dicka, LES SC□NES CIN□MATIQUES DANS LES JEUX VID□O ANALYSE S□MIOTIQUE DE QUELQUES FORMES ET FONCTIONS, P.7., PDF.

749- Ibid, P.14.

750 - Ibid, Même Page.

في لعبة الأكشن «3D» نتأرجح بين تكوينين تلفظيين؛ الأول حيث يصادف أوني «Oni» ، وحيث النموذج الأصلي تومب رايدر «Tomb Raider» يتميز برؤية شبه ذاتية محدودة بقدرات تحرك وتوجه الشخصية ليس فقط خارج المجال هو الممكن (إنها الذئاب التي تهاجم فجأة في تومب رايدر، الحراس الذين يفاجئوننا في أوني)، ولكن إمكانات نمذجة الفضاء تستغل (تعرض / إعاقة، وإمكانية الوصول / عدم إمكانية الوصول، على النحو الذي اقترحه جاك فونتاني «J. Fontanille 1989:120» : ودائما، في نهاية المطاف، النمذجة الحركية هي التي تسمح بحل النمذجات السلبية – يجب استكشاف الزاويا للعثور على المؤشرات والأسلحة والذخائر والصيدليات المتصورين، والمنتجين وبالتالي فإن التركيز يمرر في الغالب عن طريق الانتظار التلفظي الحركي.[751]

وتخضع المعرفة غالبا للسلطة. ويظهر التكوين التلفظي الثاني بطريقة نموذجية أصلية عن طريق دووم «Doom :1993» ، سوفت وير(Software ID). هذا هو الرأي الشهير إزاء "الشخص الأول " «Ocularisation Interne» (أي المظاهرة "المعاينة" الداخلية الأولية ، في مفردات جوست)، التي تجمع بدقة بين وجهة نظر الشخصية ووجهة نظر اللاعب، معززة الوصل الحركي والتركيز داخلي أساسا، لأن معرفة الشخصية ومعرفة اللاعب متعادلتان.[752]

751 - Ibid, P.16.

752 - Ibid, Même Page.

واللاعبون الشباب غالبا ما يكونون الضحايا الرئيسيةـلـ "هؤلاء اللاعبين القتلة"، ويصبح من الصعب للغاية بالنسبة لهم للمضي قدما لتجسيد شخصياتهم ؛ يصبح العالم الترفيهي عدائيا جدا وأقل عملية وأقل لاعبية ، وبصفة شاملة غير متوازن تماما ، وإضافة إلى هذا التفاوت الترفيهي المناسب لتدمير اللعبة نفسه ؛ حيث المشاكل التقنية تظهر: ونجاح اللعبة يجذب العديد من اللاعبين –أعلى من التوقعات– وخلق العديدمن "حوادث" الخادم «Serveur».[753] والعديد من اللاعبين يفقدون بانتظام الخبرة المكتسبة في مبارياتهم السابقة، وأحيانا حتى الشخصيات؛ هدير وريح التمرد تنشأ داخل مجتمع الألعاب والبعض يريدون الانتظام في اللعبة لإظهار سخطهم: "السيد لورد بريتيش « Seigneur Lord British»" "، شخصية لعبت من قبل غاريوت «Gariott» (صانع اللعبة) يملك قلعة في العالم الافتراضي وقام اللاعبون بغزوها مرة واحدة في الداخل نهبوا غرفة عرش اللورد بريتيش؛ اللورد بريتيش حضر المشهد متخفيا متسترا بعباءة التخفي."[754]

ولكن طبيعة وسائل الإعلام تميل إلى تحويل هذه التوترات في أشكال المواجهة الترفيهية (كما كان الحال مع اللعبة إلتيما «Le Jeu Ultima» ، فيبدو أن هناك شكل من أشكال التفاعلية الثقافية يتجاوز النظام المغلق للعبة ، وهذه الواسطة تنخفض بين المنتج والمتلقي تؤكد أو حتى بأكثر راديكالية – حيث تبدو لنا النماذج التي طورها بيكر «Becker: 1999» على الفن، تحليل الفن هذا وتحليل الإنتاج الثقافي يشبه نتيجة للتعاون بين الفنانين والمنتجين والمستهلكين.[755] وأحيانا نتحدث عن التعاون الذي لا يجب أن يكون ساذجا وحماسيا،وننقل من التحليل المنطقيات الخفية، والأيديولوجيات (فورتان Fortin، 2005)، والإستراتيجيات (المشكوك فيها في بعض الأحيان والمشكوك في تحصيلها) في المكان المناسب لتربط اللاعبين.[756]

753 - Vincent Berry, L'industrie du jeu vidéo en ligne : construction et déconstruction d'un loisir culturel, Université Paris 13 - EXPERICE, France, P.9., PDF.

754 - Ibid, Même Page.

755 - Ibid., P.12.

756- Ibid., P.P.12-13.

وإذا كانت ألعاب الفيديو هذه هي فضاءات للعب ، والمتعة والترفيه، بل هي أيضا مكان للتوتر والنضال وممارسة متبادلة بين اللاعبين (اللاعبون المتعاونون ضد "اللاعبين القتلة")، وبين الناشرين واللاعبين (الخداع، والامتثال للقواعد ، والاقتصاد المتوازي ، القرصنة) ، بين التسويق واللاعبين ، وما إلى ذلك ؛ الدوائر المختلفة تجد نفسها في حالات معقدة: تعزز وتدعم هذا التعاون تشجع المشاركة دون أن تفيض، وتربط اللاعبين دون إجراء "عقبات"، إلى غير ذلك.[757] كما أن الشركات الكبيرة تشجع مطوري وناشري ألعاب الفيديو والمبدعين الشباب للاستثمار، وتقترح في كثير من الأحيان ظروف عمل غير آمن يعيق الموظفين في كثير من الأحيان "لاعبون هواة " هم بوجه خاص قابلون للتبادل (كلاين Kline، 2003).[758]

حيث التعريف القانوني للمصنفات "الأعمال"السمعية البصرية يسمح بتأهل ألعاب الفيديو على هذا النحو، وبالتالي فإنها تكون في توافق مع الواقع التقني لإنتاجها: حصة متزايدة من الملفات التي تشكلها في الحقيقة هي إما ملفات تفاعلية نقية أو سمعية بصرية ولكنها مخرجة بتقنيات مماثلة للتقنيات السينمائية ، أو لتقنيات الرسم الرقمي المتحرك. هذا من شأنه أن يسهل التكيف السمعي البصري الكلاسيكي لنجاح ألعاب الفيديو بشكل كبير، والتي تم تحديدها بالفعل من قبل المؤلفين. ومع ذلك، إذا كان من غير الطبيعي تلخيص ألعاب الفيديو بشكل بحت من جانب البرمجية الخاصة بها، فإنه يمكن أيضا أن يكون الإفراط باعتبار إنتاج شيفرة تعليمات برمجية الكمبيوتر شيئا ثانويا.[759]

757- Ibid, Mêmes Pages.

758 - Ibid., Mêmes Pages.

759 - Développement Culturel, La création de jeux vidéo en France en 2001, Bulletin du Département des études et de la prospective, 2, rue Jean Lantier, 75001 Paris, No 139 – juillet 2002, P.11., PDF.

وفي الحوار الثقافي على الإمكانات الاجتماعية للتكنولوجيا، " المعلنون والرؤيويون الطوباويون (مثل تيموثي ليري :) «Timothy Lear» مدحوا إمكانات التكنولوجيا الرقمية لفتح آفاق جديدة للإبداع المبهر من وجهات نظر عديدة ؛ (أوزغربي: « Osgerby: 2004, P.167»). وكما بررنا سابقا، فإن الألعاب، أيضا، تم اعتبارها كمتقاسمـة :"إمكانات يوتوبية للأنترنت كمجتمع ثقافي فرعي وحامل لاقتصاد المنح" « : Weinzierl Et Muggleton 2003, P.302.» ، وبنفس الطريقة التي يمكن أن تدعم لتنتج في حالة القرب بين ممارسات القرصنة و"النخبة" والثقافات الفرعية للعبة (كينغ كرزيوينسكا : « King Et Krzywinska :2006, P.227.»).[760]

وفي مجال ألعاب الفيديو، مثال آخر عن المقاومة الإيديولوجية يمكن أن نراها في ظهور "الألعاب الجادة " كفجوات لمقاومة المنطق الرأسمالي الذي هو أساس صناعة ألعاب الفيديو. أيضا كما أشار كتاب هذه المقدمة على غرار تبريرات (كربون وروفينو، «Carbone & Ruffino,2012» ، وألعاب الفيديو في قمة المعاصرة للنمو الاجتماعي تكون معرفة أكاديمية، وهي خصوصا نقد يشير كتعويض متوسط،وهي وضعية تعاكس الموقف السابق لشيطنتها وإهمالها أكاديميا في حين كونها مبنية على الخرافات الخطابية وتقنية متحمسة ، وينبغي أن يتوخى المنظرون الحذر بشكل خاص أن يشهروا الطريقة أين "الشباب" يمكنهم أن يصبحوا "محررين من" التصنيفات القديمة ، أو من خلال الظروف التي أدخلتها وسائل الإعلام الجديدة "في عالم نشط الاستهلاك والاختيار" هودكينسون : « Hodkinson :2007, P.16."».[761]

760- Marco Benoît Carbone & Paolo Ruffino, VIDEO GAME SUBCULTURES Playing at the periphery of mainstream culture , ISSN 2280-7705 GAME JOURNAL (PEER-REVIEWED) , volume 1: 2014 –
Published by LUDICA, P.15. PDF.

761- Op cit , Same Page.

حيث الفضاء في ألعاب الفيديو ليس "امتصاصا سلبيا للصور، ولكن ليس قبل عملية نشطة وإلى حد كبير ذاتية للاستكشاف" (فريزر : «Fraser : 2011 , P.94.»)، باتباع هذا الخط، وأنا أؤيد بأن الافتراضي هونغ كونغ أين تنام الكلاب هو إعادة تفسير لهونغ – كونغ "كمنشور اجتماعي وبصري للشيء الحقيقي (موراي «Murray : 2013.») ، وليس فقط من خلال أحكام حسابية ألغوريتمية على نهاية المطورين، ولكن أيضا أفعال اعتراسية من جانب اللاعبين، وحتى لو كان هناك ميل لتجانس صناعة الألعاب العالمية، فإن الفروق المحلية لا تزال تلعب دورا حاسما في تعددية النظم "العالم–محلية".[762]

حيث بيئة الألعاب الرقمية الفردية (أبرلاي «Apperley:2010.») في الممارسات الأدائية للاعبين المحليين وتفسيرات إعادات بناء افتراضية للفضاء الافتراضي هونغ كونغ الذي ينبغي أن يفهم بالتزامن مع حياتهم اليومية.[763]

وهذا العنوان سوف يناقش نوم الكلاب بمثابة مكان للعيش تنتجه عن طريق مقدمة من الفلكلور الحضري في الميدان الافتراضي من قبل اللاعبين؛ هذه الثقافات الفولكلورية تشمل التقاليد الشفوية الشعبية والعامية الكانتونية ، ومشاهد الشوارع والباعة والأزقة الخلفية، ووسائل النقل العام وهلم جرا.[764]

762 - Op cit, P.P.25-26.
763- Op cit, Same Pages.
764 - Op cit, Same Pages.

والغرض من هذا البحث هو ليس في تقييم دقة تمثيل الذات في حد ذاته ، ولكن في استقبال وتدمير"تمثيلات الفضاء" من قبل المجتمع التفسيري في هونغ كونغ وتعبيره الثقافي في أحداث اللعبة ، فألعاب الفيديو في هذا المعنى لم تتم معالجتها كقطائع للوجود الدنيوي للاعبين، ولكن كتعبيرات عن الحياة اليومية: أي التجارب المعيشة للاعبين وجماليتها والتداخل المكاني في الجيم بلاي.[765]

وإن معرفة الحركات الطبيعية هو من أولوية أهمية قصوى في تنفيذ واجهات الإنسان– الآلة الذكية والفعالة ، والتي تستخدم بشكل حدسي في البيئات الافتراضية في الواقع ، فإنها تمكن للمستخدم بأن يتصرف بطريقة طبيعية لنظام التعرف على حركات الجسم التي أجريت والتي سوف تكون مرئية من قبل إنسان ما ، وما يزيد من تعقيد هذه المهمة أنها تتطلب العديد من التحديات: مع الأخذ بعين الاعتبار خصوصيات بيانات حركة الجهاز لاكتساب وإدارة التغير الحركي السينمائي في تنفيذ الحركة ، وأخيرا إدارة الاختلافات الشكلية بين الفردية ، بحيث يمكن التعرف على حركات كل مستخدم جديد، وعلاوة على ذلك نظرا لطبيعة تفاعلية البيئات الافتراضية يجب أن يتم هذا التعرف في الوقت الحقيقي دون حاجة للانتظار حتى نهاية الحركة.[766]

765- Op cit, Same Pages.

766- Anthony Sorel, Ibid., P.157.

خلاصة الفصل :

إن العلامة بالمنظور السوسيري وحدة أساسية في عملية التواصل بين الأفراد تتكون من دال ومدلول، والعلاقة بين مكوني العلامة غير موجودة بالمنظورين اللاكاني والبارثي ؛ حيث الإشارات في شكل عائم تغري المدلولات إليها لتنبثق معها لتصبح جميعا دوالا أخرى ثانوية متضاعفة لتجذب إليها مدلولات مركبة ، والعلاقة الاعتباطية لاتكون بين الدال والمدلول وإنما بين العلامة دالا ومدلولا ؛ أي بين الدال(الصوت والشيء) وبين المدلول (المفهوم والفكرة) ، والإشارات المستندة إلى رموز جمالية لها وظيفة إخبار وتعليم للمتلقي ؛ حيث الألعاب الإلكترونية تعتبر حقولا مفتوحة على الدلالات كشكل إبداعي جديد ، وكظاهرة جمالية واجتماعية وتكنولوجية تتيح تجارب ممتعة كفن مثير يتسم بالجدة ، ويتناسب مع عصر الرقمنة ؛ أين تنفتح على خبرات جمالية جديدة تحول شاشاتها إلى ميادين للتجريب والابتكار بجمهورها الذي لا يتأثر كثيرا بما يطرأ على النص الرقمي ، ومنذ البداية كانت الألعاب قادرة على خلق انطباعات انفعالية قوية ، وهذا رهن مدى قوة المستهلك وثباته ، وبهذا أصبحت هذه الألعاب فنا غير مسبوق يعادل إسهامها في التنافس على بناء العالم إسهام الاختراع الخالص ؛ إنها الحداثة الصادمة التي نريد أن نتوه من خلالها في فضاء مختلف في بيئات لم نرها من قبل ولم تخطر لنا على بال ؛ إنها شكل جديد من أشكال الثقافة" عابرة الوطنية للعبة التي من شأنها أن تكون مرآة للعولمة الثقافية التي كثيرا ما تذكر من قبل أعداء الصناعات الثقافية ، واللعبة من منطلق أنها فكرة إذ يتوجب على مصممها إيصال فكرتها للمستخدم عن طريق وسيط متمثل في البنية أي "اللعبة وفكرتها" ، ولكنها نظام كامل من القواعد قادر على توليد نفسه في تسلسلات سيميائية متعددة ، وهذه التسلسلات المختلفة تعطي خبرات جمالية مختلفة ؛ حيث الدال :(شكل اللعب) والمدلول : (عمق ومحتوى اللعبة) ؛ حيث العلامة تكون رمزا عندما تصبح العلاقة بين الدال والمدلول

تعسفية اعتباطية حيث يكون الجسد ماهية سيميائية وكينونة اتصالية دالة ذات معنى ومغزى مملوءة بالدلالات تمتد إلى أفق اللعب حيث تشكل اللعبة امتدادات اتصالية للجسد اللاعب الدال وحواسه ؛ كل شيء في تركيبته ومواد خلقه يوحي بالتناسق الاتصالي مما يجعله سيميائي الاتصال بامتياز حيث استخداماته تخضع لمنظومة من النماذج والشفرات والطقوس التي تتنوع بشكل كبير حسب الثقافات ؛ لتكون لغة الجسد انعكاسا خارجيا من شخص في ظرف عاطفي ؛ إن كل لفتة أو حركة يمكن أن تكون مفتاحا ذا قيمة لعاطفة معينة ، وعملية اللعب في حد ذاتها تشتمل على عناصر جمالية وفي أثنائها يتخذ الجسد البشري أشكالا جمالية متعددة تصل إلى الذروة مع استمرارية اللعب؛ حيث الحركات أيقونية أين توجد علاقة حدسية اعتباطية بين الحركة وبين ما تمثله ، وفي بيئات الواقع الافتراضي يتقاسم المشاركون أفقا من "الحضور"، يمكن وصفه بالشعور الغامر وبالتفاعل البديهي العفوي ؛ أي أن الواقع الافتراضي المعبر عنه بأشكال أخرى هو عالم الصور"الخيالات" ، وشخصية اللعبة تنقل للمعلومات وتوصل الإشارات والرموز، وكثيرا ما توفر المعلومات حول تجربة المستخدم أو أدائه ؛ حيث الألعاب تسمح بالتفاعل في بيئات رقمية من خلال أجهزة إلكترونية ؛حيث ارتداء أزياء وخوذات معينة مثلا تنقل أجسادنا كلها ومشاعرنا إلى العالم الرقمي ؛ أي إلى العوالم الافتراضية من خلال الصور والحركات والأصوات التي تبدو لنا كما لو كانت هي الواقع اليومي ولكنها ليست كذلك ؛ أين تحمل حركات الأجساد وإشاراتها دلالات مفهومة وأنظمة أدائية تتمثل فيما تستخدمه من وسائط ، وإن لغة الإشارات الجسدية لغة مستمرة متواصلة لاتتوقف عن التعبير حينما تمتد الحواس في فضاء اللعبة الإلكترونية لتهاجر معها الأجساد المنغمسة الممارسة لتصبح هذه الأخيرة امتدادات لحواسها ، بل امتدادات لأجسادها المندمجة في سراب شاشات الألعاب التفاعلية ؛ حيث تقود إلى نفاذية سيميائية بين الواقع والمتخيل في البيئات الافتراضية مستخدمة بشكل طبيعي طرق التفاعل المفضلة مع الأجهزة وذلك لمراقبة سلوكات المستخدمين الذين يواجهون بيئات افتراضية؛ الوظائفيات الغائبة تتم محاكاتها من قبل ممارسين في الوقت الحقيقي من خلال ماتتيحه الواجهات اللمسية والأجهزة اللمسية ، إن الفن الافتراضي هو ذلك النشاط الذي يسمح لنا ومن خلال

التكنولوجيا بأن نستغرق بأنفسنا ونندمج في الصورة وعالمها ، وأن نتفاعل معها أيضا حيث تساعد خاصيتا اللاعبية والتفاعلية اللتين يتحكم فيهما اللاعب أثناء الممارسة بشكل كامل في المدخلات والمخرجات في ترسيخ ظاهرة الاستغراق لدى ممارسي هذه الألعاب الآسرة الساحرة ، فهذه الألعاب تنبثق عن بيئات سيميائية متعددة ؛ أين يكون اللاعب متفاعلا مع طبيعة اللعبة من خلال قنوات التواصل المختلفة ، فالانغماس في البيئات المصطنعة التي تجعلها تقانة الواقع الافتراضي ممكنة يشكل تغيرا في الهوية الذاتية ، فإذا كان المشاهد التقليدي يحدق في شاشات مستطيلة ، فإنه مع الواقع الافتراضي يصبح قاطنا مشاركا متورطا ، ويبدو أن التفضيء الأقصى لهذا الواقع وقدرة المستخدمين النسبية على إعادة صياغة البيئات الافتراضية حسب الرغبة حيث اليوم نزعم التمييز بشكل كامل بين الصور والدلالات ولكن المستخدمين لا يدركون بأن الصور نفسها حقيقة فحسب بل قد يختارون للصور بأن تنوب عن الواقع الذي تمثله ؛ حيث مادية الأجساد البشرية يمكن أن تسكن في "الحيث" اللامادي للبيئات الافتراضية ، ليوحي ضمنا بأن الفرد الممارس يتحد مع ضوء الواقع الافتراضي لتصبح الألعاب الإلكترونية محاكاة للواقع رغم افتراضيتها هنا لأنها حافلة بنداء المعاني ؛ لأن التفاعلية هي اللفظ السحري الذي يرمز إلى مزيج من الحرية والذكاء بحيث أن الإدمان قد بلغ مبلغا بتنا فيه نعرف الحرية بمقدار ما يتيحه لنا تعدد خطوط الاتصال، حيث تشكل التفاعلية بؤرة دراسة تلك المبادئ الإبداعية الساعية إلى إقامة بيئات حية أو رقمية للترفيه أو التعليم ، وتظهر الصناعات الجديدة ، وهذا الدفع باتجاه التفاعلية هو جمع للموهبة والتصميم والإنتاج الفني مع قدرات تكنولوجيا المعلومات ، فهي معا تملك الإمكان لتفسير المفاهيم الحالية عن فضاءات الترفيه الحي والرقمي ؛ حيث لاعبية لعبة ما هي درجة وطبيعة التفاعلية التي توفرها هذه اللعبة،وهذا يعني كيف يكون اللاعب قادرا على التفاعل مع عالم اللعبة ، وكيف يتفاعل عالم لعبة الفيديو مع الخيارات التي يقوم بها اللاعب؛أي أن "اللاعبية ليست مرآة قواعد اللعبة ، ولكنها نتيجة تلك القواعد المتاحة للاعبين ؛ إنه سحر الصورة الرقمية المدهش في عصرنا الرقمي المتكيف المفتوح على مادة المرئي الفائق ، إنه النص الصوري المتكيف مع المادة ، إنه البيئة السيميائية الجديدة الغامرة التي يتيحها هذا

الفن البصري الترفيهي الجديد ؛ هذه الوسائط الميديو– ليدية من خلال سيميائيتها الصورية تعتبر فضاءات مفتوحة على الدلالات المختلفة التي تتيحها الصور ثلاثية الأبعاد فائقة الدقة من انتقال للرسائل الرمزية انطلاقا من الضغط الهابتيكي "اللمسي" على لوحة المفاتيح ليجد اللاعب نفسه هناك داخل الشاشة سابحا في سراب رمزي كثيف وشفاف ، حيث الواسطة فضاء تفاعلي متشابك الرموز الدالة ، إن ألعاب الفيديو الممارسة مازالت تتيح للأفراد بأن يتواصلوا مع بعضهم بعضا من العالم برمته في فضاءات الألعاب التي يتقاسمونها أثناء اللعب ؛ حيث هذه البيئات اجتماعية بشكل كبير تسمح لهؤلاء الممارسين بالتواصل الذي يمكنهم من التفاعل ، وأن يتعلموا من بعضهم بعضا ، وهناك هيمنة متنامية لهذه البيئات الاجتماعية لكي تكون بديلة عن التواصل والتفاعل في العالم الحقيقي ؛ أين باتت علاقاتنا الاجتماعية تتشكل وفق درجة استهلاك وتوظيف وتغلغل هذه الوسائط في حياتنا اليومية ؛ حيث أدواتها ولغتها الجديدة احتلت مكان الكثير من رموز ومعاني التواصل بين البشر ، وباتت غير اللغة التي نتواصل من خلالها في حياتنا اليومية ، وإن إمكانية التفاعل الاجتماعي في أداء هذه البيئات تقتصر على التفاعلات بين القارئ والمشاهد المشارك ؛ حيث الألعاب الرقمية توفر الخبرات التفاعلية المشوقة التي تسعى للحصول على تجربة اللاعبية ، والصور النمطية يمكن أن تساعد في تفاعلية اللعبة ؛ حيث ألألعاب ليست مبنية فقط على التمثيل ، ولكن على بنية سيميائية متناوبة معروفة على أنها محاكاة ، والجيم بلاي هو عامل الانغمار الذي يميز الألعاب عن أشكال السرد التقليدية ، وهذه الألعاب هي فضاءات للعب والمتعة والترفيه ، وأيضا أمكنة للتوتر والنضال وممارسة متبادلة بين اللاعبين.

الفصل الخامس :

العولمة

مقدمة الفصل :

حاولنا التطرق في هذا الفصل إلى العولمة كظاهرة اجتماعية شاملة ، وأيضا كظاهرة معرفية شغلت حقول التناول العلمي والمعرفي الإنساني : على غرار السوسيولوجي والاقتصادي والسياسي والأنثروبولوجي الثقافي والإعلامي والاتصالي والفلسفي والأدبي ، فلم تترك العولمة مجالا إلا وولجته من بابه الواسع كظاهرة فرضت نفسها على الكون فمنهم من قاسمها العداء واعتبرها شرا ونقمة ، ومنهم من انساق وراءها منجرفا في تيارها المتواتر السريع المتغير ، ومنهم من يقف منها موقفا وسطيا معتدلا فهي ليست خيرا مطلقا ولا شرا مطلقا أيضا ، وإنما هي ظاهرة فيها من هذا ومن ذاك ، إذ أسيل في شأن هذا الموضوع حبر كثير تقاسمته رؤى واتجاهات مختلفة ليبرالية محافظة تؤيد ظاهرة العولمة وترسانتها الساحقة ، وماركسية نقدية تواجه القيم العولمية الساحقة لآدمية الإنسان ، وأيضا هناك وجهات نظر قومية وأخرى إسلامية تنظر لهذه الظاهرة من زاوية خاصة تجسد ظاهرة الاختراق ،وأيضا إذابة الخصوصيات الثقافية للإثنيات المختلفة العرقية والطائفية الدينية في دولها القومية المختلفة ؛ أين تحاول الدراسة في هذا الفصل الوقوف على تداعيات العولمة وتجلياتها ، وأيضا الوقوف على ثقافة النحن والعولمة وإشكاليتها والديمقراطية وعلاقتها بأمركة الهوية اللسانية ، وأمركة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا وعولمة الجريمة والإرهاب والوقوف على إيجابياتها وطرق مواجهتها ، وما من شك أن العولمة ظاهرة كونية رأسمالية شاملة اجتماعية ثقافية واقتصادية وسياسية ، وإيديولوجية واتصالية ساهمت الثورة التكنولوجية المتطورة الراهنة في دفع وتيرتها لتكتسح الكون برمته ؛ لتصبح ظاهرة عابرة للحدود والثقافات تتجلى في تمظهرات متعددة متباينة ومتشابكة متداخلة تتغلغل في العمق الاجتماعي والثقافي

والاقتصادي والسياسي في المجتمعات القومية محاولة تغيير البنى التقليدية في دولها القومية متجاوزة سلطة الدولة.

أولا : علاقة العولمة بالظاهرة الاقتصادية الرأسمالية

يبين الباحث لقاء مكي العزاوي ارتباط العولمة بالظاهرة الاقتصادية الرأسمالية من منظور عالم السياسة الأمريكي جيمس روزناو باعتبارها ظاهرة معقدة متعددة النماذج على غرار الاقتصاد والسياسة ، والثقافة والإيديولوجيا لتشمل قضايا إعادة تنظيم الإنتاج وتداخل الصناعات عبر الحدود ، وانتشار أسواق التمويل وتماثل السلع الاستهلاكية لمختلف الدول ، أما الباحث صادق جلال العظم فيراها بداية عولمة الإنتاج والرأسمال الإنتاجي وقوى الإنتاج الرأسمالية ، وبالتالي علاقات الإنتاج الرأسمالية أيضا ، ونشرها في كل مكان مناسب وملائم خارج مجتمعات المركز الأصلي ودوله.[767] من خلال المفهوم الذي أورده الباحث مكي العزاوي الذي صاغه عالم السياسة الأمريكي جيمس روزناو معتبرا العولمة ظاهرة تتسم بالتعقيد والتشابك لها تمظهراتها الاقتصادية والسياسية والثقافية والإيديولوجية لتنضوي تحتها قضايا إعادة تنظيم الإنتاج ، وتداخل الصناعات وانتشار أسواق التمويل التي تعكس تماثل السلع المستهلكة في مختلف الدول مما يعكس تحولات هذه الدول تجاه رسملة على مستوى العمق كما يراها الباحث جلال صادق

767 – لقاء مكي العزاوي ، تكنولوجيا الاتصال وظاهرة العولمة ، ص.ص 4.2.
– زيارة بتاريخ : الأربعاء 20 جانفي 2015 على الساعة 17:35.
http://aljazairi.ahlamontada.net/montada-f1/topic-t235.htm

العظم من خلال عولمة الإنتاج والرأسمال الإنتاجي وقوى الإنتاج وعلاقات الإنتاج وتصديرها من المركز إلى دول الأطراف.

يشير الباحث تركي الحمد في كتابه الموسوم بـ : الثقافة العربية في عصر العولمة إلى أن العولمة ظاهرة تاريخية حديثة منذ بزوغ الرأسمالية في مرحلتها التجارية ، فاقتصادات الإنتاج الوفير الذي حققته الثورة الصناعية لا يمكن لها الازدهار والاستمرار مالم تكن ساحتها العالم بأسره.[768]

يبين الباحث تركي الحمد تجليات العولمة في جانبها الاقتصادي الذي لا يمكن عزله عن بقية الجوانب نظرا للاشتباك والتداخل الذي يصعب فصله ؛ لأن العولمة ظاهرة تاريخية مرتبطة بسياقات مختلفة متداخلة اجتماعية واقتصادية وسياسية وإيديولوجية مرتبطة ببزوغ الظاهرة الرأسمالية في مرحلتها التجارية في رحم الانتصار الساحق للثورة الصناعية التي جسدت واقع اقتصاد السوق ، وحركة الرساميل والتدفقات المالية والسلعية البضائعية التي ساهمت في تسريع وتيرتها الثورة التكنولوجية الاتصالية الحديثة من خلال الشركات العملاقة متعددة الجنسيات ، لتعم عقيدة السوق العالم أجمع ، وفي ذات السياق يشير الباحث جيرار ليكلرك في كتابه الموسوم بـــ: العولمة الثقافية ، الحضارات على المحك إلى أن العولمة الاقتصادية تعني توسع السوق العالمية وتصميم وتقوية الروابط بين الأمم والمجموعات البشرية.[769]والعولمة الاقتصادية حسب الباحث جيرار ليكلرك من زاوية نظر إيجابية تعني توسع السوق لتقوية الروابط بين الأمم والمجموعات البشرية ، وهذا الطرح يقترب من مفهوم العالمية الاقتصادية التي تعود بالمنفعة

768 – تركي الحمد ، الثقافة العربية في عصر العولمة ، دار الساقي ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.20.

769 – جيرار ليكلرك ، العولمة الثقافية ، الحضارات على المحك ، ترجمة جورج كتورة ، دار الكتاب الجديد المتحدة ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.23.

على الجميع دون هيمنة تعكس بدورها تمركز الثروة والرساميل وحركتها بين من يمتلكونها ومن يستفيدون من ريعها في شكل سلعي مادي أو خدمي ، وهذه الرؤية الكليركية المتفائلة تعكس تقليص الفجوة بين المركز والأطراف من خلال الاستفادة من العولمة الاقتصادية المثالية من المنظور الكليركي، فإذا قدر لهذه العولمة التطبيق على أرض الواقع لتقلصت فجوة الفقر والتبعية في العالم بأسره ، ولكن هذا الطرح بعيد عن المعطى الواقعي الذي يعكس هيمنة الشركات متعددة الجنسيات للاستفادة من ريع العولمة وجني ثمارها لصالح العالم الأول ليزداد الأغنياء غنى والفقراء فقرا.

وحسب الباحث كمال الدين عبد الغني المرسي في كتابه الموسومبـ : العلمانية والعولمة والأزهر وفي ذات السياق التفاؤلي الذي نحاه الباحث جيرار ليكلرك فإن العولمة تشير إلى تحول العالم إلى منظومة من العلاقات الاقتصادية المتشابكة والمتداخلة التي تتعمق وتتشابك في ظل سيادة نظام اجتماعي واحد في العالم حيث تتبادل أجزاء الكون الاعتماد على بعضها بعضا فيما يخص الخامات والسلع المصنعة والأسواق .[770]

وفي ذات المنحى التفاؤلي فإن العولمة في سياقها العام المتداخل تحيل إلى مظهر منظوماتي من العلاقات الاقتصادية المتداخلة والمتشابكة في ظل سيادة نظام اجتماعي عالمي ، وهذا المفهوم يقترب من مفهوم العالمية الذي يختلف عن العولمة حيث تتبادل أجزاء الكون الاعتماد على بعضها فيما يتعلق بالسلع والخدمات والأسواق وغيرها باعتبار العالم جسدا واحدا تعتمد أعضاؤه على بعضها بعضا ، ولكن هذا الطرح بعيد عن واقع الشركات المحتكرة المتحكمة في العولمة الاقتصادية التي لن تحيد بأي حال عن العقيدة السوقية المتوحشة.

770 – كمال الدين عبد الغني المرسي ، العلمانية والعولمة والأزهر ، دار المعرفة الجامعية ، مصر ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.ص . 89 – 90.

وفي ذات السياق يشير الباحث إدوارد كولد سميث وجيري ماندير في كتابهما الموسوم بـ : محاكمة العولمة إلى أن العولمة الاقتصادية ستقود حتما إلى عولمة سياسية تؤسس دكتاتورية السوق العالمي.[771]

وعلى النقيض تماما لما ذهب إليه الباحث جيرار ليكلرك ، فإن إدوارد كولد سميث وجيري ماندير يجزمان بأن العولمة الاقتصادية تؤدي حتما إلى عولمة سياسية تؤسس دكتاتورية السوق ؛ بمعنى أن العولمة الاقتصادية تعكس الهيمنة على الاقتصاد العالمي من خلال أخطبوط الشركات العملاقة متعددة الجنسية التي تحكم قبضتها على كل شيء ممررة مشروعها الهيمني تحت غطاء الاقتصاد ، وما دامت خيوط اللعبة بأيدي الكبار فإن الاستفادة من غنائم العولمة الاقتصادية لن تخرج عن هذا السياق الذي يحكم القبضة جيدا على الموارد في العالم وتسخيرها من أجل خدمة الرأسمالية السوقية.

وفي ذات السياق يبين الباحث لقاء مكي العزاوي في دراسته الموسومةبـ : تكنولوجيا الاتصال وظاهرة العولمة بأن العولمة بهذا المعنى حسب الباحث جلال صادق العظم هي رسملة العالم على مستوى العمق بعد أن كانت رسملته على مستوى سطح النمط ومظاهره ، والعولمة حقبة التحول الرأسمالي العميق للإنسانية جمعاء في ظل هيمنة دول المركز وبقيادتها وتحت سيطرتها وفي ظل سيادة نظام عالمي للتبادل غير المتكافئ.[772]

771 – إدوارد كولد سميث وجيري ماندير ، محاكمة العولمة ، ترجمة رجب بودبوس ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر ، ليبيا دون ذكر سنة النشر ، ص. 22.

772 – لقاء مكي العزاوي ، مرجع سابق ، ص.ص 2 – 4.

أما الباحث جلال صادق العظم في السياق الذي أورده الباحث لقاء مكي العزاوي فإن العولمة كظاهرة تعكس رسملة عمق العالم ؛ بمعنى ترسيخ قيم الرأسمالية على مستوى البنى الاجتماعية القائمة سياسا واقتصاديا وثقافيا في دول الأطرافح؛ تلك الخاضعة للضخ المتواصل المستمر لرسائل المركز في شكل إيديولوجيا ، فالرسالة الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والثقافية والاعلامية تتحول إلى رموز إيديولوجية تعكس هيمنة المركز على الأطراف في محاولة رسملة تحويلية عميقة لسكان الكوكب في ظل نظام عالمي وحيد سائد مهيمن تنعدم فيه فرص التبادل المتكافئ بين المركز المهيمن ودول الأطراف التابعة.

وفي ذات السياق يشير الباحث محمد مبروك وآخرون في الكتاب الموسومبـــ : الإسلام والعولمة إلى أن الباحثان الألمانيان هانس بيتر مارتن وهارالد شومان في كتابهما الموسوم بفخ العولمة معربان عن قلقهما حيال نمو العولمة التي تنمو معها الثروة وتتمركز ، وبالتالي تتسع الفرورق بين البشر والدول اتساعا لا مثيل له.[773]ولا يخرج في حقيقة الأمر الباحث محمد إبراهيم مبروك عن المنحى الذي سلكه الباحث جلال صادق العظم والباحث كولد سميث وجيري ماندير في طرحهما باعتبار العولمة ظاهرة مقلقة حسب الباحثين هانس بيتر مارتن وهارالد شومان تلك الظاهرة التي تزداد نموا لتنمو معها الثروة ، وتزداد تمركزا في أيدي الكبار الذين يبتلعون العالم ، وبالتالي تتسع الفجوة بين من يمتلكون القرار ومن يعيشون تحت خط الفقر في العالم بأسره ، والعولمة من وجهة النظر هذه تعكس هيمنة دولة المركز على دول الأطراف لتكريس ظاهرة التبعية.

773 – الإسلام والعولمة ، محمد إبراهيم مبروك وآخرون الدار القومية العربية ، دون ذكر سنة النشر ، ص.19.

والعولمة حسب الباحث المفكر أنتوني جيدنز في كتابه الموسوم بـــ: علم الاجتماع مع مدخلات عربية تعتبر ظاهرة ترتبط بالأنساق الضخمة على غرار أسواق المال والإنتاج والتجارة العالمية ، وتتجاوز هذا الإطار الاقتصادي لتكون ظاهرة تعيش بيننا.[774]

يبين الباحث أنتوني جيدنز بأن العولمة ظاهرة متشابكة مرتبطة بالأنساق الضخمة على غرار المؤسسات المالية والإنتاجية والتجارية ، ولكنها في نفس الوقت رغم ارتباطها بالإطار السوقي الاقتصادي الليبرالي ، إلا أنها تتجاوزه إلى جزئيات الحياة المختلفة المتداخلة في واقع المجتمعات ، وهذا المنظور الجيدنزي لا يفصلها كظاهرة اقتصادية محضٍ ، بل يربطها بسياقاتها المختلفة لتكون ظاهرة شاملة مناحي الحياة.

وفي ذات السياق يرى الباحث عبد الجبار الحديثي في كتابه الموسوم بـ : العولمة الإعلامية بأن ظاهرة العولمة مرتبطة بجذور نشوء الرأسمالية وتطورها ، وبالثورة الصناعية في القرن الثامن عشر وتأريخ العلاقات الدولية في القرن العشرين ، ورغم أن هذه الظاهرة مرتبطة بالاقتصاد وحركة الرساميل إلا أنه لا يمكن حصرها في الجانب الاقتصادي.[775]

774 – أنتوني جيدنز وكارين بيردسال ، علم الاجتماع مع مدخلات عربية ، ترجمة فايز الصياغ ، مركز دراسات الوحدة العربية ، شارع الحمرا بيروت لبنان ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.136.

775 – مؤيد عبد الجبار الحديثي ، العولمة الإعلامية ، الأهلية للنشر والتوزيع ، الأردن ، الطبعة الأولى 2002 ، ص.10.

وفي ذات المنحى الجيدنزي لا يجرد الباحث عبد الجبار الحديثي هذه الظاهرة من صفتها الاقتصادية ، ولا يفصلها عن السياقات العامة المتداخلة التي أدت إلى نشوئها على غرار جذورها الرأسمالية وتطورها وارتباطها بالظاهرة الصناعية والتحديث ، وهي من هذا المنطلق ماهي إلا امتداد للحداثة أو مظهر متطور من مراحلها.

والعولمة حسب الباحثين برهان غليون وسمير أمين في كتابهما الموسوم بـ : ثقافة العولمة وعولمة الثقافة ، إذ أن برهان غليون يرى بأن العولمة في مظهرها الاقتصادي خلق سوق عالمية واحدة تساهم في توسيع التجارة ، ونمو الناتج العالمي بوتائر سريعة تفوق تلك التي عرفتها الأسواق الرأسمالية القومية التقليدية .[776]

أما الباحث برهان غليون فيرى العولمة في جانبها الاقتصادي تتمثل في خلق سوق عالمية واحدة تساهم في توسيع دائرة التجارة ونمو الناتج العالمي من خلال تدفق السلع والرساميل بسرعة فائقة تجاوزت كل الوتائر التي شهدتها الأسواق القومية الرأسمالية التقليدية ، وهذا من ثمار التطور التقاني المذهل الذي وفرته الثورة الاتصالية من خلال تسريع الطرق والكيفيات المتطورة التي تسوق بها البضائع الرائجة ، ووصولها إلى المستهلك في أقرب وقت ممكن.

ثانيا : ارتباط العولمة بظاهرة الهيمنة الاستعمارية

العولمة في أساسها ظاهرة اقتصادية كجزء من نظام هيمنة الغرب على العالم ؛ ترتبط جوهريا بانطلاق الظاهرة الاستعمارية الإمبريالية وما تبعها من نشوء الرأسمالية المتضخمة؛ لتصبح ظاهرة تاريخية أسهمت في تشكيل صورة العالم الحديث بالشكل الذي يؤمن تكريس نظام الهيمنة.[777]

776 – برهان غليون وسمير أمين ، عولمة الثقافة وثقافة العولمة ، دار الفكر العربي المعاصر ، دشق – سوريا ، الطبعة الثانية 2002 ، ص.31.

777 – المرجع السابق.

ومن الناحية التاريخية يعيدها بول بيروخ إلى منتصف القرن التاسع عشر، فيما يعيدها رونالد روبرتسون إلى تواريخ أكثر قدما حيث يقسمها إلى خمسة مراحل ؛ ترجع مرحلتها الجنينية إلى بواكير القرن الخامس عشر ، وصولا إلى المرحلة الأخيرة التي سماها مرحلة عدم اليقين التي تستمر منذ سبعينات القرن العشرين حتى اليوم ، والتي شهدت إدماج العالم الثالث في المجتمع العالمي ونهاية الحرب الباردة ، وشيوع الأسلحة الذرية وزيادة المؤسسات الدولية.[778]

وبدء مشكلة تعدد الثقافات وتعدد السلالات داخل المجتمع الواحد وظهور ما يعرف بالمجتمع المدني العالمي والمواطنية العالمية وتدعيم أنظمة الإعلام الدولية.[779]يبين الباحث لقاء مكي العزاوي في دراسته الموسومةبـــ : تكنولوجيا الاتصال وظاهرة العولمة كجزء من نظام هيمني عالمي غربي يرتبط بالظاهرة الاستعمارية الإمبريالية ، وما ترتب عليها من تبعات لتصبح العولمة بهذا الارتباط ظاهرة تاريخية في إشارة إلى نموها حسب اتجاه النزعة التطورية في التيار السوسيولوجي الوظيفي ؛ حيث قسمها رونالد روبرتسون إلى مراحل خمس لتربط هذه الظاهرة بنهايات عقد الثمانينيات بانتهاء الحرب الباردة وزوال المعسكر الشرقي ،وسقوط جدار برلين وحرب الخليج الأولى وأحداث الحادي عشر من سبتمبر ألفين وواحد وبداية الحرب على الارهاب الدولي ،وحرب الخليج الثانية والشرق الأوسط الجديد ومحاولة بلقنة العالمين العربي والإسلامي الذين يشكلان الخطر الداهم المفزع لأمريكا خصوصا والغرب عموما بعد تفتيت المعسكر الشرقي كلية ليدخل تحت المظلة الأمريكية ليصبح العالم تحت إمرة أمريكا الدولة العظمى التي لا تقهر وعصر الأحادية القطبية الذي ينتهي عنده التاريخ.

778 – المرجع نفسه.

779– لقاء مكي العزاوي ، تكنولوجيا الاتصال وظاهرة العولمة ، ص.ص 2-4.

– زيارة بتاريخ : الإربعاء 20 جانفي 2015 على الساعة 17:35 .

http://aljazairi.ahlamontada.net/montada-f1/topic-t235.htm

وفي ذات السياق يرى الباحث سمير أمين أثناء تعليق الباحث برهان غليون على طرح محاوره في كتابهما الموسومبـ : ثقافة العولمة وعولمة الثقافة بأن العولمة تعتبر شكلا استعماريا ، وموجة ثالثة توسعية لا تختلف في أهدافها عن الموجات السابقة.[780]

ولا يخرج طرح الباحث سمير أمين عن المنحى التحليلي الذي ساقه الباحث لقاء مكي العزاوي عن وجهة نظر الباحث المستقبلي الأمريكي إلفين توفلر فيما يتعلق بتداعيات الموجة الثالثة الرأسمالية التي تعتبر العولمة أبرز تجلياتها على الأصعدة السياقية المختلفة المتداخلة سياسيا واقتصاديا واجتماعيا وثقافيا وتكنولوجيا ، فالحروب المستقبلية المعلوماتية المعرفية التي استشرفها توفلر تقوم على الدعامات المعرفية ضمن الإطار الليبرالي، إلا أن سمير أمين يربط العولمة كموجة ثالثة بالظاهرة الاستعمارية التوسعية ذات التوجه الليبرالي التي لا تختلف من حيث الهدف عن الموجات السابقة ، إلا أنها تختلف عنها في توظيف المتاح من التطور التكنولوجي المذهل عابر الحدود والقوميات.

وفي ذات المنحى وفي إطار عام يعكس مفهوم الإمبريالية الثقافية الذي صاغه السوسيولوجي الأمريكي رايت ميلز هي مجموعة السيرورات التي يدخل بمقتضاها المجتمع إلى دائرة النظام العالمي المعاصر ، والطريقة التي دفعت بها الشريحة الحاكمة لتغيير مؤسساتها الاجتماعية تحت طائلة الضغط والقوة لتلائم قيم وبنى مركز النظام المهيمن.[781]

إن مفهوم الإمبريالية الثقافية الذي نحته السوسيولوجي الكبير رايت ميلز كإطار عام تندرج ضمنه العولمة بمختلف صورها وتجلياتها يعكس مفهوم الهيمنة القطبية الأحادية ، وتحكم النخبة

780 – برهان غليون ، مرجع سابق ، ص.132.

781 – أرمان وميشال ماتلار ، تاريخ نظريات الاتصال ، ترجمة نصر الدين لعياضي والصادق رابح ، مركز دراسات الوحدة العربية ، شارع الحمرا ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.ص 130 – 131.

الأمريكية وحلفائها السبعة الكبار في مصير العالم من خلال إحكام القبضة الحديدية على السياسة والاقتصاد والاجتماع والثقافة والمعرفة ، واحتكار العلم عموما لتتحول كل هذه الأدوات المعرفية إلى أسلحة عولمية فتاكة غايتها النفعية تبرر الوسيلة من أجل سبك العالم وقولبته في إطار أمريكي نمطي ، وهذا ما تفرضه السياسة المصلحية المركزية الأمريكية على الأطراف التابعة في العالم برمته.

وفي ذات المنحى يشير الباحث محمد سعيد طالب في كتابه الموسومبـ : الثقافة والتنمية المستقلة في عصر العولمة (التخلف العربي ثقافي أم تكنولوجي) إلى الإمبراطورية المالية الأمريكية التي غيرت من طبيعة عمل ومهام الهيئات الدولية التي تأسست بعد الحرب العالمية الثانية لتصبح أدوات للهيمنة الأمريكية في عصر ما بعد الإمبريالي.[782]

ولا يبتعد طرح الباحث محمد سعيد طالب عن السياقات السابقة التي تدور كلها حول مفهوم الهيمنة الأمريكية وإمبراطوريتها المالية التي تعتبر امتدادات للظاهرة الهيمنية الاستعمارية التقليدية الكولونيالية حيث غيرت هذه السلطة المالية المتحالفة مع القوة التكنولوجية والاتصالية التي تسيطر عليها الولايات المتحدة الأمريكية مهام وعمل الهيئات الدولية التي تشكلت بعد الحرب العالمية الثانية لتتغير شيئا فشيئا خارطة الواقع السياسي والاجتماعي والاقتصادي والثقافي في العالم بأسره ، وتصبح تلك الهيئات أدوات للسيطرة والهيمنة على غرار التحالفات والتكتلات المصلحية التي تقيمها الولايات المتحدة ، ولعل أبرزها حلف الشمال الأطلسي وعدوانه الائتلافي السافر بقيادة القوة العظمى على العراق بمباركة مجلس الأمن وتمويل البنك الدولي ومنظمة

782 – محمد سعيد طالب ، الثقافة والتنمية المستقلة في عصر العولمة – التخلف العربي ثقافي أم تكنولوجي ، منشورات اتحاد الكتاب العرب ، دمشق – سوريا ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.133.

التجارة العالمية والشركات العملاقة متعددة الجنسيات في عصر العولمة مابعد الإمبريالي المستمر المتواصل في راهننا العالمي المعيش.

وفي ذات الوجهة دائما يشير الباحث صالح بن سليمان الخراشي في كتابه الموسومبـ : العولمة ، والتي يراها البعض هوية بلا هوية ، والغرب يريد فرض هيمنته وسيطرته على العالم ، والعولمة كما يراها الفرنسيون ماهي إلا نسخة مهذبة للأمركة.[783]

فالعولمة في هذا السياق لا تعني سوى الأمركة ؛ أي فرض النمط الأمريكي على العالم بأسره ذلك النمط الذي يجب أن يعمم فهو الأبقى والأصلح والأجدر لكي يتمثله الكون برمته ، وبالتالي تكون هذه الأمركة التي تسعى إلى فرض هيمنتها وبسطها على كامل الكوكب تصبح في نظر مروجيها حدثا ينتهي عنده التاريخ لتبدأ الإنسانية صفحة جديدة للتعايش والتكيف والتأقلم مع الطراز الأمريكي في جميع مناحي الحياة ،وعقيدة جديدة للقرن الواحد والعشرين تكرس النمط الاستهلاكي الليبرالي الفج.

وفي ذات الاتجاه فإن عالم السيطرة الصامتة حسب الباحثة نورينا هيرتس يعكس ذلك العالم الذي تقزم فيه الشركات المتحدة موارد أمم بأكملها لتتجاوز مراتب رجال الأعمال مراتب الساسة ؛ ذلك العالم الذي يشير إليه ثلاثة أرباع الأمريكيين بأنه سيطر على حياتهم.[784]

ترى الباحثة نورينا هيرتس بأن مفهوم السيطرة الصامتة يعكس تحكم أباطرة المال والأعمال كقوة فاعلة في مصائر الدول والشعوب ، فالشركات متعددة الجنسيات تتحكم من

783 – صالح بن سليمان الخراشي ، العولمة ، دار بلنسية للنشر والتوزيع ، المملكة العربية السعودية ، الطبعة الأولى 1420 هجري ، ص.32.

784 – نورينا هيرتس ، السيطرة الصامتة ، ترجمة صدقي حطاب ، سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 336 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007 ، ص.17.

خلال ثلة في موارد العالم بأسره لتصوغ كما شاءت خارطة سياستها الاستهلاكية التي تستهدف بها ملايين المستهلكين لتتحكم في أذواق هؤلاء في أمريكا ، وغيرها من دول العالم مسيطرة على حياتهم ، فسلطة المال وقوة هذه الإمبراطورية تتجلى في الترويج لعقيدة العولمة الاستهلاكية التي سيطرت ، أو تكاد تسيطر بشكل ساحق على الكوكب.

وفي ذات الدائرة فإن ظاهرة العولمة حسب الباحث مولود زايد الطبيب في كتابه الموسوم بـ : العولمة والتماسك المجتمعي في الوطن العربي تعتبر شكلا من أشكال الهيمنة الغربية الجديدة بعد الاستفراد الأمريكي بالعالم.[785]

والعولمة من وجهة النظر هذه ماهي في حقيقة الأمر إلا شكل جديد من أشكال الهيمنة الغربية في شكلها العام ، وأمركة استفرادية أمريكية بالعالم من أجل الهيمنة والسيطرة عليه فالساحة العالمية صالحة لمثل هذه العملية بعد خلوها من القطب الثاني الضد المتمثل في الاتحاد السوفياتي السابق بعد تفتيته واحتوائه وانحسار الاشتراكية لتحكم قبضتها الطولى القوية على الكوكب.

وفي ذات السياق يشير الباحث محمد عبد القادر حاتم في كتابه الموسوم بـ : العولمة مالها وما عليها إلى أن هذه الأخيرة حسب الباحث الفرنسي جان سيلفيا هي تلك الليبرالية الاقتصادية التي صارت الدين المسيطر ، والعالم من هذا المنظور أصبح سوقا واسعة.[786]

والعولمة حسب الباحث جان سيلفيا في السياق الذي أورده الباحث محمد عبد القادر حاتم ماهي إلا عقيدة ليبرالية اقتصادية مسيطرة ، ليصبح العالم برمته مسرحا للتبشير بهذا الدين السوقي الجديد لتقام الحروب القديمة المتجددة في عصر تختلف فيه الوسائل اختلافا جذريا

785 - مولود زايد الطبيب ، العولمة والتماسك المجتمعي في الوطن العربي ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر ، دار الكتب الوطنية بنغازي ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.115.

786 – محمد عبد القادر حاتم ، العولمة ما لها وما عليها ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، مصر ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.33.

عن الماضي مع الحفاظ على وحدة الهدف كقاسم مشترك أكبر بين الهيمنات القديمة التقليدية ، والهيمنة العولمية السوقية الحديثة التي تعبر أشرس هيمنة شهدتها البشرية في القرن الواحد والعشرين ؛ حيث العالم يصير مسطحا حسب المنظور الفريدماني ينفتح على بعضه ؛ تزول فيه الحدود وتتلاشى وتتقارب فيه المسافات من خلال ما وفرته الثورة التكنولوجية الاتصالية الحديثة المتطورة التي عمت أنحاء الكوكب.

ثالثا : ارتباط العولمة بالظاهرة التكنو اتصالية

ما من شك أن العولمة ترتبط بظواهر عديدة على غرار الظاهرة الاقتصادية الرأسمالية والظاهرة الاستعمارية وتحولاتها التاريخية ، والظاهرة الصناعية التكنولوجية الاتصالية فمنذ ظهور الكهرباء والعالم يشهد ثورات متعاقبة تتطور باستمرار في المكان والزمان من ثورة الاتصالات السلكية واللاسلكية ، وثورتي الراديو والتلفزيون إلى الفيديو والفيديوتكس إلى التلفزيون الكابلي ، والتلفزيون التفاعلي إلى الائتلاف الوسائطي المتعدد إلى الفضائيات والأقمار الصناعية ، والهواتف المحمولة إلى الوسائط التفاعلية الترفيهية على غرار الألعاب الإلكترونية الرقمية إلى شبكة الأنترنت ، فكل هذه الوسائل التقانية الاتصالية الحديثة ساهمت في جعل العالم قرية صغيرة على حد قول صاحب نظرية الحتمية التكنولوجية الباحث الكندي مارشال ماكلوهان على مستوى الظاهرة الاتصالية لترتبط العولمة كظاهرة متشابكة بكل الوسائل الاتصالية الحديثة التي يطلق عليها الباحث فرانك كليش ثورة الإنفوميديا.

يبين الباحث محمود علم الدين في كتابه الموسوم بـــ : تكنولوجيا المعلومات وصناعة الاتصال الجماهيري بأن العالم يشهد انفجارا اتصاليا هائلا ، أو ثورة اتصالية شاملة أدت إلى إلغاء الحواجز الجغرافية والزمانية بين الأفراد والمجتمعات ، فهذه الثورة الحديثة المتطورة مكنت للإنسان بأن يتصل بمن جايلهم وعاصرهم ، وحتى بمن لم يجايلهم من الأجيال اللاحقة بما يحفظه لهم من تراث ومعلومات ، فالاتصال الفوري السريع يربط أجزاء العالم ، وكذلك الأقمار الصناعية تربطه من خلال الفضائيات التي تغطي الأحداث وتنقلها إلى أي مكان في الكوكب ، وهكذا توفرت الملتقيات عن بعد بين الهيئات والشركات والمؤسسات بالصوت والصورة ولكن يبقى هناك اختلال إعلامي في العالم المعاصر في التدفق الدولي للأخبار بين دول الشمال والجنوب.[787]

يشير الباحث محمود علم الدين إلى أن تكنولوجيا المعلومات هي أساس الانفجار الاتصالي الذي عزز للعولمة الاتصالية الإعلامية بأن تنتشر من خلال الوسائل الاتصالية المتجانسة التي تربط أجزاء الكوكب بعضها بعضا ؛حيث أدى هذا التجانس إلى إلغاء الحواجز المكانية الجغرافية والزمانية عن طريق الأقمار الصناعية إلى الفضائيات المتنوعة التي تغزو البيوت إلى الهواتف المحمولة وشبكة الأنترنت ، وما وفرته من فضاءات التواصل الاجتماعي كالتويتر والفايس بوك وغيرها مما ساهم في جعل العالم اتصاليا قرية صغيرة حسب المنظور الماكلوهاني ومسطحا مفتوحا حسب الرؤية الفريدمانية.

787 – محمود علم الدين ، تكنولوجيا المعلومات وصناعة الاتصال الجماهيري ، العربي للنشر والتوزيع ، الطبعة الأولى 1990 ، ص.ص 7-9.

وحسب الباحث لقاء مكي العزاوي فإن الظاهرة الاتصالية الحديثة وثورة المعلومات وتطور تقنية الأنترنت التي زامنت صعود الفضائيات التلفزيونية ، وذلك في إطار هيمنة باتت مطلقة على متغيري الاقتصاد والإعلام ، وأصبح الغرب الرأسمالي يتحدث عن انتهاء عصر الدولة القومية وحتمية العولمة كنمط حضاري غير قابل للمقاومة ، لتتزعم الولايات المتحدة هذه الحملة لصالح العولمة المنتصرة ماليا وإعلاميا على المعسكر الاشتراكي إلى الحد الذي ساد فيه تيار فكري أمريكي يتحدث عن حسم الصراع نهائيا لصالح الرأسمالية المتجسدة في الولايات المتحدة ، أو ما أطلق عليه فوكوياما نهاية التاريخ.[788]

ويبقى منظور الباحث لقاء مكي العزاوي يربط هذه الوسائل الاتصالية الحديثة التي حقق تجانسها العالمي في أرجاء الكوكب ما يسمى عولمة إعلامية ، وبهذا الطرح يراها كما يراها الجابري تكريسا للهيمنة والسيطرة والاختراق ونهاية للتاريخ بعد تفتيت المعسكر الشرقي لتبدأ العولمة الإعلامية تاريخها الذي لا يرسخ إلا قيم الليبرالية وعقيدة السوق الأمريكية.

وفي ذات السياق يرى الباحث مؤيد عبد الجبار الحديثي في كتابه الموسوم بـ : العولمة الإعلامية بأن العولمة ظاهرة اقتصادية وإعلامية ، فلا يمكن فهم العولمة الإعلامية دون فهم العولمة الاقتصادية ، إذ لا يمكن القبول بواحدية السوق إذا لم يكن الإعلام قويا وفاعلا ، فالعولمة الإعلامية تكييف للذوق وتحكم في معايير الاستهلاك.[789]

788- لقاء مكي العزاوي ، تكنولوجيا الإتصال وظاهرة العولمة ، ص.ص 5-4.
http://aljazairi.ahlamontada.net/montada-f1/topic-t235.htm

789 – مؤيد عبد الجبار الحديثي ، العولمة الإعلامية والأمن القومي العربي ، الأهلية للنشر والتوزيع ، عمان – الأردن ، الطبعة الأولى 2002 ، ص. 68.

أما العولمة الإعلامية الاتصالية كما وردت في سياق الباحث عبد الجبار الحديثي مرتبطة بسياق العولمة الاقتصادية ، وهذا راجع إلى تشابك وتداخل مفهوم العولمة الذي يبدو حسب الدارسين الذين تعرضوا لمناقشته وتحليله أنه من الصعب الإحاطة به بصفة شمولية وتفسيرية تزيل التداخل والتشابك والغموض الذي يكتنف هذا الأخير، لذا فالعولمة الإعلامية ظاهرة اتصالية جزئية من ظاهرة العولمة الكلية مرتبطة بظاهرة العولمة الاقتصادية لأن الاقتصاد والإعلام هما المنفذان لإرساء وتعزيز قيم السوق الاستهلاكية لدى المتلقين للسلع المختلفة في أرجاء الكوكب المترامية ، فإذا لم يكن الإعلام فاعلا وقويا لم تتعزز هذه القيم السوقية ؛ لأنه باختصار تلك الواجهة الدعائية الفعالة والفاعلة التي تمارس سلطتها للسيطرة على عقول المستهلكين.

أما الباحث ديديي فاسان في دراسته الموسومةبـــ : العولمة والصحة ، عناصر من أجل تحليل أنثروبولوجي يشير إلى أن مفهوم العولمة قد انبثق من علمي الاتصال والاقتصاد عاكسا التجانس لتقديم ثقافة عالمية من الناحية الاتصالية ، ومن الناحية الاقتصادية عاكسا دورة العوائد من خلال الحركة المستمرة للرساميل ، وهذا ما ذكره ساسكيا ساسان في مؤلفه الموسوم بالمدينة العالمية (1991) Saskia Sassen The Global City ، وأيضا ما ذكره مارشال ماكلوهان في كتابه الموسوم بالقرية العالمية Marshal Mac Luhan.(1989) The Global Village القرية العالمية.[790]

52- Didier Fassin, La globalisation et la santé. Éléments pour une analyse anthropologique 2001, P.8., PDF.

ولا يبتعد كثيرا ما طرحه الباحث ديديي فاسان عن طرح الباحث مؤيد عبد الجبار الحديثي حينما تعرض لمناقشة المفهوم في سياق الباحث ساسكيا ساسان الذي يربط العولمة بالاتصال والاقتصاد ، وهذا الطرح يبقى دائما في إطار المنظور الماكلوهاني ، فالعولمة من الناحية الاتصالية تعكس التجانس العالمي من حيث استعمال وسائل الاتصال الحديثة المختلفة في أنحاء العالم ، ومن الناحية الاقتصادية تعني التجانس العالمي للبضائع والسلع الرائجة في أسواق العالم ، وهذا الطرح لا يُخْرِجُ العولمة من الإطار الاستهلاكي.

وفي ذات السياق فإن العولمة حسب الباحث محمد عابد الجابري في كتابه الموسوم بـــ: قضايا في الفكر العربي المعاصر نشأت كمفهوم عضوي مترابط مع وسائل الاتصال الحديثة لتكريس ثقافة الاختراق.[791]

أما الطرح الجابري في مناقشته لارتباطات العولمة العضوية بالظاهرة الاتصالية من ناحية المفهوم لم يتطرق للارتباطات الاقتصادية ، واكتفى بالجانب الاتصالي فالعولمة الإعلامية الاتصالية بهذا المنظور ماهي إلا إحكام السيطرة على عقول المستهلكين من أجل تكريس ثقافة الاختراق التي تكتسح المجتمعات القومية.

791- محمد عابد الجابري ، قضايا في الفكر العربي المعاصر ، (مركز دراسات الوحدة العربية بيروت لبنان ، الطبعة الاولى 1997)، ص.142.

رابعا : ثقافتنا بين العولمة الثقافية والعالمية

يشير الباحث خليل أحمد خليل في كتابه الموسومبـ : سوسيولوجيا الجمهور السياسي الديني في الشرق الأوسط المعاصر إلى أن هناك مجتمعات معلمنة مبرمجة علميا تترك الثقافة الدينية والشعبية لأهلها ضمن نطاق الحرية الاقتصادية ، وتنازعها بثقافة منفتحة لجمهور مفتوح على الآفاق وعلومها.[792]

يعكس السياق العام الذي أورده الباحث خليل أحمد خليل بأن الحرية الاقتصادية تؤدي إلى الحرية الثقافية جراء الفضاءات المفتوحة في عصر العولمة ، فهذا السياق يشير من جانب غير معلن تماما إلى العولمة الثقافية التي باتت تغزو العالم من كل الاتجاهات التي أتاحها التحرك الحر للمعلومات والسلع ، فلم تعد المجتمعات في عصر العولمة أنساقا مغلقة بل أصبحت أنساقا مفتوحة مسطحة تتعرض خصوصيتها الثقافية للاختراق ، وأنسجتها الاجتماعية والثقافية والسياسية والاقتصادية والإيديولوجية لسيرورة التغيير المتلاحق الذي يسم مجتمعات اليوم.

وفي ذات السياق يرى الباحث جيرار ليكلرك في كتابه الموسومبـ : العولمة الثقافية،الحضارة على المحك بأن العولمة الثقافية هي الحالة النهائية للعولمة الاقتصادية باعتبارها ذلك البعد السياسي والثقافي والديني والإيديولوجي لظاهرة تم التطرق إليها من زاويتي الاقتصاد والجغرافيا السياسية.[793]

يرى الباحث الفرنسي جيرار ليكلرك بأن العولمة الثقافية هي الحالة النهائية للعولمة الاقتصادية لارتباط الاقتصاد بالثقافة والثقافة بالاقتصاد ، فالترويج لواحدية السوق العالمية يحتاج إلى ترسانة ثقافية إعلامية تتغلغل نافذة إلى سلوكات المستهلكين ملبية إشباعات مختلفة ،

792 – خليل أحمد خليل ، سوسيولوجيا الجمهور السياسي الديني في الشرق الأوسط المعاصر ، المؤسسة العربية للدراسات والنشر ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى2005 ، ص.17.

793 – جيرار ليكلرك ، مرجع سابق ، ص .ص.23 – 24.

فمفهوم العولمة الثقافية بهذا الطرح لا يمكن بأي حال أن يفصل فصلا تعسفيا عن التشابك والتداخل الذي يكتنف مفهوم العولمة المتداخل المتشابك كظاهرة شمولية اقتصادية وسياسية واتصالية وإيديولوجية ، فكل هذه الارتباطات تؤدي إلى الثقافي وتندرج ضمن إطاره الشامل.

وفي ذات المنحى يبين الباحث عبد العزيز بن عثمان التويجري في كتابه الموسوم بـ : تأملات في قضايا معاصرة بأن العولمة الثقافية ظاهرة مدعومة بالنفوذ السياسي والاقتصادي الذي يمارسه الطرف الأقوى في الساحة الدولية ، وتكنولوجيا المعرفة هي المحرك القوي الدافع للعولمة الثقافية.[794]

ولا يبتعد طرح للباحث عثمان التويجري عن الطرح الكليركي فيما يخص ارتباطات العولمة الثقافية بالنفوذ السياسي والاقتصادي الداعم الآزر لاستمرار نمو هذه الظاهرة ، وتغلغلها الساري السريع في الأنسجة الثقافية العالمية في أنحاء الكوكب، مما يعكس هيمنة التوجهات الليبرالية السوقية وتعميمها على الكون كأنموذج ثقافي أمريكي يجب أن يعم ويسود العالم برمته ، والخارج عن هذه العقيدة العولمية يعتبر خارج التاريخ.

وفي ذات السياق التويجري فإن العولمة الثقافية حسب الباحث المفكر محمد عابد الجابري في كتابه الموسوم بـ : قضايا في الفكر العربي المعاصر ماهي إلا تكريس لثقافة الاختراق ذات الصبغة الإيديولوجية الماكرة التي تتوارى تحت قناع الثقافة ، وحتى مصطلح الثقافة في نظره لا يخلو من المكر الإيديولوجي المخادع.[795]

والعولمة الثقافية في طرح الجابري ماهي إلا تجسيد لثقافة الاختراق التي تستهدف السيطرة على الخصوصيات الثقافية من قبل ثقافة المركز المهيمن على ثقافات الأطراف التابعة ، ولا تخرج فكرة الاستهداف والاختراق عن مفهوم الإمبريالية الثقافية التي تسعى العولمة الثقافية

794 – تأملات في قضايا معاصرة ، عبد العزيز بن عثمان التويجري ، دار الشروق ، مدينة نصر ، مصر ، الطبعة الأولى 2002 ، ص.19.

795 – محمد عابد الجابري ، قضايا في الفكر العربي المعاصر ، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت لبنان ، الطبعة الأولى 1997 ، ص.143.

إلى إرسائه ليكون أنموذجا واحديا محتذى لابد أن يسود نمطه الأمريكي الرأسمالي العالم برمته ، ولا تخلو الثقافة كمفهوم من المكر الإيديولوجي المخادع الذي يكرس تزييف الوعي بالواقع والوعي بالممكن لكل من يتلقى رسائل العولمة الثقافية التي تضخها وسائل الاتصال الحديثة المختلفة من خلال القائم بالاتصال داخل المركز القائم ولمتلقيها داخل الأطراف التابعة.

يشير الباحث لقاء مكي العزاوي إلى أن العولمة الثقافية تندرج ضمن إطار المساعي الحثيثة للغرب لتذويب الشخصية الثقافية لدول الجنوب بالشكل الذي لا يبقي لها هوية واضحة يمكن أن تشكل قاعدة للعمل على التحرر من دائرة الهيمنة.[796]

وفي ذات الوجهة فإن العولمة الثقافية حسب الباحث لقاء مكي العزاوي ماهي إلا محاولات سعي حثيث متواصل لا يهدأ ولا يفتر لاستهداف ثقافة الجنوب من قبل الشمال المهيمن لتذويب الشخصية الثقافية ، واستهداف الهوية لتصبح شعوب ومجتمعات الأطراف مسوخا تقدس عقيدة الاستهلاك السوقي تدور في فلك التبعية الفج خاضعة للهيمنة.

يبين الباحث مأمون فندي في مقاله الموسومبـ : عولمة الثقافة وثقافة العولمة بأن مفهوم الثقافة يتعرض باستمرار إلى نقد وإعادة نظر شديدين على غرار مفهوم العولمة ، والخلط الجدلي الدائر حوله في الجامعات الغربية ، فالعولمة إحدى العوامل التي تعقد الحوار حول الثقافة بشكل عام، وآخر الكتب التي ناقشت هذا الموضوع الجدلي في الغرب سنة ألفين وواحد كتاب أعدته شيري آوتنر (Sherry Ortner) أستاذة الأنثربولوجيا بجامعة كولومبيا بعنوان مصير الثقافة احتفاء بالمنظر الأمريكي كليفورد جيرتز (Clifford Geertz) بمشاركة نخبة من المنظرين في هذا الحوار النقدي حول الثقافة أمثال جورج ماركوس وناتلي ديفز وورينالتو روزودو وآخرين، وكانت نقطة الخلاف الأساس مع رؤية جيرتز التي ترى الثقافة على أنها عنكبوت مشترك يعطي معنى لحياة الناس في مجتمع محلي.[797]

796 – لقاء مكي العزاوي ، تكنولوجيا الاتصال وظاهرة العولمة ، ص.ص 2-4.

797 – مأمون فندي ، ثقافة العولمة وعولمة الثقافة ، جريدة الشرق الأوسط العدد رقم 8315 الإثنين 3 سبتمبر 2001.
http://www.aawsat.com/leader.asp?section=3&issueno=8315&article=55699

يبين الباحث مأمون فندي بأن الجدل يبقى قائما لدى تطرق الدارسين في مناولاتهم لمفهومي الثقافة والعولمة المتعرضين دائما إلى المساءلة والمحاججة والنقد في الجامعات الغربية والجدل يبقى قائما باعتبار العولمة عاملا يسهم بشكل أو بآخر في تعقيد الحوار حول الثقافة إذَا نوقش مفهوم الثقافة ضمن إطارها ، ونقطة خلاف الدارسين الذين تناولوا المفهوم الجيريتزي الذي يعتبر الثقافة عنكبوتا مشتركا يضفي معنى على حياة الأفراد في مجتمعاتها المحلية ، وهذه الرؤية الجريتزية تركز على الخصوصية الثقافية المحلية من خلال شبكة العلاقات الثقافية بين الأفراد المتفاعلين في المجتمع الواحد مما يعكس انعكاس الفكر على الثقافة وانعكاس الثقافة على الفكر.

وفي ذات السياق يرى الباحث محمد عابد الجابري في كتابه الموسوم بـ : إشكاليات الفكر العربي المعاصر بأن الثقافة هي المخصصة للفكر ، وهذا الأخير ينزع إلى العمومية " العالمية" ، وبالتالي يكون لعبارة " الفكر العالمي " معنى في حين أن عبارة " الثقافة العالمية" تبقى متناقضة ، وعبارة " الفكر العالمي" تظل فارغة هي الأخرى إذ لا يوجد " فكر عالمي" يعلو جميع الثقافات ، بل هناك فكر– إن وجد – نازع إلى الهيمنة على الصعيد العالمي ، و"الفكر العالمي" ما هو إلا فكر الثقافة النازعة إلى الهيمنة.[798]

تبقى جدلية الفكر العالمي والثقافة العالمية وفق المنظور الجابري علاقة إشكالية تحيل إلى مفهوم فكر عالمي نازع إلى الهيمنة ، وفكر ثقافة نازعة إلى الهيمنة ، ويظل مفهوم الثقافة العالمية متناقضا مع الواقع والعقل لأن الثقافة كفهوم ترتبط بالخصوصية ، وهي محدد من محددات الوجود الاجتماعي في مجتمع بعينه ، بينما الفكر يرتبط بالعمومية " العالمية" ولا يوجد فكر يعلو جميع الثقافات على مستوى الواقع والعقل ، ويظل الطرح الجابري يربط الإشكالية الجدلية بين الفكر والثقافة بنظرية الهيمنة والسيطرة من فكر يعزز ويفرض ثقافة المركز دائما على فكر وثقافة الأطراف.

798 – محمد عابد الجابري ، إشكاليات الفكر العربي المعاصر ، مركز دراسلات الوحدة العربية ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 1989 ، ص.68.

أما في السياق الذي أورده الباحث الحبيب الجنحاني في كتابه الموسوم بـ : العولمة والفكر العربي المعاصر فإن الباحث حسن حنفي يعتبر الثقافة العالمية محض أسطورة لا وجود لها ، والنخبة لا تكون إلا وطنية تعبر عن رؤية حضارتها الخاصة ، ولا توجد نخبة عالمية إلا نخبة الارتزاق.[799]

وفي ذات السياق الذي أورده الباحث الحبيب الجنحاني فالثقافة العالمية في نظر الباحث حسن حنفي لاتعدو أن تكون مجرد أسطورة لا يمكن أن تتحقق بأي حال من الأحوال لارتباط الثقافة بحضارتها الخاصة ، والنخبة من زاوية النظر هذه ترتبط بالوطن ولا ترتبط بالعالم ، وهذا الطرح وإن كان في عمومه يمكن أن نستشف منه سمة الخصوصية الثقافية التي تميز مجتمعا عن مجتمع وأمة عن أمة ، فالخصوصية الثقافية المحلية في هذا السياق تحيل إلى مفهوم التمايز والاختلاف بدل الثقافة العالمية التي تحيل إلى تسطيح الخصوصية وإلغائها وإقصائها ، وهذه الرؤية لا تبتعد كثيرا عن المنظور الجابري فيما يتعلق بمفهوم السيطرة والهيمنة فيما يخص الجدل الدائر بين العولمة الثقافية والعالمية الثقافية.

799 – الحبيب الجنحاني ، العولمة والفكر العربي المعاصر ، دار الشرق ، القاهرة ، الطبعة الأولى، 2002 ، ص.99.

أما الباحثة كريستين بوتان وآخرون في دراستهم الموسومة بـ : العولمة إلى العالمية : طموح اجتماعي يرون بأن العالمية تختلف عن العولمة التي يجب أن تقاوم ، والفرق بينهما يتمثل في ارتباط العولمة بالسيطرة واللامساواة المتنامية ، وتهديد ماهو اختلافي وما هو عالمي ، والعالمية ترتكز على احترام التراث التاريخي والثقافي لكل الدول والشعوب ؛ أي لكل الخصوصيات وعلى تقاسم القيم والتعايش الودي السلمي ، وعلى معنى انتماء الجميع إلى المجتمع الإنساني ، وعلى المواطنة والتحرر مما يعزز إعاقة عدم احترام التنوع والاختلاف من أجل إرساء مبدإ عالمي مشترك لكل الدول.[800]

فالعالمية من هذه الزاوية ترتكز على احترام الخصوصيات الثقافية والتراث التاريخي وتقاسم القيم والتعايش السلمي في مجتمعات الدول القومية ذات السيادة ، وإبراز مفهوم المواطنة وتجسيده على أرض الواقع واحترام الاختلاف والتنوع ، فالعالمية من خلال هذا السياق ترتكز على ماهو إنساني خادم للمحلي ؛ أي الاستفادة قدر الممكن من الإنساني العام الذي ينصب في خدمة الخاص المحلي ، وهذه العالمية إذا طبقت على أرض الواقع تمكن كل الأطراف لتستفيد من المركز ، والمركز بدوره يستفيد من الأطراف من أجل تناغم عادل لكل أعضاء الجسد الإنساني في إطار احتفاظ كل عضو باستقلاله وسيادته ، وهذا المنظور ليس مستحيل التحقيق رغم مثاليته ، وإنما يحتاج إلى تظافر جهود كل الدول بأن تستفيد من بعضها بعضا بما يحفظ استقلال كل دولة وسيادتها ، وبالتالي تصبح العالمية عولمة

800 - La Mondialisation à L'Universalisation : Une Ambition Sociale, Mission Présidé Par Christine Boutin, Décembre, 2010.P.P17 – 18.,PDF.

عادلة تبنى على قيم المساواة والكرامة والمشاركة لتشكل طموحا اجتماعيا للإنسانية جمعاء بدل العولمة الراهنة المرتبطة بالهيمنة والسيطرة والقهر والإخضاع.

وفي ذات السياق فإن العالمية حسب ما أورده الباحث كمال الدين عبد الغني المرسي في دراسته الموسومةبـــ : العلمانية والعولمة والأزهر تعني عملية تكثيف الاتصالات والانفتاح بين الوحدات القومية "الدول" وتزايد الاعتماد المتبادل بينها مع حفاظ كل وحدة " دولة" على استقلالها والعالمية تطرح قابلية التبادل بين الثقافات في حالة التداخل والامتزاج طامحة إلى الارتقاء لكل ماهو إنساني واستخدامه لما هوخاص عكس العولمة التي تسعى إلى سلب إرادة وهوية الخصم وبالتالي نفيه من العالم.[801]

ورغم اختلاف العالمية عن العولمة إلا أن كلا الظاهرتين تشتركان في تقاطع معين على غرار الانفتاح وتكثيف الاتصالات بين الدول القومية في كامل المعمور لتصبح العالمية في هذا الإطار الاتصالي عولمة اتصالية يتشارك فيها الجميع بعيدا عن قيم الهيمنة والسيطرة والإخضاع فالعالمية في عمومها وتوجهاتها لاتنفي الآخر ولا تسلب هويته وإرادته ساعية إلى تنميطه وسبكه وفق قالب واحدي يعكس هيمنة مطلقة سافرة يقف التاريخ البشري عند عقيدتها السوقية العولمية.

801 – كمال الدين عبد الغني المرسي ، العلمانية والعولمة والأزهر ، دار المعرفة الجامعية ، مصر ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.ص 94-99.

يبين الباحث كمال الدين عبد الغني المرسي بأن الباحث السيد ياسين يرى أن بعض الكتابات العربية التي تعرضت للعولمة ، والتي يصفها بالخشبية جاءت مشحونة بالخوف من غزو العولمة بموجاتها المتدفقة للهوية العربية إذ ليس هناك دليل على أن اتجاه العولمة يهدف إلى محو الهويات الثقافية المتعددة ، وليست العولمة في حاجة إلى فرض نظام ثقافي موحد على كل أنحاء العالم لأن الأمر مستحيل لكل من يخطط لمحو التعدد الثقافي العالمي ، أما الباحث علي عياد فيرى بأن صدمة تيار العولمة في واقعنا العربي تجعلنا نخشى على موروثنا العقدي والثقافي ، ولكن إذا دققنا النظر في تاريخنا وتراثنا وثقافتنا وحضارتنا الممتدة في الزمان والمكان وبإدراكنا الحذر المترقب يمكن أن نستقبل العولمة دون خوف آخذين إيجابياتها خصوصا في مجالاتها الثقافية متخذا مصر أنموذجا لهذا الانخراط في تيار العولمة مشبها انتشارها في الكون بعالمية انتشار الدين الإسلامي وفتوحاته.[802]

يعكس هذا السياق الخط الفكري لنخبنا الذين تناولوا في نقاشاتهم موضوع العولمة والثقافة والهوية من خلال تيارين؛ تيار متخوف يرى العولمة تكرس الهيمنة والسيطرة من خلال استهداف الخصوصية الثقافية والهوية ، والآخر لايرى في ظاهرة العولمة استهدافا للخصوصية الثقافية حيث يركز هذا الأخير على إعادة النظر في تاريخنا وثقافتنا وحضارتنا الممتدة في الزمان والمكان من خلال إدراك سليم لهذه الظاهرة يمكننا من الانخراط في تيارها مستفيدين من إنجازاتها الإيجابية خصوصا في المجالات الثقافية ، والخوف من وجهة نظر الباحث السيد ياسين يعتبر فعلا معوقا ولا مبرر له ، فالعولمة ليست في حاجة إلى فرض نظام ثقافي

802 - المرجع السابق ، ص.ص .110 – 114.

عالمي أوحد على العالم مع استحالة القضاء على التعدد الثقافي، ومن يتأمل واقع الحياة الإنسانية فإنه يجد أن هناك جماعات إنسانية في مجاهل المعمور ما زالت تعيش حياة بدائية على غرار أسلافها كالبوشيمان في كلاهاري ، والسكان الأصليين في أستراليا رغم ظاهرة التحديث المستمرة المتواصلة ، وبعض القبائل في أدغال الأمازون فالعولمة رغم تغلغلها الساحق في أطراف العالم إلا أنها تبقى ظاهرة لن تتجاوز النسبي نحو المطلق.

وفي ذات السياق يشير الباحث مأمون فندي إلى أن العولمة في منظور الباحث برهان غليون تعتبر ظاهرة جديدة عكس الباحث سمير أمين الذي حافظ على نهجه الماركسي في ورقته الموسومةبـــ : عولمة الثقافة وثقافة العولمة ليراها كامتداد للحالة الرأسمالية والإمبريالية التي تخضع الأطراف لسيطرة المركز اقتصاديا ، وبالتبعية ثقافيا وبالرغم من أن الحوار بينهما كان ثريا إلا أنه لم يشر إلى حقائق العالم العربي كحالة جماعية أو كحالات منفردة لتبقى فجوات أكثر عمقا في هذا الحوار حيث ناقش الباحث برهان غليون موضوع الثقافة من خلال مفهوم العولمة ، ويبقى مفهوم الثقافة غائبا لم يتعرض له الباحثان في حوارهما وتبقى إشكالية طرحهما للعولمة في إطار المنظومات الكبرى المالية والإعلامية والاتصالية، وتكون الثقافة والبشر وحركتيهما حثيثة كنتائج للمنظومات السالفة الذكر ، وبالدخول في مرحلة من الاندماج العالمي الأعمق يتبنى الباحث برهان غليون حتمية عالم المعلوماتية والقرية الصغيرة التي طرحها أستاذ الاتصال الكندي مارشال ماكلوهان.[803]

803– مأمون فندي ، مرجع سبق ذكره.

ويبقى طرح الباحثين سمير أمين وبرهان غليون يتسم بروح تحليلية غربية حسب الباحث مأمون فندي لأنهما وإن اختلفا في وجهات النظر لا يخرجان عن المنظور التغريبي في معالجة الظاهرة وتداعياتها في العالم العربي والإسلامي ، ويبقى التحليل رغم فجواته بين مطرقة الليبرالية وسندان الماركسية.

يبين الباحث سامي محمد صالح الدلال في دراسته الموسومةبـــ : الإسلام والعولمة بأن الإحصائيات التي أوردها تعكس دلالة أرقامها مفسرة بوضوح ما أحدثته أعاصير العولمة الثقافية التي تهب بشدة على عالمنا الإسلامي محاولة اجتثاث خاصيته الثقافية من جذورها لتغرس بدلها ثقافات وافدة يختلط فيها القليل الصالح بالكثير الطالح.[804]

يعكس هذا السياق صورة المسلم السلبية والمشوهة في وسائل الإعلام الحديثة المختلفة المقروءة والمسموعة والمرئية في المجتمعات الغربية ، والمجتمع الأمريكي بوجه خاص مما يعكس ثقافة العولمة المتعصبة التي تغذيها عقدة متعالية لا إنسانية تحصر ذلك الآخر المخيف الذي لا لن يكون إلا ذلك المسلم ، أو ذلك المهاجر الذي يشكل خطرا وهميا يعشش في المخيال الأمريكي الذي أصابته فوبيا الإسلام.

ثقافة العولمة هي ثقافة ما بعد المكتوب كما يشير إليها الدكتور محمد علوان في دراسته الموسومةبـــ: عولمة الثقافة وثقافة العولمة والتي تشكل اغتصابا رمزيا لجميع الثقافات فهي رديف الاختراق العنيف المستبيح سيادة سائر المجتمعات المعولمة لتتسع دائرة الاختراق باستمرار بسبب التراجع الثقافي الحاد على مستوى التداول.[805]

804 – سامي محمد صالح الدلال ، الإسلام والعولمة ، المنازلة العالمية الإسلامية والعولمة البشرية بين السنن الربانية والتدافع الإنساني الرياض – المملكة العربية السعودية ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.69

805– محمد شعبان علوان ، عولمة الثقافة وثقافة العولمة (التحديات والمواجهة) ، ص.2.
http://www.ahlalhdeeth.com/vb/attachment.php?attachmentid=25404

وهذا السياق الذي أورده الباحث محمد علوان لا يخرج عن المنظور الجابري عن ظاهرة الاختراق الثقافي العولمي للخصوصيات الثقافية في مجتمعاتها القطرية في أنحاء العالم بأسره ؛ هذا الاغتصاب الرمزي لجميع الثقافات يكتسح سائر المجتمعات المعولمة لتصبح ثقافة العولمة ثقافة ما بعد المكتوب تكرس هيمنة المركز المتحكم القوي المسيطر على ثقافات الأطراف الخاضعة التابعة.

وفي ذات السياق يرى الباحث محمد عابد الجابري بأن ثقافة العولمة ماهي إلا تكريس لثقافة التبعية ، فثقافة الانفتاح وثقافة التعدد والاختلاف وثقافة التكيف ماهي إلا تشويهات مصطلحية مخادعة ومضللة ومزيفة ، والأولى أن يستبدل مصطلح ثقافة بمصطلح إيديولوجيا ، فكلمة إيديولوجيا من ناحية التموضع المصطلحي تحيل إلى الآخر وثقافته المضللة والمخادعة ؛ أي تلك العبارات التي تحيل الفكر إلى واقع يوجد خارج الوطن وخارج التاريخ ، فالعولمة ليست سوى ذلك الشيء الذي يربط الناس بهذا الخارج سياسيا واقتصاديا واتصاليا وثقافيا خارج الوطن وخارج التاريخ.[806]

وثقافة العولمة في المنظور الجابري تكريس للتبعية ، ومهما تعددت مسمياتها على غرار ثقافة الانفتاح والتعدد والاختلاف وثقافة التكيف تبقى مبطنة بالتزييف الإيديولوجي المضلل المخادع للوعي والواقع ، وبهذا الطرح تكون العولمة ظاهرة مفروضة تربط الأفراد بها سياسيا واقتصاديا وثقافيا واتصاليا خارج الوطن وخارج التاريخ ، فالعولمة لم تظهر في كل دولة من دول العالم لتكون محصلة عالمية في آخر المطاف ، بل بدأت في الانتشار من مهدها الأم لتعم العالم ، فهي بهذا الطرح مقترنة بالسيطرة والهيمنة والقوة في امتلاك الوسائل التي ساعدت على انتشارها التروج للثقافة السائدة الغالبة.

806- محمد عابد الجابري ، قضايا في الفكر العربي المعاصر ، (مركز دراسات الوحدة العربية بيروت لبنان ، الطبعة الاولى 1997)، ص.144.

خامسا : العولمة والديموقراطية

يبين المفكر كارل بوبر في كتابه الموسوم بـــ: المجتمع المفتوح وأعداؤه بأن الديمقراطيين الذين لا يفرقون بين نقد ودي وآخر عدائي للديمقراطية هم مشبعون بالروح الشمولية ، وبالطبع لا يمكن أن ينظر النظام الشمولي لأي نقد على أنه ودي لأن كل نقد لسلطة مثل هذه يتعين أن يكون تحديا لمبدإ السلطة ذاتها.[807]

وفي ذات السياق يرى الباحث كارل بوبر في كتابه الموسوم بـــ: خلاصة القرن بأن الديمقراطية يجب أن تقوم على الحرية الثقافية للناس واحترام لغاتهم وأديانهم وتقاليدهم ، والديمقراطية ليست حكم الشعب كما هو شائع ، بل هي القدرة على محاكمة الحكومات وإقالتها والدفاع عن المعوزين والمعاقين خصوصا الأطفال وحمايتهم من عنف وجرائم الكبار.[808]

وقبل شيوع وتداول مفهوم العولمة وقبل انتهاء الحرب الباردة كان الرئيس الجزائري الراحل هواري بومدين من أشد المعارضين لفكرة النظام العالمي الجديد الأحادي القطب في شكله الاقتصادي الذي تدعو إليه الولايات المتحدة الأمريكية ، وذلك من خلال الخطاب الذي ألقاه باللغة العربية في مقر الأمم المتحدة سنة ألف وتسعمائة وأربعة وسبعين حسب ما طرحه برهان غليون من خلال ورقته الموسومة بـ : العولمة والديموقراطية التي قام بترجمتها الباحث وليد صادق الصادرة عن مجلة النور بالقاهرة سنة ألفين وثلاثة :

807 – كارل بوبر ، المجتمع المفتوح وأعداؤه ، ترجمة السيد نفادي ، الإسكندرية ، الطبعة الأولى 2003 ، ص.188.

808 – كارل بوبر ، خلاصة القرن ، ترجمة الزواوي بغورة ولخضر مذبوح ، المجلس الأعلى للثقافة ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.13.

فالراحل يرى هذه الدعوة الترويجية حدثا مجحفا ومخيبا ومحبطا لآمال الشعوب الفقيرة المقهورة في الدول النامية والسائرة في طريق النمو ، ويتبنى من خلال فلسفته المعارضة للتوزيع غير العادل للثروات ، وأيضا لعدم المساواة والتفرقة الطبقية بين الشعوب ، وذلك من خلال دعوته لنظام عالمي جديد أكثر إنسانية ، وأكثر عدالة وأكثر رفاها للإنسان وأكثر ديموقراطية.[809]

ما من شك أن الرئيس الراحل هواري بومدين كان من الداعمين لحركات التحرر في العالم ، ومن المناهضين للتبعية ومن المناهضين لفكرة النظام العالمي الجديد أحادي القطب في شكله الاقتصادي على المقاس الأمريكي في سبعينيات القرن الماضي، وقبل أن يظهر مصطلح العولمة عل ساحة التداول والنقاش معتبرا هذا التوجه الجديد في بدايته نحو الواحدية رغم ازدهار المعسكر الشرقي آنذاك ضربا من الإجحاف في حق الشعوب الإنسانية وتخييبا وإحباطا لآمالها في قهر الفقر والتبعية في دولها النامية والسائرة في طريق النمو، ففلسفته المعارضة للتوزيع غير العادل للثروات وعدم المساواة والتفرقة الطبقية بين الشعوب ، وفي هذا النظام العالمي الجديد تتضاءل الفرص المتكافئة جراء التوزيع غير العادل للثروات ، وتتضاءل فيه فرص التكافل الديمقراطي المتكامل بين الشمال الغني والجنوب الفقير الذي خرج حديثا من وهدة الاستعمار ليخوض معركة البناء والتشييد والتنمية ، فهذا النظام لا يشكل فضاء ديمقراطيا عالميا تتمكن في إطاره دول الجنوب بأن تتجاوز ورطة التبعية ، لذلك يطرح الراحل نظاما بديلا يقوم على الديمقراطية والفرص المتكافئة والعدالة والكرامة والرفاهية للإنسانية بأسرها.

809- Burhan Ghalioun, Globalization and Democracy, Translated By Walid Sadek, First Published In Nour Magazine, Cairo 2003, and P.1. , PDF.

يشير الباحث أسعد السحمراني في كتابه الموسومبـ : صراع الأمم بين العولمة والديمقراطية في السياق الذي أورده إلى مفهوم الديمقراطية حسب الباحث راشد الغنوشي الذي يرى بأن الديمقراطية تعني الاعتراف بالقيمة الذاتية للإنسان التي يكتسب بمقتضاها جملة من الحقوق تحفظ كرامته وحقه في المشاركة الفعالة في إدارة الشؤون العامة ، والقدرة على الضغط والتأثير في أصحاب القرار من خلال ما يمتلكه من أدوات المشاركة والتأثير والضغط في صنع المصير والأمن من التعسف والاستبداد.[810]

يبين الباحث أسعد السحمراني في هذا السياق العام بأن الديمقراطية تعني حكم الشعب من خلال ممثلين يختارهم ، وتعني في معناها الواسع الاعتراف بالقيمة الذاتية للإنسان من خلال الحقوق المكتسبة كما يراها راشد الغنوشي ، والتي تحفظ كرامته الإنسانية في مناخ اجتماعي ملائم تتحقق فيه المشاركة الفعالة في إدارة الشؤون العامة ، وامتلاك القدرة الضاغطة على السلطة الحاكمة ، والتأثير في صناعة القرار من خلال فاعلية الصفوة المنتخبة المختارة لتمثيل الشعب وممارستها ، وإسهاماتها في تقرير المصير وصياغة القرار السياسي ، ولكن المناخ الديمقراطي العالمي في ظل العولمة يتسم بحالة غير مستقرة ، وخصوصا في العالمين العربي والاسلامي لأن التجربة الديمقراطية التي خاضتها شعوبنا من أجل تقرير مصيرها ليست بالجديدة ، ولكنها تبلورت في الحقبة الكولونيالية واستمرت من خلال نضالات الطبقات العاملة ، أو ما تشيع تسميته لدى علماء الاجتماع بالطبقة المتوسطة لتعم تلك النضالات العادلة عموم الشعب بكل أطيافه وتشكيلاته السياسية والاجتماعية والإيديولوجية في مناخ تسود فيه الحركات التحررية في العالم الثالث الذي تمثله دول الجنوب المستعمرة المناهضة للإمبريالية المتمثلة في دول الشمال

810 – أسعد السحمراني ، صراع الأمم بين العولمة والديمقراطية ، دار النفائس للنشر والتوزيع ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.ص. 67-68.

الاستعماري ، وخرجت الحركات النضالية الديمقراطية حاملة معها إرثها النضالي التحرري بعد استقلال دولها ، وساهمت في بناء أوطانها ودفعت ضريبة الدم في نضالاتها المستمرة من أجل استعادة كرامتها ، والاعتراف بذاتها مصطدمة بالأنظمة القمعية الواحدية الشمولية التي تحكم شعوبها بالحديد والنار لتشهد الجزائر ممارسة الفعل الديمقراطي في نهاية الثمانينات ، وبداية حقبة التسعينيات من القرن الماضي في بداية ظهور العولمة كظاهرة على سطح الأحداث في العالم بأسره جراء الانفتاح.

وفي ذات السياق يبين الباحث أنتوني جيدنز في كتابه الموسوم بـــ : علم الاجتماع مع مدخلات عربية بأن الديمقراطية في عصر العولمة تميل إلى الارتباط باقتصاد السوق باعتباره أكثر فعالية من النظام الشيوعي كنظام لتوليد الثروة ، وكلما ازدادت عولمة الأنشطة الاجتماعية تتأثر الحياة اليومية للأفراد والجماعات بما يصلهم من أحداث في أرجاء مختلفة من العالم إلا وازداد هؤلاء رغبة وفضولا في معرفة أساليب الحكم وسبله في هذه المناطق مما فتح الطموح إلى آفاق ممارسة المشاركة السياسية ، والتحول الديمقراطي كما أن العولمة تساهم في انتشار الآراء والأفكار ، وتعزز الشعور بممارسة المواطنة النشطة في كثير من بقاع العالم المختلفة.[811]

811 – أنتوني جيدنز وكارين بيردسال ، علم الاجتماع مع مدخلات عربية ، ترجمة فايز الصياغ ، مركز دراسات الوحدة العربية ، شارع الحمرا بيروت لبنان ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.479.

فالانفتاح العالمي على الآخر الذي أتاحته العولمة يسهم بشكل أو بآخر في بث الرسائل التغييرية المنادية من هنا أو هناك ، وكلما استمرت عولمة الأنشطة الاجتماعية كما تعرض إليها الباحث أنتوني جيدنز إلا وتأثر الأفراد بما تضخه وسائل الإعلام من رسائل تعكس ما يجري من أحداث مختلفة في أنحاء متفرقة من العالم ، فالفضائيات التي لا يكاد يخلو منها بيت توصل الخبر في سرعة البرق للمتلقي ، ولو كان في آخر نقطة على سطح الكوكب وبالتالي يتعرف المتلقي في دول الجنوب على ما يحدث من ممارسات سياسية في دول الشمال متعرفا على الكيفية التي تمارس بها الديمقراطية هنا أو هناك ، فانتشار مثل هذه الأفكار وخصوصا في فضاءات التواصل الاجتماعي على الشابكة العنكبوتية على غرار التويتر والفايس بوك لتتحول هذه الفضاءات إلى منابر فاعلة يتواصل من خلالها الشباب ويخططون للتحولات الديمقراطية الأولى من نوعها في العالم بأسره منعكسة في ثورات الشباب في كل من تونس ومصر والتي آتت أكلها وغيرت أنظمتها القمعية الشمولية من ثمار العولمة الاتصالية التي استثمرها الشباب بوعي ونضج من أجل إحداث الثورات التغييرية الشاملة التي اصطفت فيها كل ألوان الطيف الاجتماعي في هاتين الدولتين ليقف اليساري والإسلامي والليبرالي والقومي جنبا إلى جنب في تقرير المصير ، وإعادة الكرامة المهدورة التي همشتها الأنظمة المستبدة عقودا طويلة ليقدم الشباب دروسا في ممارسة الديمقراطية لم يتصورها الغرب ، ولا المركز المتحكم في تقنيات الاتصال الحديثة ، فالمركز يهتم بتحصيل الثروة أما الحركات الشبابية الديمقراطية حولت هذه المنابر لجني ثمار الديمقراطية والثورة ، وحررت هذه الوسائل وأعطتها بعدا اجتماعيا نبيلا ينزع عنها وصمة الوسائلية التكنولوجية التي لازمتها لتكون مجرد أدوات ربحية.

والعولمة حسب هانس بيترمارتن وهارالد شومان من خلال السياسات الليبرالية الحديثة إنما ترسم صورة المستقبل بالعودة إلى الماضي السحيق للرأسمالية لتكريس الدكتاتورية العولمية وأممية رأس المال كحتمية اقتصادية وتكنولوجية وسحق المكاسب التي حققها العمال والطبقة الوسطى ، فالعالم من منظور منظري العولمة أصبح سوقا واحدة وقرية كونية متشابهة من خلال الدور الذي لعبته ثورة الاتصالات ، ومع نمو العولمة يزداد تمركز الثروة واتساع الفوارق الطبقية بين الأقاليم والدول ، وبالتالي تهميش العالم ككل وتقسيمه إلى قسمين عالم العولمة وعالم الخاضعين لها، وما يلمس في تحليل الباحثين لهذه الظاهرة تسطيح وتهميش المصطلحات المهمة وإلغائها من قاموس منظريها ، والتي كانت ذات أهمية وصدى في الساحة الفكرية التي كانت منشغلة بها ، كالعالم الثالث والتحرر والتقدم والشمال والجنوب والتنمية الاقتصادية التي لم يبق لها أي معنى في دنيا العولمة التي تسعى إلى فرض حضارة التنميط الداعية إلى التدهور الاقتصادي للآخر أيا كان ، وإلى التدمير السيء لبناه وإلى إيصاله إلى الانحطاط الثقافي.[812]

والعولمة في شكلها الهيمني الليبرالي الحديث كما ورد في سياق الباحثين هانس بيترمارتن وهارالد شومان في كتابهما الموسومبـ : فخ العولمة ماهي إلا مصادرة للديمقراطية وسحق للمكاسب النضالية التي حققتها الطبقات الوسطى في أوروبا والغرب عموما ، فهذه العولمة المستمرة في نموها واكتساحها للعالم تكرس دكتاتورية أممية رأسمالية تبرز كحتمية تكنو – اقتصادية ينمو معها باستمرار تمركز الثروة لدى قلة مهيمنة تعزز الفوارق الطبقية ، وتقسم العالم إلى قسمين عالم المهيمنين المسيطرين وعالم الخاضعين التابعين والمهمشين باسم الديمقراطية

812– هانس بيترمارتن ، هارالد شومان ، فخ العولمة ، ترجمة عدنان عباس علي ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 238 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1998 ، ص.ص.9-12.

المخادعة المزيفة للوعي ، وبهذا يزداد المركز المهيمن غنى والأطراف التابعة فقرا وحرمانا وتهميشا ومرضا لتتسع الفجوة بين الشمال والجنوب عما كانت عليه في القرن الماضي ، فالعولمة لا ترى في دول العالم الثالث عموما إلا بحرا من النفط لذا دعمت الولايات المتحدة الأمريكية الأنظمة الاستبدادية في هذه الدول محافظة على مصالحها الاقتصادية التي تخدمها ، وتبقى بعض الدول على غرار الجزائر حسب الباحث أنتوني جيدنز لم تستفد من العولمة الاقتصادية على غرار بعض الدول الخليجية في كتابه الموسومبـ : علم الاجتماع مع مدخلات عربية ، ومن هذا المنطلق الميكيافيلي تضحي الدولة المركز بشعاراتها الديمقراطية الرنانة وحقوق الإنسان التي تهز العالم في خطابات قادتها في المحافل الدولية مقابل دعم الأنظمة القمعية ، والحركات المتطرفة في الدول القومية محافظة على شبكة التوازنات التي تعود عليها بالربح والفائدة.

وفي ذات السياق يبين الباحثان هانس بيتر مارتن وهارالد شومان بأن فلسفة تسريح العمالة التي تنتهجها السياسة العولمية الساذجة ومنظروها بحجب وسائل التكافل الاجتماعي عن العمالة المسرحة يعتبر حدثا غير إنساني لا ديموقراطي باعتبار هؤلاء مواطنين فائضين في مجتمعات تدعي قيامها على أسس ديموقراطية ، وهنا تكمن أزمة العولمة في أن الملايين من أبناء الطبقات الوسطى يسيطر عليهم هاجس الخوف لاعتقادهم بأن الخلاص يكمن في كراهية الغرباء ، وفي الانكفاء على الذات ، وفي العزلة عن السوق العالمية ، وبالتالي أصبح فعل المعزولين في العالم المعولم يتجسد في عزل الآخرين ، فالخوف الاجتماعي من الهزيمة لا محالة سيقود إلى الانفجار السياسي ، وإلى التمرد الاجتماعي ليس من قبل الفقراء فحسب بل في جميع التشكيلات الاجتماعية المختلفة في العالم أجمع.[813]

من خلال السياق الذي أورده الباحثان أثناء تعرضهما لمناقشة الديمقراطية في عصر العولمة ، ففلسفة تسريح العمالة التي تنتهجها السياسة العولمية حيال المسرحين بحجب وسائل التكافل الاجتماعي في الدول الغربية إبان الأزمات الاقتصادية التي عصفت بكثير من المؤسسات الاقتصادية والمالية التي أعلنت إفلاسها ، وما انجر عنها من حرمان هؤلاء المسرحين من حقوقهم يعتبره الباحثان حدثا لا إنساني لا يمت للديموقراطية بصلة ضاربا بحقوق العمالة المسرحة عرض الحائط باعتبار هؤلاء مواطنين فائضين عن الحاجة ، فتسريح العمالة مس دولا عديدة ، ولم تكن الجزائر بمنأى عن التسريحات العمالية في المؤسسات التي خضعت للخوصصة " الخصخصة" التي زامنت الانفتاح والحرية السوقية العولمية ،والتي انجرعنها تفشي ظاهرة البطالة والبؤس الاجتماعي في الطبقات الاجتماعية لتزداد معدلات البطالة ، وتدني الظروف المعيشية في بلد

813- هانس بيتر مارتن ، فخ العولمة ، مرجع سابق ، ص.ص.30 – 34.

بترولي كالجزائر مما يعكس تمركز الثروة ونموها في أيدي القلة التي تمتلك السلطة والقرار ليعاني الشعب مظاهر البؤس والاقصاء والتهميش الاجتماعي والمشاكل الاجتماعية التي تؤدي إلى تنامي العنف والجريمة وإلى الغليان الشعبي.

فالعولمة لم تساهم في تنامي الديمقراطية ، ولم يسلم المركز من الاحتجاجات التي تعارض التوجهات السياسية الليبرالية التي تنتهجها الدولة العظمى ، ومن يدور في فلكها من الكبار ، وهذا الوضع كما يراه الباحثان سيقود للانفجار السياسي ، وإلى التمرد الاجتماعي وما الثورات في المشرق إلا دليل على حجم البؤس والقهر الاجتماعي الذي تعانيه الشعوب التي يشكل الشباب غالبيتها الساحقة في دول الجنوب.

سادسا : أمركة الوطن والهوية

تسعى الولايات المتحدة الأمريكية حسب ميشال بوغنون إلى أمركة الشرق الأوسط فهي المنسق الوحيد لعملية السلام ليقدم الفلسطينيون الكثير من الضمانات والتنازلات ، وأمريكا مازالت تقود المفاوضات مع الأطراف المعنية بمفردها ، وسوريا لا تجري محادثات إلا مع الولايات المتحدة منذ حرب الخليج حيث أسعفها الحظ لتختار المعسكر الرابح ، ورغم فشل اتفاقيات أوسلو المزعج لواشنطن إلا أن السيطرة الأمريكية على المنطقة لم تتأثر بذلك، ومع وجود نقاط ارتكاز مثل المملكة العربية السعودية والكويت ، ومصر والأردن بجانبها إسرائيل المتذبذبة والمحيرة أحيانا ، ولكنها الحليف الأبدي لها، فسيطرة الولايات المتحدة على منابع النفط ومناورتها لمحاصرة إيران، وحظر التبادلات الاقتصادية والتجارية معها وفرضه على العالم أجمع بواسطة قوانين (هلمز – بورتون وأماتو) محاولة استخدام كل الأساليب لعزلها وبشكل متناقض لموقفها تدعم طالبان مما يدفعنا أن نفكر جديا حول الدور الذي يمكن أن يلعبه الأمريكيون في الجزائر إنما تريد الولايات المتحدة تحقيقه على المدى المنظور يتجاوز الخنق الممكن للنظام الإيراني.[814]

814- ميشال بوغنون موردون ، مرجع سابق ، ص.ص 203-206.

فالولايات الأمريكية بعد زوال المعسكر الشرقي بدأت تنافس الدول الأوروبية على أماكن نفوذها في مستعمراتها القديمة محاولة إيجاد موضع قدم لها ، وتحقق لها الأمر في الجزائر وتونس والمغرب وليبيا ومصر لتكون المنسق الوحيد كطرف في معادلة السلام الواهية بين الفلسطينين والكيان الصهيوني مستغلة الفجوات الاجتماعية والسياسية والثقافية والاقتصادية لتجد المنفذ الذرائعي لتتدخل في هذه الدولة أو تلك ، فتارة تدعم حركة طالبان من أجل مصالحها لمرور أنبوب الغاز بالأراضي الأفغانية ، وتضييق الخناق على إيران كقوة تحاول قلب الموازين في الشرق الأوسط إضافة إلى أنها دولة نفطية ، وتدخلها السافر في العراق في حملتها الائتلافية الشرسة التي يعتبرها الباحث روجيه جارودي حربا من نوع جديد ، وحملتها الراهنة على النظام الليبي رغم دكتاتوريته واستبداده ودمويته بمباركة مجلس الأمن ، وتدعيم الإرهاب في الجزائر كما أشار إلى ذلك الباحث ميشال بوغنون إلا أن هذه التدخلات السافرة تعكس هشاشة الأنظمة الاستبدادية القائمة.

يبين الباحث نبيل علي حينما تطرق إلى هويتنا القومية التي تتعرض إلى تهديدات العولمة التي أعطت لنفسها الحق في تجنيس ثقافات العالم ، وطمس خصوصياتها فعولمتهم هذه تريدنا أن نكون عالميين بلا تاريخ وبلا مكان لتضعف التكنولوجيا الاتصالية المتطورة الارتباط بالمكان وتسحق الزمان.[815]

815 – نبيل علي ، الثقافة العربية وعصر المعلومات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 265 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001 ، ص.43.

أما المغرب حيث التوتر والألم يمثل اليوم مسرحا لإعادة توزيع الأوراق ، ليتراجع دور فرنسا هناك لصالح الأمركة الزاحفة والماكرة ، وفي تونس يحافظ النظام على وضعه بصرامة بواسطة حكومة قمعية إلا أن دورها المساعد على الاستقرار في المنطقة لا يمكن أن تتجاهله الولايات المتحدة مما يتيح لهذه الأخيرة أن تركز اهتمامها على الجزائر وليبيا ، ففي الجزائر حيث الشعور المناهض لفرنسا فسيكون ذلك أمرا مستساغا ، وبين مصر الحليفة القوية والجزائر المسيطر عليها لن تتأخر ليبيا بالسقوط ، وهذا ما تأمله الولايات المتحدة ، وبعد اتهامها دون دليل مقنع بحادثتي لوكاربي وتنره ؛خضعت ليبيا لحصار اقتصادي لأربع سنوات فتت بنيانها بشكل ملموس ، وفكك نسيجها الاجتماعي لتعود الصراعات القبلية إلى الظهور لتفقد السلطة السياسية المعزولة عن الشعب الكثير من هالتها وقانون هلمز – بورتون المطبق (خارج كل شرعية حسب القانون الدولي) خارج الأراضي الأمريكية ينال من كل الشركات الصناعية والتجارية التي تقيم علاقات اقتصادية مع ليبيا ، وقد وجد الكثيرون أنها إجراءات رادعة فعلا ، إن طلقة الرحمة لن تتأخر كثيرا لأن السيناريو الأمريكي الأخير قد بدأ ، ألم يعلن جهاز السي. أي. أيه. أنه اكتشف بفضل أقماره الصناعية للتجسس في ترهونه معملا للسلاح الكيميائي تحت الأرض.[816]

لقد تراجع دور فرنسا الريادي في المغرب والجزائر من خلال الرهان على الورقة السياسية والثقافية التي بدأ تأثيرها في التلاشي في المغرب والجزائر لتستغل الدولة العظمى الفجوة الحاصلة ، فالشعب الجزائري بكل تشكيلاته في الغالب لا يستسيغ التدخل الفرنسي في الشأن الداخلي الوطني ، وهذه المناهضة الشعبية استغلها أمريكا كورقة رابحة تدخل من خلالها ، وتتغلغل فارضة مصالحها على الحكومات في دول الشمال الإفريقي ، فأمريكا لم تتدخل عسكريا في الشأن الجزائري أثناء العشرية السوداء لأن الوضع آنذاك يسير في اتجاه مصالحها ويخدمها لأن استخباراتها حسب الباحث ميشال بوغنون من حركت خيوط اللعبة الدموية في الجزائر والتدخل العسكري لا يخدمها لتلجأ إلى تدخل آخر أشد فتكا من التدخل العسكري يتمثل في خلق بؤر

816- المرجع السابق، ص.ص 203-206.

للتوتر الاجتماعي تستغله لتعزيز مصالحها الاقتصادية والسياسية وإن كان استشراف بوغنون الباحث لحملة عسكرية محتملة وأكيدة على النظام الليبي فطلقة الرحمة البوغنونية المستشرفة أطلقها التحالف الإئتلافي في التاسع عشرمن شهر مارس سنة ألفين وإحدى عشر.

وفي هذا الصدد يشير برهان غليون محللا أزمة حرب الخليج الأولى ، فغزو أمريكا للعراق يعكس الهيمنة الليبيرالية العولمية التي تريد فرضها على الشعوب قاطبة لتكسيرها وتفتيتها من الداخل واستنزاف ثرواتها ، وهذه الأزمة عكست انعدام وجود الأسس الموضوعية والذاتية لوحدة المصالح العربية لتهز جسد الأمة رغم المحاولة التي يجب أن تكون صحية تستثمر مجددا للخروج من هذا المأزق ، فمهما كان الاختلاف قي تقييم نتائج المواجهة بين العراق والولايات المتحدة ، وتقييم دوافع الأزمة الراهنة في الخليج لا يمكن بأي حال رأب الصدع ، وإعادة الوضع لما كان عليه قبل أوت من ذات السنة ، ويقصد برهان غليون بالوضع مجموع التوازنات والخيارات السياسية والاقتصادية والأمنية التي قادت الأمة أكثر من ثلاثة عقود إثر الهزيمة الناصرية ، وانهيار الحركة القومية في المشرق ، ولكن بعد الضربة الإجهاضية المشتركة بين إسرائيل والولايات المتحدة الأمريكية وحرب الاستنزاف اليمنية قام الوضع الجديد على مبدأين حاسمين أساسين بالتخلي عن القضية الفلسطينية ، والانسحاب من خط المواجهة العربية الإسرائيلية ، ودفن الخيار العربي الواحد على الصعيدين الأمني والاقتصادي ، ومن ثم تكريس اقتحام الأمركة وفكرها العولمي الاحتوائي في تأكيد إحكام وتكريس السيطرة العسكرية الإسرائيلية والسياسية المطلقة ، وتفتيت الصف العربي وكسر وحدته المادية والمعنوية باستعمال جزء من مواردنا النفطية لإفساد نخبنا وتكسير إرادتنا الوطنية.[817]

817- برهان غليون ، مابعد الخليج وعصر المواجهات الكبرى ، (القاهرة : مكتبة مدبولي الطبعة الاولى 1993)، ص.ص.26-34.

وفي ذات السياق يشير برهان غليون إلى مدى الاحتوائية العولمية من خلال التدخل في فضاء الشرق الأوسط ، ومحاولة بناء معالمه الجديدة حسب الأبجدية الثنائية الأمريكية الإسرائيلية ، أو ما يسمى خارطة الشرق الأوسط الجديد ، وهذا المشروع الذي تسعى الولايات المتحدة من خلاله لأمركة المنطقة ، وتوسيع دائرة الصراع ودائرة الحروب الإقليمية والوطنية والأهلية وانتشار العنف والإرهاب ، على أوسع نطاقه وكانت ثمرة هذا المشروع تدويل السياسات الأمنية العربية والقطرية والإقليمية والعودة بالمنطقة إلى ما قبل الحقبة الوطنية ، حيث تكرس الأمركة العسكرية متمثلة في القواعد العسكرية المبثوثة هنا وهناك وتوقيع اتفاقيات الحماية والوصاية الخارجية لتحصل في الأخير على شرق أوسطي معزول معولم مسلوب الإرادة والقرار ، وبالتالي حرمان الشعوب الشرق أوسطية وتسطيحها من خلال تفريغ أنظمتها من المحتوى السياسي والاجتماعي والثقافي لتنتشر الفوضى الأخلاقية والسياسية والاجتماعية والثقافية في النسيج الشرق أوسطي ، وتعم البطالة والفقر والتفكك الاجتماعي ويحل المفهوم العشائري الضيق ويسود بدل مفهوم الدولة الوطنية ، وذلك من أجل تعميق أزمة الهوية.[818]

يبين الباحث أمارتيا صن في كتابه الموسومبـ : الهوية والعنف الحاجة الماسة في عالمنا المعاصر إلى أن نسأل أسئلة لا تعنى باقتصادات العولمة وسياساتها وحسب ، بل عن القيم والأخلاق والشعور بالانتماء الذي يشكل مفهومنا عن العالم الكوكبي ، والانخراط في الهوية الكوكبية والشعور بالانتماء الكوكبي لإقامة الدولة العالمية لا يستدعي بالضرورة استبدال ولاءاتنا القومية والمحلية بالكامل حتى ننخرط في هذا السياق.[819]

818- برهان غليون، العولمة وأثرها على المجتمعات العربية ، (بيروت : 1 ديسمبر 2005)، ص.2.
http://www.escwa.un.org/divisions/sdd/events/19dec05Ghalioun.,PDF.

819 – أمارتيا صن ، الهوية والعنف – وهم المصير الحتمي – ، ترجمة سحر توفيق ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 352 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2008 ، ص. 171.

يبين الباحث جون جوزيف في كتابه الموسومبـ : اللغة والهوية قومية إثنية دينية إلى أن الهوية رغم اشتمالها على التصنيف فإنها نوع من التمثل ، وبقدر ما تشتمل على التفاعل اللغوي بين الناس فإنها نوع من التواصل، فالتمثل الذاتي لهوية المرء هو المركز المنظم لتمثلاته للعالم المشكل لها وفي التواصل.[820]

يبين الباحث نبيل علي في كتابه الموسومبـ : الثقافة العربية وعصرالمعلومات حينما تعرض لهويتنا القومية في ظل تهديدات العولمة التي أعطت لنفسها الحق في تجنيس ثقافات شعوب العالم ، وطمس ملامح خصوصياتها ، فعولمتهم تريدنا أن نكون عالميين بلا تاريخ وبلا مكان ولازمان ، وكأن تكنولوجيا المعلومات المتطورة سحقت الزمن وأنهكت الارتباط بالمكان.[821]

820 – جون جوزيف ، اللغة والهوية قومية إثنية دينية ، ترجمة عبد النور خراقي ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 342 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007 ، ص.286.

821 – نبيل علي ، الثقافة العربية وعصر المعلومات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 265 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001 ، ص.43.

يبين الباحث ميشال بوغنون موردون بأن المواطن الواعي الناشط القادر على التعبير يحب لغته قبل كل شيء ، مشيرا إلى مقولة موريس دريون : بأنه لا شيء يمكن أن ينفع الدولة في النضال من أجل اللغة القومية إذا استمرت اللغة داخل الأمة نفسها بالتراجع وبالتلف وبالتفتت ، وهكذا فإن العطب قد أصاب جسد من يجب أن يكون في وسط المعركة من صحافة وتلفاز ودعاية وإدارة وتعليم ، فالكل أصابه مرض اللامبالاة وبات كسيحا، لدينا الكثير ممن هبطت قواهم اللغوية ، والكثير من الناس الذين يلتفون قليلا أو كثيرا بالرايات الأجنبية من أجل مصالح وهمية ، قبل كل شيء علينا إفهام الشبيبة واليافعين بأن كل واحد منا مسؤول بطريقته وأمام نفسه بأن اللغة هي التعبير عن النفس والطبع ، فمن لا يحترم لغته لا يحترم ذاته ؛ أي أنه لن يصبح بالتالي محترما من الآخرين يقول بوغنون مشيرا لفرنسا : لنرفض شراء كل المنتجات التي تستخدم لغة دعائية تشوه اللغة الفرنسية، والاستماع إلى البرامج التي تقلل من كرامتها، والاعتراض على كل نشرة غير مفهومة، لنطرد من حياتنا كل كلام غير مفهوم في أي مكان نواجهه لنرمي بالخزي والعار كل أولئك الذين يوسخون ويذلون ويشوهون أغلى ما نملك من تراثنا ».[822]

822– ميشال بوغنون موردون ، أمريكا المستبدة وسياسة السيطرة على العالم " العولمة " ، (ترجمة الدكتور حامد فرزات منشورات اتحاد الكتاب العرب دمشق 2001)، ص.228.

فأين نحن كمسلمين في واجبنا تجاه لغاتنا الأم فيما ذهب إليه الباحث بوغنون تجاه لغته ؟ فالأفكار التي أوردها في هذا السياق الواعي تدق ناقوس الخطر تجاه اللغة الفرنسية التي تتعرض للأمركة ويعتبر الدولة الفرنسية المسؤولة المباشرة على ما يقارب خمسين دولة تستعمل اللغة الفرنسية في إداراتها ، ولا بد أن تأخذها الغيرة للحفاظ على إرثها اللغوي بالأحرى في مستعمراتها القديمة لتحافظ على نفوذها ، فهذا السياق يعكس أهمية اللغة كقوة وسلطة ، وكمعنى محدد للوجود الإنساني في عمومه ، فاللغة تحدد معالم الهوية الحضارية على المستوى المحلي والعالمي ، فهذا الشعور الواعي بزحف الأمركة جعل المثقفين على غرار بوغنون يدقون ناقوس الخطر مشيرين إلى الخطر الداهم الذي يهدد خصوصيتهم الثقافية مركزا على المقاومة الذاتية الداخلية للغة وصمودها كبنية ومؤسسة قائمة بذاتها إزاء أعاصير العولمة العاتية ، فاللغة كمؤسسة إذا أصابها العطب فإن الأجهزة الناقلة لها على غرار الجهاز التعليمي التربوي والإداري والإعلامي وغيره من الأجهزة التي تعتمد على التواصل اللغوي سينتقل إليها العطب والتشويه الحاصل في اللغة أصلا ليعلن الرفض المطلق لكل شيء يستهدف نقاء الفرنسية من المنتجات الدعائية التي تشوه على حد تعبيره أعز ما يملكون.

فماذا نقول نحن المسلمون تجاه لغاتنا التي تسحق أمام أعيننا صباح مساء في أجهزتنا المختلفة في الإدارة والتعليم والإعلام ، فاللغة تدهورت في هذه الأجهزة ،وتقهقرت وتراجعت ولم تعد تؤدي وظيفتها الحضارية لتكتسح اللغة الإنجليزية على سبيل المثال دول الخليج المنفتحة والمنخرطة في هذا التيار والمقبلة على لغته بنهم شديد لتنحسر لغتهم العربية الأم في عقردارها.

وفي ذات السياق يشير محمد شعبان علوان إلى أن العولمة تحاول باستمرار طمس الثقافة الهوياتية للشعوب في محاولة للاتجاه نحو تفريغ العالم من هذا المكون الأساس الذي يعكس خصوصية شعب عن شعب ، وأمة عن أمة فتفريغ العالم من الهوية الوظيفية والقومية يمثل هاجسا عولميا يسعى الكبار إلى تحقيقه ، وهويتنا الإسلامية يستهدفها بشراسة هذا الإفراغ العولمي ، واللغة العربية من أولى الأولويات في الأجندة العولمية لأهمية اللغة كأساس متين في الحفاظ على الهوية ، وما يعكس محاولة صهر العالم وسبكه في لغة وحيدة هي لغة العولمة.[823]

فاللغة تعكس الهوية الوظيفية والقومية ، فمحاولة العولمة المستمرة والمتواصلة في فرض نهجها على الدول القومية والتدخل في شؤونها الداخلية لإملاء سياساتها في التعليم والاقتصاد والإعلام باستهداف اللغة كإسمنت يساهم في تلاحم النسيج الاجتماعي في أي مجتمع من المجتمعات القومية في العالم ، وما من شك أن اللغة العربية لا تخرج عن دائرة الاستهداف العولمي لأنها تعكس الهوية الإسلامية فلابد أن تفرغ هوية الأمة من مكون أساس ضمن مكوناتها الأخرى التي تحفظ استمرارها ، وهذا ما تعكسه العولمة من أمركة تستهدف العالم برمته في جميع المناحي ، فاللغة العولمية يجب أن يقف عندها التاريخ لأنها الأجدر الأصلح بالبقاء ، فالمشيئة التي يؤمن بها أتباع كالفن التي جسدها ريتشارد نيكسون قد اختارت أمريكا لتقود العولمة ، واختارت لغتها لتسود كل اللغات وتهيمن على العالم.

823- محمد شعبان علوان ، عولمة الثقافة وثقافة العولمة (التحديات والمواجهة) ، ص.3.
http://www.ahlalhdeeth.com/vb/attachment.php?attachmentid=25404

سابعا : عولمة الجريمة والإرهاب

تبين الباحثة لويز شيلي الباحثة الخبيرة في شؤون الإرهاب والجريمة بكلية الخدمات الدولية بالجامعة الأمريكية من خلال مؤلفيها الشهيرين الموسومين بـ " الجريمة والتحديث " و"ضبط المجتمع السوفياتي" بأن نهاية القرن العشرين شهدت بروز ظاهرة جديدة تمثلت في قيام العولمة المتزامنة مع الجريمة والإرهاب في كافة أنحاء العالم،حيث تعمل هذه المجموعات بالترافق ، وسهلت ظاهرة الفساد ارتكاز عمل هذه الشبكات المنظمة وتوسيع نشاطاتها لتساعد كلا الهويتين إلى التقارب المصلحي في تحقيق أهدافهما ، حيث لم يعد السلم الهرمي المافيوي التقليدي الخاضعة له فيما قبل ذا أهمية في العمل المعلوم ، وبهذا عولمت الجريمة المنظمة الدولية نشاطاتها لنفس الأسباب التي تدفع الشركات المشروعة متعددة الجنسيات إلى عولمة أعمالها ، وما تنتهجه هذه الشركات وفروعها حول العالم للاستفادة من العمالة الرخيصة ، أو من أسواق المواد الأولية لتتوسع جغرافيا للاستفادة من هذه الظروف الاقتصادية بفضل الثورة الاتصالية ، والنقل الدولي الذي ساعد المؤسسات الإرهابية والإجرامية أن تجد مناطق نفوذ واسعة ، ومناطق دعم لوجيستيكية لتنفيذ المشاريع والأهداف والمخططات خاصة بعد تفتيت الاتحاد السوفياتي ونهاية المواجهة القطبية، وعند انتهاء فترة الحرب الباردة تزايدت نشاطات هذه المؤسسات ، ووسعت مخططاتها الإستراتيجية وأوجدت مناطق آمنة للتدريب ، وذلك باستغلال النزاعات الإقليمية في المناطق الساخنة التي شكلت مناخا خصبا لتنامي واتساع دائرة هذه الظاهرة العابرة للحدود والأقاليم.[824]

824- لويز شيلي ، عولمة الجريمة والإرهاب ، المجلة الإلكترونية USA فيفري 2006.
http://www.america.gov/st/econ-arabic/2008/May/20081103143128snmassabla0.9092066.html

ترى الباحثة من خلال السياق الذي أوردته أن المنظمات الإجرامو– إرهابية تنتهج نفس النهج التنظيمي الذي تعتمده الشركات متعددة الجنسيات في بحثها عن العمالة الرخيصة وأسواق المواد الأولية في السوق الموازية أو السوداء ، والمهم أن الغاية الربحية في تنفيذ المشاريع تبرر الوسيلة لتستفيد هذه المنظمات من الثورة التكنو – اتصالية لتصبح هذه الظاهرة عالمية عابرة للحدود تنشط في البؤر المتوترة سياسيا واقتصاديا واجتماعيا وثقافيا ، فهذه المناخات حسب الباحثة تؤدي إلى تنامي العمل الإجرامو – إرهابي المافيوي المنظم المعولم ، فتنامي العنف والجريمة العالمية في قارات المعمور يغذي هذه الظاهرة لتستقطب المهمشين في مجتمعاتهم والجانحين إلى الإنحراف لتجندهم في العمليات الإجرامية المنظمة لتصبح هذه المؤسسات غير الرسمية جماعات ضاغطة في البؤر التي تسيطر عليها، وبالتالي تشكل هذه الظاهرة عبئا على الدول الإقليمية إلا أن الولايات المتحدة سيدة العولمة توظف هذا الشر لتقوض من خلاله أمن هذه الدول واستقرارها ، ولعل ماحدث في الجزائر حسب الباحث ميشال بوغنون خير شاهد على عولمة الإرهاب العالمي المنظم الذي تدعي أمريكا والسبعة الكبار محاربته ، ولكنها في حقيقة الأمر تتخذ هذا الأخير كغطاء ذرائعي يبيح لها كقوة عظمى التدخل السافر في شؤون دول الأطراف حفاظا على مصالحها.

وفي ذات السياق يشير الباحث حسن الزبير إلى أن فوكوياما في كتابه الخلل الكبير يؤكد ارتفاع معدلات تفجر الجريمة والاضطراب الاجتماعي وفقدان الثقة، كأهم مظاهر للانهيار الغربي (المعولم) ، فمع ارتفاع معدلات الجرائم والانحراف بصور وألوان جديدة ليخلق العالم المعولم بيئة ملائمة لأشكال جديدة ومتوسعة من الإجرام، فالتغير المتلاحق للهياكل التجارية والتمويلية والاتصالاية والمعلوماتية جعل الجريمة عالمية لتعكس تأزم وتفاقم حدة المعضلة الاجتماعية ، وتراجع مؤشرات الأمن الاجتماعي والإنساني بارتفاع معدلات البطالة والفقر والجهل، وبالتالي فإن العاطلين لا يحترمون القانون باعتباره أكبرالمبررات الموضوعية لارتكاب الجرائم، والانخراط في عالم المخدرات تجارة وإدمانا ، فارتفاع حدة النزعات الانعزالية وتزايد الهوة والمسافات الاجتماعية بين الأقطار والشعوب على الرغم من اتصالها الظاهري ونمو النزعات والميول والاتجاهات ، وعودة التشريعات والقوانين والتنظيمات العنصرية للأعراق والأديان والمذاهب، وانهيار الضوابط الاجتماعية والأخلاقية ، وارتفاع معدلات الطلاق والتفكك الأسري ، وتراجع معدلات الزواج وانتشار أشكال جديدة من الزواج، بين أفراد النوع الواحد (المثلية) أوجه مثيرة أفرزتها أزمة البطالة المتصاعدة على الشكل المعمم كعولمة اجتماعية.[825]

يعكس هذا السياق تفاقم المشاكل الاجتماعية والسياسية والاقتصادية والثقافية التي تعصف بالعالم في عصر العولمة ، فالانفتاح يجعل الثقافات الإجرامو – إرهابية تتأثر ببعضها بعضا من جراء الاحتكاك في فضاءات التواصل الاجتماعي على الشابكة العنكبوتية ، فاستغلال وسائل الاتصال الحديثة ساهم في تدعيم هذه التنظيمات التي توازي قوتها في العالم قوة الأنظمة السياسية القائمة ، فهذه التنظيمات تتغلغل في الأنسجة السياسية والاقتصادية والاجتماعية والثقافية ومنظمات المجتمع المدني المختلفة مستغلة الوضع الاجتماعي المزري المتردي في مناطق الظل والمهمشين حيث تسود البطالة والفقر والجهل والأمية والتفكك الأسري والطلاق والنعرات العرقية وانتشار المخدرات والعنف ، فعولمة الفقر تولد كل مظاهر الانحراف والجنوح التي تتحول إلى إدمان على الجريمة الذي يؤدي إلى خلق تشكيلات إجرامية على غرار عصابات

825- حسن الزبير مبلول عبد الله ، العولمة / الامركة : حصان طروادة امام مدن الحضارات ،
- زيارة بتاريخ : الإثنين 25 جانفي 2015 على الساعة 14:02.
http://www.mafhoum.com/press6/184C40.htm

الشوارع في المدن الكبرى الأمريكية وغيرها من دول العالم ، فالإجرام الأمريكي تحول إلى ثقافة غازية تغزو مجتمعاتنا الإسلامية التي كانت في منأى عن هذه الظواهر المتنامية في عصر العولمة لتساهم العولمة الاتصالية في ترسيخ ثقافة العنف والجريمة ، فالمهمشون في مناطق الظل ضحايا مجتمعاتهم يتحولون إلى قتلة دمويين يدافعون على مصالح التنظيمات الإجرامية المنظمة.

وفي ذات المنحى يشير الباحثان عباس أبوشامة عبد المحمود ومحمد أمين البشري في دراستهما الموسومةبـ : العنف الأسري في ظل العولمة إلى أن الإجرام في ظل معطيات العولمة أكثر اختراقا وانتشارا في الأنسجة الاجتماعية من خلال تطور أسباب العولمة ووسائلها ، في بروز أحداث وظواهر أمنية مستجدة كجرائم العنف الأسري ، وجرائم الإرهاب والمخدرات وجرائم الحاسوب وجرائم البيئة وجرائم الاتجار غير المشروع في الأسلحة ، وجرائم الاتجار غير المشروع في المعلومات التقنية ، والجرائم المنظمة وجرائم التلاعب الإلكتروني في حسابات المؤسسات المالية ، وغسل الأموال واستدعت هذه العولمة الإجرامية تحالفات إستراتيجية إقليمية ودولية ، وأصبحت هذه المؤسسات تستقطب كفاءات عمرية مختلفة فنية ومهنية متخصصة.[826]

يعكس هذا السياق تنامي الفعل الإجرامي المنظم الأكثر اختراقا وانتشارا في أنسجة مجتمعات العالم برمته ، فالفرص التي أتاحتها فضاءات التواصل الاجتماعي والاتصال تمكن من تجنيد المنخرطين في صفوف هذه التشكيلات غير الرسمية التي تشكل سلطة موازية ضاغطة تستغل المتاح من الوسائل لتكثيف نشاطاتها ، وممارسة أعمالها لتشكل تجارة المخدرات والجنس والأسلحة والاتجار غير المشروع وجرائم التلاعب الالكتروني في حسابات المؤسسات المالية ، وتبيض الأموال لتشكل اقتصادا موازيا غير رسمي له قواعده المنظمة التي يدير خيوطها

826- عباس أبوشامة عبد المحمود و محمد أمين البشري ، العنف الأسري في ظل العولمة ، (الرياض : الطبعة الأولى 2005)، ص.100.

الكبار وأرباب المصالح على أساس توازنات إقليمية ودولية تدعمها تحالفات إقليمية ودولية كذلك ، فهذا العمل الإجرامي المنظم يستقطب الكفاءات التي تبحث عن الربح السريع من الشباب المهمش الذي يتحول إلى وسيلة هدم تقوض استقرار مجتمعه وأمته وعالمه.

وفي ذات السياق يشير الباحث ميشال موردون بوغنون في كتابه الموسوم بـ : أمريكا المستبدة بأنه لم يعد سرا على أحد بأن أمريكا تراهن منذ عدة سنوات مضت على انتصار إسلامي هل لجهاز السي. أي. أيه كما يقول البعض علاقة مع الحركة المتطرفة المسؤولة عن ارتكاب أبشع المذابح التي تدمي الواقع اليومي للجزائريين ؟ بدون أن نذهب بعيدا بهذا الاتجاه نستطيع على الأقل تقديم رؤيتنا المستقبلية،فأمام هذه الأعمال الوحشية سيتحرك الرأي العام الدولي طبعا وسيطلب تدخل الأمم المتحدة ، وإذا حصل سيناريو تدخل شبيه بالتدخل في الكونغو عام ألف وتسعمائة وستين.[827]

على حد سياق الباحث ميشال بوغنون موردون فإن الجزائر عانت من ويلات عولمة الجريمة المنظمة طيلة عشريتين سودواين ، فالدولة العظمى تربت على ثقافة العنف والإجرام والإبادة لتصنع أرض ميعادها في العالم الجديد على جماجم الهنود الحمر لتستمر ثقافة البيض العنيفة الإبادية في عصر العولمة تفتح هذه البؤرة الإجرامية النشطة في هذه الدولة أو تلك ، فالورقة المصلحية مهما كانت بشعة فهي ملعوبة بطبيعة الحال ، فسياسة تفتيت الأطراف مطبقة بنجاح وحزم من أجل إحكام القبضة على الموارد ، ولا يهم سحق المجتمع وتفتيته من الداخل ليصبح هشا مستهدفا ، فسياسة التجزيء طبقت في الجزائر وتصدى لها المجتمع بكل تشكيلاته وأطيافه الرسمية منها والمدنية ، ورغم أن بوغنون قد استشرف تدخلا عسكريا في الجزائر على غرار التدخلات السافرة في العراق، إلا أن هذا الاستشراف المستقبلي لم يتحقق بعد.

827 – ميشال موردون بوغنون ، أمريكا المستبدة وسياسة السيطرة على العالم " العولمة" ، ترجمة حامد فرزات ، منشورات اتحاد الكتاب العرب ، دمشق – سوريا 2001 ص.ص .203-206.

ثامنا : إيجابيات العولمة

يشير العزاوي إلى أن التقنيات الحديثة للعولمة في ميدان الاتصال من خلال مظاهرها الإيجابية تحقق للإنسان ولأول مرة في تاريخه قدرة التواصل الحضاري المباشر مع الآخرين دون اعتبار لحواجز المكان ، ووفرت فرص الحصول على كم هائل من المعلومات بأسرع وقت وأقل تكلفة وجهد ، وهذا التطور عزز بالتأكيد من فرص تطوير البنى العلمية والثقافية للدول النامية.[828]

ويرى الباحث محسن بن سليمان العريني بأن العولمة مرتبطة بمنظمة التجارة العالمية كركيزة رئيسة لهذه الظاهرة ، وآثارها الإيجابية تتجلى في ارتفاع مستوى المعيشة ، وازدهار البلدان النامية ومواطنيها ، وزيادة الثروة في الدول الأعضاء فيها ، وحرية التجارة تؤدي إلى زيادة كفاءة تخصيص الموارد لكل البلدان المشاركة فيها مما يؤدي إلى خفض الأسعار وزيادة فرص العمل وزيادة الإنتاج ، وأيضا تساهم في تقديم أعلى مستويات الثروة المادية، والعولمة مفيدة في انتشار الحرية والرأسمالية والديمقراطية ، ومن مميزاتها انخفاض نسبة من يعيشون تحت خط الفقر في البلدان النامية إلى النصف خلال العشرين عاما الماضية.[829]

828- مكي العزاوي ، تكنولوجيا الاتصال وظاهرة العولمة التطور من أجل الهيمنة ، ص.13.

- زيارة بتاريخ : الثلاثاء 26 جانفي 2015 على الساعة 15:07.

http://aljazairi.ahlamontada.net/montada-f1/topic-t235.htm

829 - محسن بن سليمان العريني ، مفهوم العولمة وتعاريفها وإيجابياتها وسلبياتها.

- زيارة بتاريخ : الثلاثاء 26 جانفي 2015 على الساعة 17:22.

http://www.tajeir.com/vb/showthread.php?t=6707

والعمر المتوقع تضاعف تقريبا فى العالم النامي ، وبدأ إغلاق الفجوة في العالم المتقدم وانخفض معدل وفيات الرضع فيها والتفاوت في الدخل بالنسبة للعالم ككل ، وارتفعت ممارسة الديمقراطية إلى اثنتين وستين ونصفا فى المائة في جميع الأمم سنة ألفين،وبين سنتي ألف وتسعمئة وخمسين وألف وتسعمئة وتسعة وتسعين ارتفعت النسبة العالمية لمحو الأمية من إثنتين وخمسين في المائة الى إحدى وثمانين في المائة في العالم، وشكلت النساء نسبة كبيرة في تقليص الفجوة بالنسبة لمحو أمية الإناث ، والنسب المئوية للذكور والإناث في معرفة القراءة والكتابة قد ارتفعت من تسعة وخمسين في المائة سنة ألف وتسعمئة وسبعين إلى ثمانين في المائة سنة ألفين ،ونسبة الأطفال العاملين قد انخفضت من أربعة وعشرين في المائة سنة ألف وتسعمئة وستين إلى عشرة في المائة سنة ألفين.[830]

ويرى الباحث مضواح بن محمد بأن إيجابيات العولمة تتجلى في مجالات عديدة ، ففي المجال الاقتصادي أدت الثورة التكنولوجية والاتصالية وتقنية النقل إلى انخفاض تكلفة الصفقات أسعار السلع في الأسواق العربية ، وقلصت الفارق في الأسعار بين الدول المصنعة والمستهلكة ، ستعمل العولمة بأن يكون المعيار الحقيقي لتقييم العاملين يرتكز على الإنتاج والتخصص ، وليس القرابة والمحسوبية والمحاباة لتحارب التخلف والفساد الإداري تزرع الشفافية ، وتنير للشعوب العربية نفق الاقتصاد المعتم وتدفع الأنظمة العربية إلى الإصلاحات الاقتصادية ، والخوصصة ممكنة للشركات العولمية بإقامة مشاريع استثمارية في الوطن العربي، ساهمت في انخفاض الديون العربية الداخلية إلى ثلاثة عشر بالمائة ، والخارجية إلى خمسة بالمائة سنة ألفين وثلاثة بشكل ملفت وفي المجال التربوي والعلمي والثقافي ستساهم العولمة بإدخال الحوسبة إلى كل النظم التعليمية العربية في برامجها ومناهجها.[831]

830- المرجع السابق.

831- مضواح بن محمد آل مضواح ، العولمة تجريدها من إيجابياتها وتضخيم سلبياتها إرهاب للشعوب المحرومة وقمع لتطلعاتها ، جريدة الجزيرة العدد 11378 بتاريخ الأحد 23 نوفمبر 2003.

http://www.suhuf.net.sa/2003jaz/nov/23/ar4.htm

وحسب إشارة فرح عبد الإله إلى مقولة أحد علماء الاجتماع المعاصرين : " إذا كانت البراءة تظهر في عموميات العولمة فإن الشياطين تختبىء في تفاصيلها "من خلال هذه المقولة تتمثل إيجابيات العولمة في التشجيع على تحقيق التنمية المستدامة بفرض فرص تنموية ذات طبيعة إجتماعية ، وذلك عبر توفير وتسهيل الحصول على المعلومات والخدمات والأخبار عبر توفير شبكة متطورة من وسائل المواصلات والاتصال ، إلى جانب فرص تنموية ذات طبيعة إقتصادية بإلغاء الحواجز الجمركية ، وتشجيع المنافسة بين الشركات ، وتحرير المبادلات التجارية.[832]

ولقد ساهمت العولمة في إتاحة الفرص الاقتصادية الجيدة التي تتيح للدول الإسلامية تسويق منتجاتها في سوق مفتوحة تخلو من القيود المعيقة للاستثمار بين الدول ، وانتقال بعض رؤوس الأموال والمصانع إلى بعض الدول النامية وأثره في تطور تلك البلدان.[833]

832- فرح عبد الإله ، نظرة إلى العولمة ، موقع المغرب بوابة المغرب ، مقال بتاريخ السبت 19 ديسمبر 2009.
http://www.marocsite.net/articles_152_ae%D9%D1%C9-%C5ai-Ca%DA%E6aa%C9.html

833 - عادل بن علي بن أحمد الشدي ، العولمة وآثارها الثقافية ، ص.ص 10-12.
http://faculty.ksu.edu.sa/adelalshddy/DocLib9/العولمةdoc.

وتتيح العولمة انتشار المعلومات والبيانات لجميع الدول والشعوب ، وتعزز المنافسة بين الدول والشركات في إطار تفعيل آليات السوق الحر على المستوى الدولي ، وبالتالي تسهيل حركة الناس والسلع والخدمات بين الدول على المستوى الكوني، وتحارب الفساد المترتب عن تحرر الاقتصاد ، وفتح الأسواق مما يساهم في زيادة درجة المنافسة وتقليل البيروقراطية الإدارية مما يؤدي إلى تحجيم دور ذوي النفوذ السياسي والإداري ، والقضاء على جزء كبير من الفساد الإداري المستشري في كثير من دول العالم الثالث،وانتشار وتعمق مفاهيم الديمقراطية وحقوق الإنسان وحق تقرير المصير واستنهاض روح المسؤولية في المجتمع الدولي لحماية البيئة ، وتمكننا من المطالبة بحق الشعب الفلسطيني في إقامة دولته وحصول الأقليات الإسلامية في العديد من الدول على حقوقها مثل مسلمي كوسوفو والشيشان وكاراباخ والفلبين وكشمير ، ويرى الاقتصادي الأمريكي ج.ستيغليتز بأن العولمة تمتلك قدرات كامنة لإثراء العالم خصوصا الشعوب الفقيرة ، إلا أن المعضلة تكمن في طريقة ونظام إدارة العولمة.[834]

وفي ذات السياق يبين الباحث نبيل علي في كتابه الموسوم بـــ : الثقافة العربية وعصر المعلومات بأن أمتنا الإسلامية في أمس الحاجة إلى العولمة التي تتيح هامشا كبيرا في ممارسة الديمقراطية وحقوق الإنسان ، وتسريع حركة التنمية وتوطين التكنولوجيا المتطورة في تربتنا العربية.[835]

834– جاب الله عبد الفضيل بخيت وعبد الله بن سليمان الباحوث ، دول العالم الإسلامي والعولمة الاقتصادية ، جامعة ام القرى ، مكة المكرمة ، الطبعة الأولى 2002) . ص.ص13 -14.

www.kantakji.com/fiqh/Files/Economics/16224.doc

835 – نبيل علي ، الثقافة العربية وعصر المعلومات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 265 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001 ، ص.43.

في الثامن والعشرين من شهر جوان ألفين وواحد بأديس أبابا وبحضور كوفي أنان أنهت الجمعية العامة للأمم المتحدة ندوتها الدولية الخاصة بوباء الإيدز ، نوقشت خلالها أبعاد مخاطر انتشار الوباء في العالم بتبني خطة موحدة لبداية عولمة صحية في العقدين الماضيين سجلت ستة وثلاثين مليون حالة في إفريقيا ووفاة اثنين وعشرين مليون شخص، ليتزامن حدث الندوة بإعادة انتخاب كوفي أنان أمينا عاما للامم المتحدة لفترة ثانية ، ليركزعلى مواجهة عالمية على الجبهة الصحية دون التغاضي عن الخلفيتين الاقتصادية والاجتماعية للمشكلة.[836]

الوباء يلازم المجتمعات الفقيرة عاكسا الهوة بين الدول الغنية والفقيرة حاملا مخاطر اجتماعية عديدة في مقدمتها تفاقم حالاته في العديد من دول العالم الثالث التي تعيش شعوبها على حافة العوز ، من هنا كانت أهمية مطالبة الدول الغنية بمحاربة الفقر المطلب الذي طرحه الأمين العام للأمم المتحدة بشأن التوصل إلى اتفاق عولمة جديد تمد من خلاله الدول الغنية يد المساعدة للدول الفقيرة، فتقليص الهوة يقع على عاتق الأقدر الأغنى ماديا وتقنيا.[837]

836 – حسين عبد الرزاق الجزائري ، عولمة الصحة وعولمة المرض ، قضايا الشباب في العالم الإسلامي : رهانات الحاضر وتحديات المستقبل وقائع المؤتمر الدولي تونس 24 – 26. نوفمبر 2008 منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة – إيسيسكو 2009.

837 – نفس المرجع والصفحة.

ويشير الباحث حسين عبد الرزاق الجزائري إلى الثورة الهائلة في تقانة الاتصالات وما أتاحته ويسرته من توصل الأطباء جميعا، حيثما كانوا إلى آخر المستحدثات في الحقول الطبية، بل ومن توصل العامة إلى كثير من معلومات التثقيف الصحي والتغذوي المتاحة على الأنترنت ، ومن القضايا المهمة التي واكبت العولمة، قضية تحسن الوضع الصحي للناس بشكل عام تنعكس في التناقص المستمر لوفيات الأطفال والأمهات بشكل ملحوظ وفي علاج كثير من الأمراض الفتاكة التي كانت تقضي على الناس وهم بعد في مقتبل العمر، وقد أدى ذلك إلى ما يقال له "تشيخ الأمم"، إذ زادت نسبة الذين يبلغون الأعمار المتقدمة قبل أن يردوا إلى أرذل العمر بزيادة كبيرة ، وقد ترافق هذا التحول الديموغرافي بتحول وبائي، حتى في البلدان الفقيرة، تمثل في ازدياد حدوث الأمراض غيرالسارية، كالسكري، والأمراض القلبية الوعائية، وتخلخل العظام، وارتفاع ضغط الدم، مع ما يصاحب ذلك من

ويشير عادل بن علي بن أحمد الشدي إلى أن العولمة أتاحت فرصة كبرى لنشر الإسلام ، وذلك من خلال سهولة الاتصال عبر شبكة الأنترنت والتواصل عبر وسائل الإعلام

838 – المرجع السابق.

، ومكنت المنتمين للثقافة الإسلامية اليوم أن ينشروا الإسلام الصحيح وقيمه ويردوا الشبهات المثارة حوله بكل حرية ، فسهولة الحصول على المعلومة العلمية الموثقة المفيدة يسهم في بناء الجانب العلمي والمعرفي في الأمة ودعم عناصرالعملية التعليمية الخمسة : المعلم والمتعلم والمنهج والمكان والمجتمع ، ومع أن واقعنا التعليمي المؤسف يعكس نسبة أمية متوسطة بلغت اثنتين وستين في المائة ، وكلفة إنفاقنا على البحث العلمي لاتتجاوز مائة مليون دولار إلا أن وسائل العولمة المعاصرة تتيح لعالمنا الإسلامي مجالا مهمًّا لنشر العلم بتكاليف معقولة ، وتمكننا من الاطلاع على مساوئ الثقافة الغربية المسوقة في نسختها الأمريكية المشوهة المبنية على التناقض والتحيز والمادية المجردة والانفلات الأخلاقي ، وسهلت في زيادة التواصل والتلاحم بين المسلمين في مختلف أنحاء العالم ، وأضعفت فرص استفراد الإعلام الغربي بنقل وجهة نظره المنحازة للكيان الصهيوني ، والتعاطف مع مسلمي البوسنة والهرسك وكوسوفا تم عبر وسائل الإعلام والاتصال المعاصرة.[839]

تاسعا : مواجهة العولمة

839 – عادل بن علي بن أحمد الشدي ، العولمة وآثارها الثقافية ، ص.ص 10-12.
http://faculty.ksu.edu.sa/adelalshddy/DocLib9/العولمة.doc

وبهذا يسهم الفكر الخلاق للعولمة في نشوء بنية ثقافية محلية متزاوجة مع ثقافة العولمة تستطيع التفاعل مع مستجداتها ، وإن كانت هذه البنية لا تزال في بواكيرها وسيعمل التزامن والتآزر بين هذا الفكر وهذه البنية على تهذيب مشاعر المجتمعات العربية نحو الجمال والفنون وتقبل الحوار والنقد الهادف، والعولمة في هذا المضمار أتاحت للعرب فرصة لتبادل المشاركة الوجدانية والعاطفية والفكرية مع بعضهم البعض من جانب، ومع المجتمعات الأخرى من جانب آخر، وإن كان التأثير في هذا الجانب على وجه الخصوص لم يصل إلى المستوى المأمول بسبب التراكمات الثقافية المتعلقة بوجهة النظر في الآخر.[840]يبين الباحث كمال الدين عبد الغني المرسي كيف يتساءل الباحث السيد ياسين عن إمكانية إنتاج منظومة ثقافية خاصة بنا أم لا ؟ وفي إطار الخصوصية يطرح السؤال الثاني هل هي منغلقة أم لا ؟ ليتساءل الباحث بدوره على كيفية المقاومة وإمكانيتها حيث المقاومة تمتلك موقفا واعيا إنسانيا من الأحداث الجارية في زمن مواقفه مضللة ومخادعة ، فمتى نتخذ موقفا دون النظر إلى الخلف ؟وكيف نمتلك المعرفة " القوة"؟وكيف نمتلك أنفسنا في عصر الآخرين ؟ وكيف ننفصل لنتصل؟ وكيف نمتلك عالمنا في عصر العولمة.[841]

840 – مضواح بن محمد آل مضواح ، مرجع سابق.

841 – كمال الدين عبد الغني المرسي ، العلمانية والعولمة والأزهر ، دار المعرفة الجامعية ، مصر ، الطبعة الأولى 1999، ص.ص 107 – 108.

يبين الباحث مأمون فندي جوهر ورقة أمين على حد تعبيره يتعلق بموضوع «المعارضة في العلاقة التي تحكم الأمور السياسية والاقتصادية في مجتمعات العالم المعاصر، وبين الخصوصية الظاهرة التي تحكم الحياة الثقافية» ، فهو يرى بأن الحوار العربي الإسلامي حول موضوع الحداثة والأصالة لا يهتم بهذه العلاقة بين عولمة السياسة والاقتصاد ودافع الخصوصية الثقافية المخادع.[842]

حيث يرى بأن ثقافة الأصولية الإسلامية هي أساس المشكلة بالنسبة لتعامل العرب مع السيطرة الثقافية الإمبريالية، ويطرح الحل في إطار قد يختلف في المنهج عن طرح برهان غليون، ولكنه يتفق في الجوهر وهو أننا لا بد أن نعيد النظر في حالتنا الثقافية ونحاول أن نقاوم العولمة في إطار عالمي أوسع ، وأن نكون جزءا من طرح لعولمة بديلة أكثر إنسانية،وبهذا تكون مرجعيتهما غربية على مستوى المعرفة ، ولكن أمين يبقى مخلصا لمنهجه الماركسي الذي بدأه منذ أن كتب أطروحته سنة ألف وتسعمائة وسبعة وخمسين و لم يغيره حتى الآن ، ورغم عالمية سمير أمين إلا أن ورقته لا تختلف في جوهرها أو حتى في مخبرها عن ورقة قدمها إمانويل ولوستاين، ضمن كتاب عن «الثقافة والعولمة والنظام العالمي» والذي حرره البرفيسور أنتوني كنج وصدر عن دار جامعة منسوتا عام سبعة وتسعين وتسعمائة وألف.[843]

842 – مأمون فندي ، مرجع سابق.

843 – مأمون فندي ، مرجع سابق.

يبين الباحث بيار سيزاري بوري وسافيريو مارشينيولي في كتابهما الموسوم بـــ : أخلاق كونية لثقافات متعددة بأن الأوضاع تغيرت ، وتعقد العالم من حولنا وأصبحت الأحداث السياسية العالمية مصدر قلق بالغ واتخذت الأديان أدوارا جديدة أكثر أهمية وخطرا.[844]وإن نظرة العولمي للآخر أياكان مقترنة بمفهوم الهيمنة ونظرته للآخر المسلم تحمل فلسفة أكثر شوفينية وتعنتا وعداوة ، وهذا ما يمكن أن نستشفه من السطور الآتية : للباحث بانارين من خلال ترجمة قام بها عياد عيد لكتابه الموسوم بـــ : الإغواء بالعولمة مشيرا إلى أن فكرة العولمة نشأت لدى الإنسان الأمريكي من رحم عقدة الوعي المهاجر التي مازالت تطعن الثقافة السياسية الأمريكية إلى اليوم متغذية بموجة الهجرة التالية ، فهذه العقدة مليئة بالاستياء من الماضي والحنين إليه في آن واحد والحقد عليه.[845] هذا الاقتران بين الأشياء من خلال عقدة الحقد والحنين على العالم المهجور ، وبين الإيمان بالعالم المهاجر إليه الذي سيبني فيه حلمه على أرض الميعاد الجديدة ، فأمريكا هي العالم الجديد وبقية العالم هي العالم المهجور ، وهذا هو النمط السائد الأهم لعقدة الوعي الأمريكي تلك التي تبيح مبدأ الهيمنة.[846]أي الهيمنة على العالم المهجور ، وما يزيد تعزيزا لعقدة الوعي المهاجر المترسخة في أدبيات الساسة الأمريكيين مقولة ريتشارد نيكسون : "إن الله مع أمريكا، إن الله يريد أن تقود أمريكا العالم".[847]

844 – بيار سيزاري بوري وسافيريو مارشينيولي ، أخلاق كونية لثقافات متعددة ، ترجمة أحمد عدوس ، دار الطليعة للطباعة والنشر ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2007 ، ص.12.

845 – نفس المرجع والصفحة.

846– ألكسندر بانارين ، الإغواء بالعولمة ، ترجمة عياد عيد (دمشق : منشورات اتحاد الكتاب العرب 2005)، ص.95.

847– ميشال بوغنون موردون ، أمريكا المستبدة وسياسة السيطرة على العالم " العولمة " ، ترجمة حامد فرزات ، منشورات اتحاد الكتاب العرب ، دمشق 2001الطبعة الأولى ، ص.196.

وإن رسوخ فكرة العولمة لها جذورها القديمة الفكرية والعقدية المستمدة من مذهب كالفن والمحاولة الأمريكية لفرضها بالقوة وبمختلف الوسائل المتاحة على الطريقة الميكيافلية المبررة لأي وسيلة كانت لتحقيق هذه الغاية ، فنجد أكثر المروجين لهذه الفكرة حسب أحمد خالد توفيق في مرحلة التسعينات التي شهدت ظهور أسماء ثلاثة سيطرت على ساحة الفكر الغربي حيث اقترن إسبوزيتو بفكرة الخطر الإسلامي الذي حل محل الخطر الشيوعي السابق ، وصامويل هنتنجتون بفكرة صراع الحضارات أو صدامها ، وفوكوياما بفكرة نهاية التاريخ، إضافة إلى الصحفي اليهودي توماس فريدمان الذي ارتبط اسمه بفكرة الشرق الأوسط ، فأصبح هَمُّ هؤلاء جميعا التبشير للعقيدة العولمية فكان فريدمان في كتابه العالم مسطح يروج للعقيدة اليهودية العالمية من خلال مقولته المرتكزة على مبدإ (الاستعداد لقتل جرحاك) ؛ أي أن تتخلى بلا ندم على أي مشروع خاسر ولا تحزن على قيم الماضي التي لا نفع لها ولا جدوى ، ويرى فريدمان حينما يكون العالم مسطحا فإنك تبتكر دون أن تهاجر من وطنك وخصص آخر مائة صفحة من كتابه عن الإسلام العالمي متشائما من الوضع الذي ستؤول إليه العولمة وتخرج عن سيطرة الطوق الأمريكي ، فالإسلام العالمي حسب رأيه مقترن بالإرهاب ، وأطلق على القاعدة كتنظيم مصطلح المسلمين اللينيين ، فالمسلمون حسبه خارج دائرة العولمة ، ولم يسهموا فيها بشيء إلا أنهم يشكلون الخطر الداهم والزاحف في وجه العولمة.[848]

848– أحمد خالد توفيق ، العالم مسطح : هل انقلب سحر العولمة على الساحر ، ص.ص 1-2.
– زيارة بتاريخ : السبت 30 جانفي 2015 على الساعة 15:00.
http://www.liillas.com/up2//view.php?file=7572f9165e

فكيف تكون مواجهتنا للعولمة يا ترى ؟ يرى برهان غليون بأن عملية الهيمنة الثقافية في إطار تضافر هذه المنظومات ، وموقعنا حسب قوله أننا «خاضعون لتحولات دولية لا طاقة لنا في تعديل اتجاهها، والمهم أن نفهم آليات الهيمنة الجديدة ، وأن نسعى بكل إمكاناتها إلى تغيير أو تعديل أثرها علينا» ،وسؤال غليون فيما يخص الثقافة بشكل عام هو: هل نحن في اتجاه تكوين ثقافة عالمية واحدة يكون الصراع داخل محتواها الكبير، أم أننا في اتجاه صراع الثقافات؟ هل ستكون الثقافة الوطنية هي مصدر مقاومة ثقافة العولمة؟

ويرى غليون بأن هناك تحدييان للثقافة العربية الأول يتمثل في الاستسلام الذي يؤدي في نظره إلى الانحلال والتفكك، والثاني هو الرفض والاحتجاج الذي يكون بمثابة الثقافة المضادة لثقافة العولمة.

ويفضل غليون بأن تكون مواجهة العرب للعولمة متمثلة في إطار إعادة تعريف الذات ومقاومة العولمة كجزء من منظومة عالمية ، وهذا يستدعي حسب وجهة نظره الاعتراف بقصور أنظمتنا الاجتماعية والثقافية ، وأن نكسر آليات التبعية وننطلق نحو العالمية بهدف القضاء على هامشيتنا الحضارية.[849]

فلا سبيل أمامنا في هذه المواجهة إلا مواجهة قيم العولمة أو الكوكبية ، وعصر المعلومات كمصطلحات لنشر الهيمنة الغربية على العالم وشعوبه ، وما هذه العولمة إلا محاولة غربنة العالم ومسخ الوظيفة الهوياتية لكل الشعوب ، وأول خط من خطوط هذه المواجهة المصيرية يتمثل في إعادة بناء الذات الثقافية لأن الاعتماد على الغرب في بناء هذه الذات يعتبر محض خرافة.[850]

849 – مأمون فندي ، مرجع سابق.

850 – مصطفى النشار ، ضد العولمة ، (القاهرة : دار قباء للنشر والتوزيع ، الطبعة الأولى، 1999)،ص.ص54-55.

ولابد من إعادة بناء القوى الاقتصادية والسياسية والعسكرية مستعينين بأمم الشرق الأخرى ، واستعادة قيمنا الأصيلة الدينية والاجتماعية والاقتصادية مع التركيز على إعادة بناء القوة القومية المشتركة اقتصاديا وسياسيا وعسكريا ، ثم المساهمة في إعادة وتشكيل القوة الإسلامية المشتركة على الأصعدة الثلاثة قبل أن تبتلعنا هذه العولمة.[851]

وما يعزز ما ذهب إليه النشار في كتابه الموسوم بـ : ضد العولمة ما تطرق إليه عثمان التويجري في كتابه تأملات في قضايا معاصرة ، إذ يشير إلى أن مواجهة العولمة الثقافية التي تخترق جسد الأمة الاجتماعي الهش من خلال واقع الأنظمة التي لم تتطلع بعد إلى مستوى طموحات شعوبها اقتصاديا واجتماعيا وثقافيا وتعليميا وعلميا وإعلاميا وسياسيا ، فالجسد الإسلامي الاجتماعي ليس بمنأى عن التأثيرات العولمية الثقافية السلبية لأن المناعة ضد هذه السلبيات لم تكن بالقدر الكافي الذي يقي هذا الكيان الإسلامي من آفات هذه الظاهرة العالمية العابرة للحواجز ، وبالتالي لا تستطيع الهويات مقاومة الإغراءات الثقافية في هذا العالم المسطح.

فمواجهة هذه الآثار لابد أن يكون على أساس من القوة المستندة إلى سلامة المبادئ التي تفضي بدورها إلى سلامة الغايات من خلال العمل الإسلامي المشترك على شتى الأصعدة والقنوات من أجل تعزيز التضامن الإسلامي كقاعدة للتعاون بين دول المجموعة الإسلامية في كل الميادين ، وذلك بإرساء قيم العدالة والمساواة والرفاه والتضامن في كل دولة إسلامية ، والسعي إلى تعميم هذه الظاهرة لتشمل كافة الدول الإسلامية ، والسعي الحثيث المدروس لتقوية الحصانة والمناعة الثقافية.

851- نفس المرجع والصفحة.

حيث يتحقق الصمود في وجه العولمة بتقوية الكيان الإسلامي اقتصاديا وثقافيا وعلميا وتكنولوجيا وتربويا ، وبهذا تحقق الوسائل الأجدى والأنجع مواجهة سلبيات العولمة ، ومن ثم الانخراط الصحيح للاستفادة من منجزاتها الإيجابية من خلال التكيف المنضبط مع المناخ الثقافي والإعلامي العولمي ، والتعامل بوعي مع المستجدات والمتغيرات والتأثيرات العولمية ، ولا تتأتى النهضة الثقافية المنشودة إلا من خلال إستراتيجية ثقافية للعالم الإسلامي كتلك التي اعتمدتها قمة المؤتمر الإسلامي بداكار سنة ألف وتسعمائة وواحد وتسعين كإطار ملائم ومتكامل للعمل الثقافي العام في البلدان الإسلامية.[852]

أين دخلت آلية هذه الإستراتيجية حيز التنفيذ في المؤتمر الثقافي الإسلامي الثاني لوزراء الثقافة المنعقد بالرباط سنة ألف وتسعمائة وثمانية وتسعين على المستويين الوطني لكل دولة عضو ، والإسلامي أيضا في نطاق العمل التضامني المشترك ، ولا يكفي تنفيذ هذه الإستراتيجية فحسب ، بل لابد أن يتعداها إلى إحداث التغييرات المطلوبة تفكيرا وتخطيطا وتنفيذا ومتابعة لتكون في مستوى الطموحات الكبرى للشعوب الإسلامية.[853] سعيا إلى تطوير مناهج التربية والتعليم وتطوير وسائل العمل الثقافي أدوات وأهدافا ، وتطوير أساليب العمل الثقافي والإعلامي وتطوير وتجديد الدراسات الإنسانية لتكفل النهضة المنشودة للصمود الثابت في وجه العولمة الثقافية ، والسعي الدؤوب الدائم لإقرار قوة السلم الاجتماعي والاستقرار السياسي والتطوير المستمر للقوة الاقتصادية ، والإصلاح المستمر لكل القطاعات والبنى وتفعيل قوة الإرادة وتعزيز جبهة التضامن على أساس من الوعي والفهم والإيمان.[854]

852 – عثمان التويجري ، تأملات في قضايا معاصرة ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الاولى 2002 ، ص.ص 23-26.

853 – نفس المرجع والصفحة.

854– نفس المرجع والصفحة.

وفي هذا السياق يرى محمد مجدي الجزيري بأن عملية العولمة التي لم تكتمل ، ولم تستقر بعد كما ذهب إليها كلود ليفي شتراوس حيث تؤدي انعكاساتها الاتصالية إلى توسيع تفاعل الثقافات ، وترسيخ ونشر مجموعة من القيم الرئيسة الكبرى المشتركة بين كل الثقافات بدون استثناء كالقيم الخلقية والسلوكية والجمالية والعقلية (الذهنية) ، والمنهجية والمعرفية مما يدفع التطور التلقائي التاريخي إلى توحيد ثقافي إيجابي للبشرية كلها شريطة المحافظة على عنصر التمايز البين ثقافي ، والإبقاء على الخصوصية الثقافية لكل ثقافة حتى تتمكن من التفاعل الإيجابي للتخلص التدريجي من الآثار التاريخية السيئة المتمثلة في التعصب والاستعلاء ، وازدراء الثقافات الأخرى ومعاداة كل ما هو آخر أو مختلف.[855]

وهذا هو الوجه الإيجابي للعولمة الذي يعكس مفهوم العالمية الذي نريده حسب كلود ليفي شتراوس في طرحه ومناقشته لهذه الظاهرة ، أما الوجه السلبي للعولمة الذي يقصي الآخر المختلف المسلم خاصة تجب مواجهته الندية.

855- محمد مجدي الجزيري ، البنوية والعولمة في فكر كلود ليفي شتراوس ، دار الحضارة للطباعة والنشر والتوزيع ، طنطا ، الطبعة الثانية 1999 ، ص.ص154-155.

وفي ذات السياق يقول يوسف القرضاوي في كتابه الموسوم بـ : خطابنا الإسلامي في عصر العولمة : أما إذا كان عصر العولمة يريد منا خطابا دينيا جديدا نحرف فيه الإسلام عن حقيقته والكلم عن مواضعه ، فهذا ما يرفض جملة وتفصيلا ؛ أي أن نقدم لهم إسلاما على المقاس الأمريكي ؛ إسلاما مدجنا مستأنسا ، وأن تكون الأمة مسخا منسلخة عن قيمها في ظل هذه الفلسفة أمة لا هوية لها ولا تاريخ ولاماض لها ولا حاضر ولا مستقبل ولا أهداف ، وهذا المنظور في سياق هذه الفلسفة مرفوض ، ويجب أن يكون الخطاب نديا في عصر العولمة وما بعدها ، ولكن لابد أن يراعي الخطاب الإسلامي في عصر العولمة طبيعة التقارب التكنولوجي الاتصالي بين البشر الذي جعل العالم قرية واحدة ، وحتى يكون خطابنا الإسلامي مؤثرا محاورا لابد أن يقنع العقول بالحجة والقلوب بالموعظة ولايحيد عن الحكمة.[856]

يشير محمد شعبان علوان أنه بعد انهيار الاتحاد السوفياتي لم يعد للغرب العولمي عدو سوى الإسلام من خلال ماصرح به نيكسون في كتابه الموسوم بـ : الفرصة الأخيرة :" أنه بعد سقوط الشيوعية لم يعد هناك عدو سوى الإسلام ، وأيضا ما أكده الرئيس السابق جورج بوش في احتفالية النصر في حرب الخليج الثانية : أنه آن الآوان لأن يسود النمط الأمريكي وينتشر ويهيمن في القرن القادم ، وهذا مادعا إليه صموئيل هنتنجتون".[857]

856- يوسف القرضاوي ، خطابنا الإسلامي في عصر العولمة ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الاولى 2004 ، ص.ص51-52.

857- محمد شعبان علوان ، عولمة الثقافة وثقافة العولمة (التحديات والمواجهة) ، ص.5.

http://www.ahlalhdeeth.com/vb/attachment.php?attachmentid=25404

فما أحوجنا في هذا الوقت بالذات كمسلمين أن نعي جيدا فكر مالك بن نبي ونحاول إرساءه على أرض الواقع بوجه عام ومقولته الموسومةبـ : بين الأفكار الميتة والأفكار القاتلة لمواجهة سلبيات العولمة ، فالأفكار القاتلة هي المستعارة من الغرب ومن الجانب المرضي في الثقافة الغربية ، والأفكار الميتة هي ما يجول في ذواتنا كمسلمين من أفكار فاقدة للحياة ، وحسب مفكرنا فإن الأفكار الميتة أشد خطرا على المسلمين من الأفكار القاتلة ، فالموروث أقوى من المكتسب ، فهذه الأفكار التي فعلت فعلتها في التاريخ قتلت المجتمع الإسلامي ، وهذه الأفكار الميتة والسارية في نسيجنا الاجتماعي الإسلامي تكون الجانب السلبي في نهضتنا ، والتي كانت تشكل بدورها الجانب الإيجابي ، أو القتال في فترة تقهقر وأفول حضارتنا الإسلامية ، فهذه الأفكار كانت قتالة في مجتمع حي قبل أن تصبح ميتة في مجتمع يريد الحياة ، فهذه الأفكار لم تولد في المجتمعات الغربية ، بل ولدت في المجتمعات الإسلامية ، ومن خلال هذا السياق فإن المجتمعات من تصنع أفكارا لتقتلها ، ولكن تبقى فيما بعد أفكارا ميتة موروثة خطرها أشد من الأفكار المستعارة القاتلة ، فالأولى تنسجم مع عادات المجتمعات وتقاليدها وتفعل فعلها من الداخل ، وهي بالتالي تخدع قوة الدفاعات الذاتية للمجتمعات ، وبالتالي يتم امتصاص الأفكار القاتلة المستوردة من قبل الأفكار الموروثة الميتة.[858]

858- مالك بن نبي ، في مهب المعركة ، دار الفكر ، دمشق ، الطبعة الاولى 1991)، ص.ص145-147.

والحضارة الغربية في منظور عبدالوهاب المسيري حضارة تكنولوجية غايتها ميكيافيلية نفعية تحاول دائما أن تستنزف الآخر ، ترى أن البقاء للأقوى والأصلح وفق المنطلقات الداروينية المضللة ، فكيف سنواجه العولمة ونخبة مفكرينا على تباين مشاربهم مشروعهم الأساس القومي والإسلامي هدفه اللحاق بالغرب ليحقق هذا المشروع في آخر المطاف ذلك الآخر العولمي ، وفي ذات السياق يشير روجيه غارودي إلى أن النظام الاشتراكي سقط في فخ الأفول حينما كان هدفه اللحاق بالرأسمالية فنحن لم ننحدر إلى الهوة وإنما بدأنا منها.[859]

ومن هنا يبرز بوضوح تراجع وانحسار هذا المشروع لأننا لم نستطع في حقيقة الأمر أن نتخلص من ثنائية الافكار الميتة والافكار القاتلة في طرح مالك بن نبي ، وبهذا سقطنا في فخ المفهوم الخلدوني المغلوب مولع بتقليد الغالب ، وبالتالي إذا كان الهدف النخبوي المتغرب هو اللحاق بالآخر فإننا من خلال منظور عبد الوهاب المسيري سنمتص من المهيمن ، وبالتالي تلغى الذوات والقيم والهويات والثقافات ونتحول إلى مسوخ تابعة.

859- عبد الوهاب المسيري ، الصهيونية والنازية ونهاية التاريخ ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1997 ، ص.ص13-20.

ويشير فرانسيس فوكوياما إلى فكرة الانسلاخ مبرزا للواجهة علمانية تركيا وتركها للتراث الإسلامي جانبا ، ولم يخف اندهاشه من هذا التحول إلى أن تكون تركيا هي الديمقراطية الليبرالية الوحيدة في العالم الإسلامي المعاصر ليجعل هذا التحول على سطح الصراع ليبرر عن قصد وبوعي اتجاه التاريخ لينتهي عند الرأسمالية ، ويشير فوكوياما في تبشيره لليبرالية المكتسحة بأن الإسلام والمسيحية يشملان مفهوم المساواة ، إلا أن هذا المفهوم ذو الانتشار الواسع يهيمن على المجتمع الأمريكي وريث الليبرالية الأوروبية وزارعها في العالم الجديد الذي ولد متساو حسب ماطرحه فوكوياما.[860]

فالمساواة ليبرالية وسيقف التاريخ عندها وينتهي ، وهذا المنظور الفوكويامي الليبرالي المضلل المندرج ضمن نظرية الأفكار القاتلة التي تصلح بامتياز كمدخل لتحليل واقعنا الاجتماعي والوجودي في إطار متكامل لمفكرنا مالك بن نبي.

وفي ذات السياق يشير مفكرنا إلى فكرة الفراغ الكوني ، وكأن الإنسان الغربي عموما والأمريكي على وجه الخصوص يعاني من عقدة الفراغ الكوني التي ملأها بالهيمنة الليبرالية حينما غادر أسلافه الإنجليز الوطن الأم حاملين عقدة الوعي المهاجر حسب ميشال بوغنون إلى أمريكا العالم الجديد.

860- فرانسيس فوكوياما ، نهاية التاريخ وخاتم البشر ، ترجمة حسين أحمد امين ، مركز الأهرام للترجمة والنشر ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1993 ، ص.ص193-194.

ولملء الفراغ الكوني الأمريكي يتحدد نوع الثقافة والحضارة والخصائص الداخلية والخارجية التي يتوقف عليها الدور التاريخي لهذا الإنسان ؛ أي طريقة شغل هذا الفراغ بالأفكار في البحث عن الحقيقة الوحيدة ألا وهي الليبرالية ، وبالتالي ينشأ لدى الإنسان بوجه عام أنموذجان ثقافيان :أنموذج ثقافة هيمنة ذات جذور تقنية ، وأنموذج ثقافة حضارية ذات جذور أخلاقية وغيبية ، ولكن الأنموذج الثاني في جزئه الأخلاقي والغيبي يفتقده الإنسان الغربي عموما والأمريكي بوجه خاص الذي لم يشهد رسالات سماوية قط لأن الرسالات السماوية جميعها ظهرت في الشرق ، وبهذا تفتقد المجتمعات الغربية لما يسميه مفكرنا :"الظاهرة الدينية "، الشيء الذي يبرز وجه الثقافة الغربية التقنية في تشكيل الأشياء وتركيبها التقني والجمالي ، بينما تسود الشرق الإسلامي ثقافة الحقيقة والخير على مراحل التاريخ ، إن غلو الفكر الغربي والأمريكي على وجه الخصوص الدائر حول فكرة الكم المغالية المنحرفة عن مسارها التي أدت إلى التطرف المادي لليبرالية المهيمنة ، وأفول العالم الإسلامي ذي الوجه المتطرف الغارق في التصوف ومعانقة المبهم النازع إلى التقليد الأعمى والإعجاب بأشياء الغرب المهيمن.[861]

861– مالك بن نبي ، تبسيط مشكلة الأفكار في العالم الإسلامي ، ترجمة محمد عبد العظيم علي ، دار الدعوة ، الإسكندرية ، الطبعة الأولى 1997 ، ص.ص10–12.

وفي ذات السياق يشير مفكرنا دائما إلى نكسة فقدان المسلم للوعي الحضاري ، وبالتالي أصبح تحت طائلة ضغط قانون التقليد الساري على كل كائن فقد صلته بأصالته ، فيصبح أميل إلى إشباع حاجاته المختلفة إلى تقليد الحاجات التي أفرزتها حياة غيره دون الميل إلى تقليد الوسائل هذا في مرحلة الاستعمار، أما بعدها فيصير إلى التقليد الحاجي والوسائلي معا ، وكما لا يخفى فإن مسلم اليوم طغى عليه تقليد عالم مكتظ بالأشياء شيده غيره ،فهذا الاستسلام في تقليد الأذواق والعادات يقود بالضرورة إلى تقليد عالم مكتظ بأفكار شيدها غيره أيضا ، وهذا حال نخبنا في الجانب النظري المقلد لأفكار الغير في تجاربهم وخبراتهم ، فإذا ماعدنا إلى نخبنا في مواجهة المشكلات الاقتصادية فإنهم يعالجونها من منظور ليبرالي أو من منظور ماركسي دون الوقوف على أسباب فشل ، أو نصف نجاح خطط التنمية المطبقة على أساس ليبرالي أومادي في العالم الثالث باستثناء الأنموذج الصيني الناجح بعد الحرب العالمية الثانية.[862]

فحسب مفكرنا فإن النجاح الصيني سواء في المرحلة المادية الشيوعية وما بعدها أيضا ؛ أي في المرحلة الليبرالية كان على أسس متينة حققت المعادلة الاجتماعية التي وازنت بين عالم الافكار وعالم الأشياء ، بينما افتقد المسلمون آليات تحقيق هذه المعادلة ، وبالتالي سقطوا سقوطا حرا في فخ استيراد الحلول الجاهزة والاستسلام لقدر الأفكار القاتلة والأفكار الميتة التي عززت كلاهما الأخرى للقضاء على الكيان الإسلامي الغافل في هذا الزمن الميت في نموه المادي ، فمتى سينتبه المسلمون لشغل فراغهم الكوني بما يحقق كينونتهم الوجودية الرائدة؟.

862- مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة المسلم في عالم الإقتصاد ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثالثة 1987 ، ص.ص7-15.

ويلتقي المفكران مالك بن نبي وروجيه غارودي من خلال وجهتي نظريهما المتلاقية حينما يشير الأول إلى نظرية الفراغ الكوني التي يعيشها الإنسان الأبيض عموما ، ويعيشها الإنسان الأمريكي بوجه خاص في عصرنا الراهن ، والثاني في إشارته إلى نظرية الشر الأبيض.

أين يبين الدور المشؤوم الذي وصم تاريخ الإنسان الغربي عموما والأمريكي على الخصوص ، فالتفوق التاريخي الغربي ليس تفوق ثقافة ، وإنما تفوق هيمنة تقنية عدوانية، ، ويشير جارودي في سياق من أجل ابتكار مستقبل حقيقي بعيد عن الهيمنة في السعي للبحث مجددا للعثور على أبعاد الإنسان التي نمت خارج الثقافة المهيمنة تحديدا في الثقافات اللاغربية ، وبهذا الحوار الحضاري يمكن أن يصوغ الجميع ميلاد مشروع كوني يتسق مع اختراع المستقبل ابتغاء أن يخترع الجميع مستقبل الجميع الذي يسميه جارودي بمشروع الأمل في القرن الواحد والعشرين.[863]

وبهذا الطرح يلتقي مع مفهوم العالمية الذي طرحه ليفي شتراوس.

863- روجي غارودي ، في سبيل حوار الحضارات ، تعريب عادل العوا ، دار عويدات للنشر، بيروت ، الطبعة العربية 1990 ،ص.ص9-10.

ويشير هنتنجتون الذي سك مفهوم الصراع المناقض في الجوهر لطرح جارودي المتزن ، فمن خلال هذه المقولة الهنتنجتونية لن يكون الصراع بطبيعة الحال إيديولوجيا أو اقتصاديا فحسب ، بل سيتعدى هذين الوجهين إلى صراع ثقافي بين حضاري يهيمن على بقية الأوجه الصراعية ، وذلك بعد زوال المعسكر الشرقي ، فما يهم الإنسان حسبه هو الإيمان والدم والأسرة والعقيدة وليس الإيديولوجيا والمصالح الاقتصادية ، فالحضارات من وجهة النظر هذه هي مجموعة القبائل الإنسانية الكبرى ، وصدام الحضارات هو الصدام العالمي للقبائل الكبرى في هذا المعمور، فالهوية لا تتحدد إلا من خلال التضاد مع الآخرين ، ولن تترسخ إلا من خلال الحروب ، وبالتالي يتحقق التماسك الاجتماعي في وجود عدو مشترك ، وبالتالي يقسم العالم إلى غرب مهيمن ، والبقية هي الآخر المختلف أو ما يسميه بوغنون العالم المهجور وعلاقته بعقدة الوعي المهاجر.[864]

وتتعزز هنا نظرية الشر الأبيض الجارودية ونظرية الفراغ الكوني لمالك بن نبي التي تستحوذ على عقلية النخب الغربية من أجل تكريس مفهوم الهيمنة بسبك العالم في معادلة خطية ذات متغير أوحد لتفسير نظرية الصراع والهيمنة ، ومن هنا يتبدى الفرق الشاسع بين الطرحين ؛ الصدامي الهنتنجتوني ذو الاتجاه الأوحد ، والحواري الجارودي ذو الاتجاه المتكامل الذي يعكس نظرية الأمل كمشروع بديل عن الطرح الصدامي الهيمني لإنسان القرن الواحد والعشرين.

864- صامويل هنتنجتون ، صدام الحضارات ، ترجمة طلعت الشايب ، دون ذكر مكان أو دار النشر، الطبعة الثانية 1999 ، ص.ص10-11.

ولا يخفي توماس فريدمان هاجس خوفه لما ستؤول إليه العولمة في هذا العالم الذي أصبح مستو ، فالعالم المستوي من المنظور الفريدماني لا يشجع المشتركين في مشاريعهم البناءة المختلفة كمهووسي الحاسوب وكتاب البرامج الحاسوبية فحسب ، وإنما يشجع الغاضبين في كل مكان كمنظمة القاعدة والمنظمات الأخرى أو ما يسميه بتيار الغضب ، فحقل اللعب المسوى لا يحوي مجموعة المبتكرين في تبادلهم الخبرات النشطة فحسب ، وإنما يشمل أيضا كل المناوئين لأمريكا من الغاضبين والمحبطين ، وبعد أحداث الحادي عشر من سبتمبر لم يعد فريدمان يتحكم في مسار العولمة ، بل فقد هذا المسار بعد سفره حينا من الدهر بين العالمين الإسلامي والعربي ليجد هذا المسار مجددا في رحلته إلى بنغلور في ألفين وأربعة ليشبهها برحلة كولومبس بعد خمسمائة عام إلى الهند ، ففي العالم المستوي تكون المنافسة على درجة عالية من المساواة والشدة ، وعلى الأمريكيين أن يضاعفوا جهودهم لأخذ حصتهم ، وأن يسارعوا إلى امتلاك قدرة الخيال المبدع تلك الميزة الأكثر أهمية في العالم المستوي ، ولا يجب أن يقلل الأمريكيون من قوتهم أو الابتكار المنفجر من العالم المسطح عندما يربطون حقا أقنية المعرفة بعضها ببعض ، ولهذا يستطيع فريدمان أن يقول العالم استوى لست من بدأه ولا تستطيع أنت أن تنهيه إلا بكلفة كبيرة على التطور الإنساني ، ومستقبلك أنت بالذات.[865]

865– توماس ل.فريدمان ، العالم مستو ، ترجمة حسام الدين خضور ، دون ذكر مكان أو دار النشر ورقم الطبعة ، ص.ص15-515.

إن النظرية التشاؤمية التي يطرحها فريدمان تجعل الإنسان الأمريكي نخبويا كان أو عاديا يراجع المنظومة اللوجيستية بإعادة النظر ، ومقارنة وضع العولمة بين مفترقي ما قبل الحادي عشر وما بعده، ولكن فريدمان رغم خوفه يطمئن ، فهذا العالم المستوي ستتدبر أمريكا شؤونه إلى الأحسن أو الأسوإ ، وإن كان ذلك للأحسن لا للأسوإ ، وبالتالي لا أنت ولا جيلك يجب أن تعيشوا الخوف من الإرهابيين والقاعدة ، وبالتالي تستطيعون الازدهار في العالم المستوي ، وفي الوقت الذي شكل الحادي عشر حياتنا بقوة ، فالعالم يحتاج منا أن يكون هذا الجيل جيل الإستراتيجيين المتفائلين الحالمين إلى الأبد.[866]

رغم هذه النبرة المطمئنة إلا أن الخوف من المجهول يعصف دوما بالمجتمع الأمريكي المهزوز منذ تلك الاحداث التي جعلت الكثيرين من مفكريهم يعيدون ترتيبات البيت الأمريكي من جديد وترقيع واقع العولمة ، إلا أن وجهها الزائف يتعرى يوما بعد يوم وكما قال جارودي : " فإن الغرب التقني عرض زائل من أعراض التاريخ الكثيرة" وليست العولمة حدثا مطلقا ، أو أنها كما الرأسمالية نهاية للتاريخ.

أين يشير جون .ل إسبوزيتو إلى علاقة الإسلام بالغرب التي يشوبها الصراع التاريخي المتبادل، والاحتقار رغم الجذور اللاهوتية المشتركة بين الديانات الثلاث ، وزادت حدة هذا الصراع الحديث ذو الجذور القديمة المتجددة في تصعيد الاختلافات التي ساهمت في حجب رؤية المشترك التراثي بين الديانات الثلاث ، فنجاح انتشار الإسلام الباكر شكل تحديا على المستوى اللاهوتي والسياسي والثقافي ، وبالتالي أثبت أنه عقبة كؤود في سبيل الفهم.

866 – المرجع السابق ، ص.115.

وبالتالي ينطلق إسبوزيتو من هذه المسلمة المتعسفة في محاولة للإشارة بأن الإسلام يشكل تهديدا للغرب المسيحي ، ويستطرد في ذات السياق مبررا بأن كلا الديانتين المسيحية والإسلامية تمتلكان الشعور بأهمية رسالة عالمية ، وأهمية هذا الشعور ستقود حتما إلى المواجهة بدلا من التعاون بينهما ، فتاريخ الغرب الطويل يحمل صورة مشوهة جدا عن الإسلام ، والتاريخ الحديث يضع الإسلام مساو للإرهاب ، فبعض الفهم للإسلام وللنبي وبعض الوعي بالقرآن والفترة الإسلامية الباكرة يعتبر ضروريا لفهم الإسلام ، ولدراسة العلاقات بين الغرب والعالم الإسلامي وفق المنظور الإسبوزيتوي طالما أن هذه المكونات شكلت ولم تزل أنموذجا يحتذى ويقتدي به المسلمون والحركات الإسلامية في كل عصر، ويستطرد قائلا بينما نحن نناضل من أجل تخطي النماذج النمطية والميل إلى قَصْرِ تصوراتنا عن الإسلام والمسلمين في المتظاهرين الهاتفين بالموت لأمريكا أو الجهاد ضد الكفار، فمن المهم أن نتذكر أن الإسلام كان عقيدة تحول وتغذي دائما أرواح معتنقيها من كل جنس ولون وطبقة وخلفية تعليمية على مر العصور وعبر التاريخ وتقدم لهم إحساسا بالأمة والتضامن والسلام ، فليس بالضرورة أن الإسلام ومعظم الحركات الإسلامية يعادي أمريكا أو الديمقراطية ، فهذه المقاربة الداعية للحوار تقلل من النبوءات الذاتية المتجهة لتأجيج الحقد والكراهية بين الإسلام المتشدد والشرق ، أوتلك التي تدعو إلى صدام الحضارات ، فالغرب المهتدي بمثله العليا عن الحرية وتقرير المصير يتمتع بنقطة مثالية تجعله يتفهم تطلعات وآمال الكثيرين في العالم المسلم ، لشق طريق المستقبل.[867]

من خلال هذا الطرح الذي يعكس سعة اطلاع إسبوزيتو على الإسلام وتتبعه كظاهرة دينية عالمية مترصدا مراحلها حالا بحال وحدثا بحدث على مر التاريخ ، وأيضا ترصد محطات الصراع الكثيرة التي تسم الظاهرتين الدينيتين الإسلامية والمسيحية ، ورغم تحريه موضوعية نسبية إلا أن

867- جون إسبوزيتو ، التهديد الإسلامي خرافة أم حقيقة ، ترجمة قاسم عيد قاسم ، دار الشروق للنشر ، القاهرة ، الطبعة الثانية 2002)،ص.ص45-394.

طرحه يحمل عقدة الخطر "التهديد" الإسلامي التي لم تستطع أن تحجبها ذاتيتة الغربية الأمريكية ، بالرغم من طرحه المعارض لفكرة الصدام الحضاري ، إلا أنه يسعى إلى حوار حضاري على المقاس الأمريكي ، إلا أن فكرة المواجهة في طرحه بين الديانتين سببه المنافسة الشديدة بينهما تاريخيا ، وهو بهذا الطرح يخالف الطرح الصدامي الهنتنجتوني، ويبتعد عن الطرح الحواري الجارودي المتزن، ويتبدى من السياقات النظرية المختلفة في رؤيتها للإسلام كدين للآخر المختلف دوما ، فنظرية الصدام الهنتنجتونية ونظرية الخطر الإسبوزيتوية ، ونظرية نهاية التاريخ الفوكويامية ، ونظرية التشاؤم الفريدمانية تشترك في انطلاقها من مسلمة الهيمنة الساعية لتنميط الآخر ، وهذا ما رسخته الدعاية الأمريكية على مر العصور في تشويه الآخر من خلال غسيل عقول النخبة ، وذلك بما ساهم فيه الاتصال ووسائله العولمية المختلفة في تشكيل العقل الأمريكي العام الغارق في عقده المتعالية وأناه المتضخمة ، وهذا ما اختزله مفكران مستقبليان فهما هذا الغرب فهما موضوعيا متزنا يلخص نظرية الصدام ونظرية الخطر ونظرية نهاية التاريخ ونظرية التشاؤم التي تروج لظاهرة تسمى العولمة من خلال نظريتين متكاملتين قادرتين على تحليل ظاهرة العولمة وما بعدها ؛ أي : نظرية الفراغ الكوني للمفكر مالك بن نبي ونظرية الشر الأبيض للمفكر روجيه غارودي.

وإن مواجهة العولمة لن تتأتى إلا من خلال تشخيص مواطن الخلل الثلاثة والمتعلقة دائما حسب مفكرنا مالك بن نبي إما بالتراب وإما بالزمن وإما بالإنسان.

وفي ذات السياق يتساءل مفكرنا لماذا فشل مشروع النهضة الإسلامية بينما نجح في نفس الفترة المشروع النهضوي الياباني ؟ والإجابة على هذا الإشكال الرئيس يختصرها مفكرنا في أن اضطلاع المسلمين بتشييد حضارة لم يتم ، وإنما الذي تم في حقيقة الأمر متجسد في

تكديس منتجاتها ، وبهذا يصبح فعل النهضة في هذا الشأن لا يمثل البتة تشييدا للحضارة وإنما تكديسا لمنتجاتها (العتاد) ، والحل يكمن في التخلص من روح التكديس والشيئية الذين أصبحا ظاهرة تصم المجتمع الإسلامي على وجه العموم ، وببساطة فإن الحضارة لا تصنع من خلال منتجاتها (عتادها) ، فعدم نجاح مشروع النهضة الإسلامية عبر قرن كامل من الزمن ودون التوصل إلى نتيجة بينما انطلقت مجتمعات أخرى من نفس النقطة.

ببساطة شديدة فإن النهضة الإسلامية بدأت سنة ألف وثمانمائة وثمانية وخمسين إلى ألف وتسعمائة وثمانية وخمسين ، والنهضة اليابانية بدأت حوالي سنة ألف وثمانمائة وثمانية وستين على عهد حكومة ميجي المستنيرة وفي غضون نصف قرن أصبحت اليابان في مصاف القوى العظمى منتزعة وسام الاستحقاق من الغرب الذي لقبها بالخطر الأصفر ووصم العالم الإسلامي بالإنسان المريض فشتان بين المسميين ومن هنا يتسنى جليا أن الوسائل في العالم الإسلامي موجودة والأفكار البناءة السليمة غائبة ، ويعزي مفكرنا مالك بن نبي مشكلة التجهيز المرتبطة بقضية الإنسان والأفكار، والمحصول الاجتماعي للآلات المرتبط بفعالية وسلوك من يستخدمونها ، وهنا يكمن الفرق فاليابان يبني نفسه على قاعدة الحضارة لا على قاعدة المنتجات، والمسلمون لا يزالون يراوحون لأن النشاطات مطبقة في عالم الأشياء والمنتجات بدل أن تطبق ضمن النسق البشري ونسق الأفكار ، والسؤال الذي طرحه بن نبي يتمثل في تحويل السؤال المثار الدائر حول موقف العالم الإسلامي منذ قرن(كيف نصنع منتجات الحضارة إلى كيف نصنع وننتج الحضارة ؟) ، فتناول هذه المشكلة على هذا النحو يفرض اللجوء إلى الطريقة المخبرية للتحليل وحسب ابن نبي فإننا. :

"لا نستيطع أن ننقل حضارة كاملة إلى المخبر لتحليلها ، وإنما تكفي عينات حضارة ما لتحليلها ، وماهي في حقيقة الأمر إلا منتجاتها الاجتماعية في جميع أشكالها ، ولو قمنا بتحليل عينة منها ومن منظور علم الاجتماع لوجدنا أنها تتكون من التراب والزمن ، فالحضارة تساوي الإنسان والتراب والزمن ، والحضارة الغربية وازنت بين العناصر الثلاثة والحضارة الإسلامية لم توازن بينها.[868]

وفي ذات السياق حاول مالك بن نبي أن يشخص الخلل في عالم الأفكار على مدى تاريخ الأمة الإسلامية ، فمنشأ الخلل الفكري يتجسد من خلال الخطإ في تحديد المفاهيم ، أو في عدم ربط الأفكار بالطرق الصحيحة.

ولهذا يجب تشخيص الخلل في عالم الأشياء وتشخيص الخلل في عالم الأشخاص، وبالتالي إصلاح الخلل الثقافي المنوط بعالم الأفكار ، وإصلاح الخلل السياسي المنوط بعالم الأشياء ، فالإنسان كائن طبيعي مخلوق وكائن اجتماعي ، والشق الأول من هذه المعادلة محل تكريم إلهي لا تمسه طوارئ التاريخ ، والشق الثاني من المعادلة تكمن فيه ميزة الفعالية التي تعلي من قيمته الاجتماعية في ظروف معينة ، ولكن هذا الشق من المعادلة عرضة لطوارئ التاريخ.[869]

868 – مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة القضايا الكبرى ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2000 ،ص-ص.50-56.

869 – مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة تأملات ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2002 ،ص-ص.23-27.

ولهذا يستوجب الربط بين معطيات السنن الإلهية في تطوير المجتمعات وتغييرها ونجاحها الفعلي في مواجهة المستقبل على المرتكزات الإسلامية في عهد النبوة ، وفي دعوة مفكرنا إلى علم اجتماع مستقل يختص بمشكلات العالم الثالث بعد الاستقلال السياسي ويختط هذا العلم أيضا لمستقبله الاجتماعي والاقتصادي خطة تنمية لا يثقلها اطراد نمو العصر الصناعي في الحضارة المعاصرة ، وما أفرزه من مفاهيم ماركسية ومشكلات رأسمالية.[870]

وفي ذات السياق يشير: إلى مرور ستة قرون قبل أن يعترف لابن خلدون كأب لفلسفة التاريخ ، والبعض الآخر قبل أن يعترف بأبوته لعلم الاجتماع ، ونحن لا نعتقد ذلك لأننا نرى فيه وإن كان عالم اجتماع فهو المنشئ للتوقع والرؤية المستقبلية.[871] وكأنه في هذه الدعوة يدرك جيدا فشل الحلول المستوردة من الغرب كتكديس لعالمي الأفكار والأشياء الوافدين من الآخر والمطبقين دونما قاعدة والمفتقرين لأرضية ملائمة لصناعة حضارة أصيلة لمواجهة أي طارئ مستقبلي ، فالفكر الإسلامي الآن يعيش أزمة حضارة ، وللأسف فإننا مازلنا وما نزال أسرى نظرية التكديس ونظرية الفراغ الكوني ، فكأن الرؤية المستقبلية لمفكرنا ماتزال سارية المفعول ، وتستطيع أن تمكن الباحث من تشريح هذا الواقع الفاسد المخالف للفطرة والسنن الإلهية ، الذي تطغى عليه وترتهنه نظرية فقدان الوعي الحضاري الذي يقود بدوره إلى السقوط في فخ المحاكاة والتقليد لعالم الأفكار كما عالم الأشياء الذين صنعهما غيرنا ، والعلاج الذي قدمه مفكرنا لا يزال علاجا مستقبليا لإصلاح الحضارة ؛ أي إصلاح (حضارة النحن) التي تتشكل من إصلاح الإنسان المسلم وإصلاح التراب وإصلاح الزمن ، وبالتالي إصلاح عالم الأفكار بتحديد

870 – مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة بين الرشاد والتيه ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2002 ،ص-ص.9-10.

871 – مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة القضايا الكبرى، ص.14.

المفاهيم الصحيحة وربط الأفكار بالطرق الصحيحة ، وبالتالي إصلاح الخلل الثقافي ، وإصلاح عالم الأشياء يقود إلى إصلاح الخلل السياسي ، وقبل هذا وذاك إصلاح عالم الأشخاص ، ولن تتحقق معادلة الإصلاح إلا من خلال توازن وتكامل أطرافها ، وبالتالي نتمكن نحن المسلمون من الوقوف في وجه العولمة إذا استطعنا ترجمة هذا المنهج على أرض الواقع بإصلاح الدين والدنيا معا ؛ أي أن يكون لنا دين منتج ند ولغة ند منتجة واقتصاد ند منتج وثقافة ند منتجة ونظام إعلامي ند منتج ، وتعليم ند منتج وصحة ند منتجة وقوة عسكرية ند منتجة وعلم ند منتج ، ونتحول من الفعل المكدس إلى الفعل الند المنتج حيث تحقق هذه المنظومة المتكاملة أهلية الاستخلاف الوارث.

خلاصة الفصل :

من خلال ماسبق التطرق إليه في هذا الفصل فإن العولمة تعتبر ظاهرة شاملة بإيجابياتها أو بسلبياتها ، ولا يمكن أن تعزل عن سياقاتها المختلفة انطلاقا من جذورها التاريخية الفكرية والعقدية ، وجذورها الإبستيمولوجية المعرفية والفلسفية الداعمة للتطور الرأسمالي النفعي المبني على نجاح قيم الحرية والنزعة الفردية والعقلانية الأداتية التي تقيد الإنسان الغربي عموما والأمريكي على وجه الخصوص ، إلى جانبها الاقتصادي المتطور والمدعوم من الشركات المتعددة الجنسية والبنك الدولي وصندوق النقد الدولي ، إلى جانبها السياسي المدعوم بالتوجهات الليبرالية ، إلى الإمبراطورية الاتصالية والإعلامية والمعلوماتية التي تتحكم فيها الولايات المتحدة من خلال قبضة النيوليبراليين (المحافظين الجدد) الذين يكرسون هذه القيم العولمية نخبة وشعبا من أجل تنميط الكون من خلال الأنموذج الثقافي الأمريكي كنمط ثقافي أوحد في هذا العالم الذي يرونه مسطحا ، فمواجهة العولمة لابد أن تكون منطلقة من خلال فقه

واقعنا الديني والاجتماعي والاقتصادي والسياسي والثقافي والبيئي والاتصالي والإعلامي والمعلوماتي والتكنولوجي ، أي باختصار محاولة فهم هذا الواقع الشامل من خلال عناصر المعادلة الاجتماعية لمفكرنا مالك بن نبي التي ساقها بعد فهم وتأمل واقعه الجزائري بوجه خاص محاولا تعميم هذه المعادلة (الإنسان والتراب والزمن) على العالم الإسلامي من خلال مقارنات موضوعية معرفية ومنهجية وتاريخية وسياسية واقتصادية ودينية لنماذج عاصرها في حياته فكانت شواهد واقعية ومرتكزات تحليلية تصلح للراهن آنذاك ، وللمستقبل إذا صح أن نسميها نظريات للأنموذج الياباني والأنموذج الألماني لهاتين الدولتين العظميين حينما شقتا طريق النهضة والرقي والتطور بعد خروجهما محطمتين بعد الحرب العالمية الثانية ، وأيضا الأنموذج الصيني في مرحلتيه الاشتراكية والرأسمالية ، ولن يتأتى فهم واقعنا في شموله إلا من خلال مخابر البحث العلمي والمعرفي عموما ، ومخابر علم الاجتماع بوجه خاص لأنه العلم الأكثر اتصالا بالواقع الاجتماعي في دراسة أحواله وظواهره إذ لا تكفي الدراسات الوصفية والمسوح الاجتماعية المختلفة للواقع ، بل لا بد أن تتخطاه إلى فهم العمق الحقيقي وإعطاء الحلول الناجعة فعالم الاجتماع طبيب المجتمع.

الفصل السادس :

ثقافة الشباب بين العولمة والترفيه التفاعلي

مقدمة الفصل:

تعتبر الصناعات الثقافية ظاهرة تقنو ثقافية استهلاكية تتحكم فيها الشركات متعددة الجنسيات لتضخ منتجاتها الثقافية المختلفة إلى العالم أجمع ، فهذه المنتجات المقدمة للاستهلاك تدر أرباحا طائلة لحساب الشركات الرأسمالية المحتكرة للسوق العالمي المفتوح وتعتبر شرائح الشباب من الفئات الأكثر استهدافا في الغالب من قبل هذه الشركات العولمية متعددة الجنسية ، حيث ساهم الفضاء العولمي الاتصالي المفتوح في رواج هذه السلع الثقافية ذات المضمون المقدمة للاستهلاك وفق قانون العرض والطلب ، ولعل السلع الثقافية الترفيهية المختلفة وعلى رأسها الألعاب الإلكترونية التفاعلية واسعة الرواج في العالم بأسره عموما وفي الدول النامية ، وتحديدا في الشرق الأوسط وشمال إفريقيا حسب أنتوني جيدنز من المناطق التي تستهدفها هذه الشركات العولمية عابرة الحدود والقوميات لتخترق مجتمعاتنا وتستهدف شرائح الشباب مصدرة المضامين العولمية تحت مسمى الترفيه القاتل لتستهدف أجيال الشباب بمختلف فئاتهم العمرية ، وهذا ماستتم معالجته من خلال التعريج على مفهوم الصناعات الثقافية ، وما يحمله من إسقاطات تعكس سيطرة هذه الظاهرة المعولمة حاملة القيمة حيث تعرضنا أولا للصناعات الثقافية كظاهرة معولمة ، وثانيا لثقافة الشباب كظاهرة معولمة ، وثالثا لثقافة الشباب كظاهرة استهلاكية ورابعا لتشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة ، وخامسا للألعاب الإلكترونية وإعادة تشكيل ثقافة الشباب وسادسا لعلاقة الألعاب الإلكترونية بالعولمة ، وسابعا للألعاب الإلكترونية وتشكيل ثقافة العنف والجنس وثامنا لهذه

الميديومات كوسائل لترويج ثقافة الحرب والإيديولوجيا ، وتاسعا لهذه الوسائط كوسائل للسياسة والدعاية والهيمنة.

أولا : الصناعات الثقافية ظاهرة معولمة

وحسب ما أورده أرمان وميشال ماتلار في كتابهما الموسوم بـ : تاريخ نظريات الاتصال فإن مصطلح الصناعات الثقافية قام باستحداثه عضوا مدرسة فرانكفورت تيودور أدورنو وهوركهايمر في منتصف الأربعينات من خلال دراستهما النقدية المشتركة للإنتاج الصناعي للمواد الثقافية كظاهرة شاملة تهدف إلى تحويل الإنتاج الثقافي إلى سلعة ، فكل المنتجات الثقافية تحيل إلى نفس العقلانية التقنية المنتهجة عموما في الإنتاج الصناعي ، وهذه الصناعة الثقافية توصل بضائعها المتماثلة إلى أي مكان ملبية حاجات كثيرة متنوعة معتمدة على معايير إنتاجية موحدة في إشباع تلك الطلبات ، حيث يخضع النمط الإنتاجي في هذه الصناعة لوظيفة التكنولوجيا في الاقتصاد ، وليس لنتيجة قانون يخضع له التطور التكنولوجي ، والعقلية الأداتية حسب تيودور أدورنو وهوركهايمر ماهي إلا عقلانية السيطرة على المجتمع ، والصناعة الثقافية هي علامة إفلاس الثقافة وسقوطها في السلعنة.[872]

من خلال سياق أدورنو وهوركهايمر ، فإن الصناعات الثقافية الساقطة في السلعنة تكرس مفهوم السلطة والسيطرة النابعة من قوة مركزة هذه الصناعة التي تتحكم فيها الولايات المتحدة الأمريكية لتصدرها إلى الأطراف من خلال الشركات الاحتكارية متعددة الجنسية ، حيث تعكس هذه الصناعة الثقافية من خلال مضامينها ثقافة تلك المؤسسات التي تنتجها ،

872 – أرمان وميشال ماتلار ، تاريخ نظريات الاتصال ، ترجمة نصر الدين لعياضي والصادق رابح ، توزيع مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.ص 89 – 90.

وهذه المؤسسات ماهي إلا أدوات تصدر المضمون المعولم والهيمنة الأحادية القطبية من أجل تنميط الشعوب في العالم أجمع ليسود النمط الاستهلاكي الليبرالي الذي يسعى لأمركة الكون مستهدفا شرائح المجتمعات بكل فئاتها بشكل عام ، وظاهرة الشباب بوجه خاص تحت مسوغات عديدة على غرار الانفتاح ، والحرية السوقية التي تصب جميعها في مجرى الربحية والاستهلاك الفج.

وإن الصناعات الثقافية حسب إحصاءات اليونيسكو لسنة ألفين وتسعة كانت منفصلة في السابق نظرا لنظم إنتاجها المتماثلة ، بينما أصبحت اليوم مجتمعة في شكل رقمي حيث لم يعد ممكنا تمييزها عن بعضها بعضا ، فالتكنولوجيا الرقمية حولت نمط الإنتاج ونشر المنتجات الثقافية ؛حيث أدت العولمة إلى تدويل تدفقات السلع والخدمات وإلى التبادل العالمي للأفكار والشعوب ورؤوس الأموال ،كما أدت التعددية الثقافية والتفاعل الثقافي إلى إبداع منتجات جديدة وممارسات جديدة وهويات متعددة.[873]

حيث الصناعات الثقافية كظاهرة معولمة تخضع على غرار الظواهر الموجودة في مجتمعات اليوم للتغييرات السريعة المتلاحقة التي يشهدها العالم ، لتترك شكلها الإنتاجي القديم المتماثل ، لتبتعد عن التجزيء لتتوحد مجتمعة في شكلها الرقمي التقاني الحديث ؛ حيث حولت التقنيات الرقمية الاتصالية الحديثة الوجه النمطي الإنتاجي لهذه الصناعات الثقافية ، لتصبح ظاهرة عولمية عابرة للحدود والقوميات من خلال فضاء تتدفق فيه هذه المنتجات المقدمة للاستهلاك جنبا إلى جنب ، لتساهم هذه الصناعات الثقافية في تغيير الخارطة الاجتماعية والاقتصادية والثقافية للمجتمعات المستهلكة لتعيد صياغة هذه المجتمعات صياغة استهلاكية

873 – إطار اليونيسكو للإحصاءات لعام 2009 ، معهد اليونيسكو للإحصاء ، مونريال ، الكيبك ،كندا ، النسخة العربية 2009، ص.12.

وفق النمط الأمريكي الأوحد ، ولعل الشرائح الشبابية في العالم أجمع ، وفي عالمنا الثالث الفتي هي المستهدفة بشكل بشع يختفي تحت غطاء الترفيه الثقافي التفاعلي المضلل.

وحسب السوسيولوجي حسن مصدق في كتابه الموسوم بـ : النظرية النقدية التواصلية فإن الفيلسوف الباحث يورغن هابرماس يرى بأن الصناعة الثقافية أصبحت مثل سائر الصناعات ، وهي أبرز مثال عن تراجع العقل ومثال لتحكم السلطة في الشكل التقني لهذه الثقافة.[874]

وفي ذات السياق النقدي لأدورنو وهوركهايمر يشير يورغن هابرماس وريث مدرسة فرانكفورت النقدية إلى أن هذه الصناعات تعكس تراجع العقل لتكرس قيم السوق الرأسمالية ، وبسط نفوذها على المستهلك في العالم مما يعكس السيطرة التقنية الأداتية أو العقل الأداتي حسب المفهوم الهابرماسي ، ومنطق السلعنة الذي تروجه المؤسسات متعددة الجنسية لإحكام السيطرة على عقول المستهلكين ، وتمرير الإيديولوجيا الهيمنية تحت غطاء الترويج للسلع الثقافية المختلفة المنضوي تحت مفهوم الصناعات الثقافية الفضفاض.

أما محمد عابد الجابري في كتابه الموسوم بـ : قضايا في الفكر العربي المعاصر فيرى بأن عالم العولمة هو عالم المؤسسات والشبكات ؛ أي عالم الفاعلين المسيرين والبقية الباقية من العالم هم المستهلكون للمأكولات والمعلبات والمشروبات والصور والمعلومات والحركات والسكنات.[875]

وفي ذات السياق يربط الباحث محمد عابد الجابري الظاهرة الاستهلاكية بالعولمة ليشير إلى عالم الفاعلين مروجي السلع الثقافية المقدمة للاستهلاك ، وعالم المفعول بهم

874 – حسن مصدق ، النظرية النقدية التواصلية ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء – المغرب ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.59.

875 – محمد عابد الجابري ، قضايا في الفكر العربي المعاصر ، دراسات مركز الوحدة العر بية ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 1997 ، ص.148.

من المستهلكين وهم السواد الأعظم في العالم ليضعنا أمام سلطة تقنو – ثقافية من خلال مؤسسات محتكرة مدعومة من الولايات المتحدة الأمريكية ، لتصدر قيم العولمة لسبك العالم بوجه عام ، وعالم الشباب بوجه خاص وفق نظرية استهلاكية ثقافية أمريكية.

أما إدوارد كولد سميث وجيري ماندير في كتابهما الموسوم بـ : محاكمة العولمة فيريان بأن الازدهار الكبير للصناعات الثقافية عموما ، والترفيهية خصوصا لعبت فيه التقنية دورا مهما ، ومستهلكو هذه المنتجات الثقافية العالمية في الغالب من الشباب.[876]

وفي ذات السياق يشير الباحثان إدوارد كولد سميث وجيري ماندير إلى ازدهار الصناعات الثقافية عموما ، والترفيهية بوجه خاص حيث تنعكس قوة سلطة المؤسسات المدعومة من الإدارة الأمريكية في ترويج سلعها الثقافية المختلفة ، والمدروسة وفق احتياجات السوق لسد رغبات الغالبية من الشباب في مختلف أنحاء الكون.

حيث يواجه الشباب يوميا سيلا من الرسائل الإعلامية التي تتوجه إليهم بوصفهم جماعة مستهلكة لمختلف السلع المادية والثقافية " الشبابية " التي تصنع في مجملها مظهرا ونمط حياة ، والشباب أكثر عرضة من الأجيال السابقة للتأثيرات الوافدة من الخارج ، والمقصود بذلك تأثيرات العولمة الاقتصادية والثقافية.[877]

ومما يسند ما أشير إليه سابقا هذا المقتطف الذي أعده الاتحاد الكشفي للبرلمانيين العرب بجامعة القاهرة بأن المؤسسات التي تحتكر قطاعات الصناعات الثقافية المختلفة تستهدف الفئات الشبابية المختلفة في العالم لتساهم بشكل واسع في تنميط الحياة الاجتماعية والاقتصادية والثقافية من خلال فلسفة السيطرة على عقول الشباب ، وهم أكثر

876 – إدوارد كولد سميث وجيري ماندير ، محاكمة العولمة ، ترجمة رجب بودبوس ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر ، ليبيا ، دون ذكر سنة النشر

877 – القانون الدولي للشباب ، إعداد الاتحاد الكشفي للبرلمانيين العرب ، جامعة القاهرة بدعم من البرنامج الإنمائي للأمم المتحدة ، ص.3.

المستهلكين المستهدفين من خلال البرامج المعدة والمدروسة والمخطط لها بذكاء لتستقطب أكبر عدد ممكن من المستهلكين لتغطي رغباتهم واحتياجاتهم هذه المؤسسات العولمية عابرة الثقافات الخصوصية تحت غطاء الترفيه المبطن بالسلعنة والربحية الميكيافيلية المبررة للغايات دائما.

وفي ذات المنحى يشير كريستين بوتان وآخرون في بحثهم الموسوم بـــــ :العولمة إلى العالمية : طموح اجتماعي بعدم اعتبار العولمة شيئا جديدا في حد ذاتها على غرار الظواهر التي سبقتها كالثورة الصناعية وغيرها ، ولكنها حالة تحول عميق يشهدها العالم على مستوى الهوية والعمل والأسرة والوطن والقيم وطرق العيش والاستهلاك والثقافة.[878]

مما يعزز دائما مفهوم السلطة والسيطرة من خلال هذه المؤسسات التي تروج للعولمة ناشرة قيم القائم بالسلطة لتعميمها عبر وسائل مختلفة تتظافر جميعها لتكتسح القوميات ، وتعبر مخترقة خصوصية الثقافات في كامل المعمور مستهدفة شرائح الشباب عبر مخططات مدروسة محكمة ، لتحكم قبضتها الليبرالية الشرسة على العالم وتنميط جميع مناحي الحياة الاقتصادية والسياسية والثقافية مسطحة القيم الأصيلة في المجتمعات القومية ضاربة الدين والعرق واللغة عرض الحائط ، لتعمم ظاهرة الاستهلاك العولمي الأوحد على كامل الشعوب.

878 - La Mondialisation à L'Universalisation : Une Ambition Sociale, Mission Présidé Par Christine Boutin, Décembre, 2010.P.P.14-16., PDF.

وفي ذات الاتجاه يشير الباحث فرنسوا كولبير في كتابه الموسوم بـــ : تسويق الثقافة والفنون بأن الشركات متعددة الجنسيات تعد بكل وضوح أنموذجية في مجال الصناعات الثقافية ؛ حيث تتجمع هذه الشركات في عناقيد ، وتتحد معا بحيث يكون عدد محدود من هذه الشركات يحكم سيطرته على عدد كبير من المنتجات الثقافية ، وتقوم هذه الشركات بتنويع نشاطاتها بحيث تقوم كل شركة بالسيطرة على عمل محدد في كل قطاع ثقافي.[879]

وما أشار إليه الباحثون لا يترك مجالا للشك بأن تسويق الثقافة وسلعنتها وخضوعها لمنطق السوق وسلطته من خلال الشركات المحتكرة لهذه المنتجات الصناعية الثقافية متعددة الجنسيات التي يراها فرنسوا كولبير أنموذجية في هذا المجال ، لتعكس نمط العولمة على مستوى إنتاج هذه البضائع المقدمة للاستهلاك ، لتجد رواجا واسعا في أوساط الشرائح الشبابية المستهدفة ، لتمارس عملية التنميط من خلال المتاح من الوسائل لإحكام السيطرة أكثر على عقول المستهلكين ، وهم السواد الأعظم من الشباب.

ليشير في ذات المنحى الباحث الجزائري محمد قيراط إلى أن العولمة أدت إلى سيطرة الشركات متعددة الجنسيات على الصناعات الثقافية العالمية ، وفرض قيمها على الجميع ، فالمادة الإعلامية المستوردة المعلبة تعكس قيم وأفكار وتوجهات الجهة التي أنتجتها غالبا والمتعارضة مع قيمنا المجتمعية.[880]

879 – فرنسواكولبير وآخرون ، تسويق الثقافة ، ترجمة محمد عبد النبي ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2011 ، ص.ص. 31 – 114.

880 – محمد قيراط ،الآثار السلبية للجريمة والعنف والانحراف في وسائل الإعلام الجماهيري ، ندوة الإعلام والأمن ، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية بالتعاون مع وزارة الداخلية السودانية ، الخرطوم ، 11 ، 13 أفريل 2005 ، ص.ص 4 – 9.

وكل ما سبق لخصه الباحث الجزائري محمد قيراط مبرزا بأن هذه الصناعات الثقافية تتحكم فيها العولمة من خلال الشركات متعددة الجنسيات ، لتمرر أفكار وقيم الهيمنة لتصبح الصناعات الثقافية بشكل عام ظاهرة معولمة تعكس سيطرة الآخر ، فهذه الصناعات رغم وصمها بالسلعنة والسوقية إلا أنها لا تخلو من أن تكون أوعية مفرغة من القيمة ، بل حاملة القيمة الثقافية الهيمنية المنمطة للآخر المتعارضة مع القيم المجتمعية الأصيلة ، لتكون هذه الصناعات الثقافية مساهمة بشكل كبير في إعادة صياغة المجتمعات.

ثانيا : ثقافة الشباب ظاهرة عولمية

تشكل ثقافة الشباب في عالمنا الخاضع لسيرورة التغيير المتلاحق المستمر في سياقها العام ظاهرة اجتماعية عالمية ؛ يلتقي شباب العالم في قواسمها المشتركة رغم تباين خصوصياتهم الثقافية واللغوية والعرقية والدينية ، والاقتصادية والسياسية في مجتمعاتهم القطرية ، لتعكس أسلوب هؤلاء المغاير لثقافة الكبار ، وهذه الثقافة تنبع من المتغيرات المحيطة بهؤلاء لتنعكس على سلوكاتهم من خلال الاحتكاك الاتصالي الذي أتاحته وسائل الاتصال الحديثة المتطورة في زمن العولمة ، ولا شك أن المتغير الاتصالي العولمي ساهم في نشر ثقافة الشباب لتظهر الحياة الشبابية كأسلوب ، وطريقة للعيش مغايرة لأسلوب حياة الآباء السائد لتخلق هذه الشرائح عالمها الخاص المتمايز عن المألوف لإشباع رغبات مختلفة ، وتجسيد ثقافة الاستهلاك الرائجة في الأوساط الشبابية من خلال سلعنة الثقافة لتصبح منتجا يستهلك على غرار المنتجات الأخرى، ولكنه أخطرها على الإطلاق في صياغة ثقافة شباب العالم بوجه عام وشبابنا بوجه خاص.

وإن صورة الشباب في الواقع صورة عن التغير الاجتماعي بشكل عام بما يعتريه من مناطق ظل ومفارقات وفرص ضائعة ، وليس من الغريب من خلال هذا الإطار أن يقع الصدام بين أحلام الشباب وتوقعاتهم وبين ما تحمله ، وبصورة المجتمع (سلطة الساسة والكبار) من إشارات لتوقعاته عن الشباب ، وتبقى مقولة الشباب عماد الأمة هشة في واقع يواجه برامج عالمية وعبر دولية معنية بالشباب.[881]

أين يطرح الباحث عزت حجازي في كتابه الموسوم بـــ: الشباب العربي ومشكلاته حينما تطرق لمناقشة الخلفية الحضارية التي تنبع منها مشكلات جيل الشباب والمتغيرات الموضوعية التي يتأثرون بها ، ويستجيبون لها ليقف على ظاهرة الاغتراب ليس بمفهومها الفلسفي ، وإنما بمفهومها الواقعي حيث حالت هذه الظاهرة دون فهم الشباب لنفسيته وعدم مشاركته في التخطيط لحياته ومستقبله ، مما أدى إلى ظهور ما يعرف بجماعات الشباب ونشأة حضارتهم الخاصة ، أو عالمهم الخاص بملامحه التي تميزه عن عالم الكبار.[882]

ما من شك أن المتغير الهام الذي يأتي على رأس المتغيرات التي أشار إليها الباحث صفوت حجازي يتمثل في ظاهرة العولمة في شكلها العام ، ووجهها الثقافي خصوصا عزز انتشار ما يعرف بثقافة الشباب بشكل واسع في مجتمعاتنا ، وفي العالم بأسره وما أتاحته الثورة الاتصالية والمعلوماتية من انفتاح واحتكاك بين شباب العالم سرع وتيرة هذا الانتشار، ولعل أبرز مظهر لهذه الثورة يتمثل في الشبكة العنكبوتية التي أصبحت فضاء تسبح فيه وسائل الاتصال المتعددة على غرار القنوات التلفزيونية المختلفة والإذاعية ، والسينما والفيديو

881- مشروع القانون الدولي للشباب ، مرجع سابق ، ص.3.

882 - مرجع سابق ، ص.ص 19 – 20.

والألعاب الإلكترونية مما سهل الاتصال والتفاعل بين الشباب لتنتقل القيم والثقافات والأفكار من خلال مضامين هذه الوسائط الناقلة للقيمة ؛ لأن هذه الوسائط كما يدعي البعض حيادها ليست محايدة تماما ، وإنما هي وسائط تكنو – ثقافية تصدر قيم الآخر المهيمن ؛ حيث تتمظهر الثقافة الشبابية في مجتمعاتنا متأثرة بالقيم الغربية الوافدة التي تضخها وسائط الإعلام المتعددة بشكل مستمر ، ولا نستطيع أن نعزل الألعاب الإلكترونية وسمتها التفاعلية التي يمارسها الشباب في العالم بأسره عن طريق الحاسوب أو المحمول أو عن طريق الشبكة ، أو أي وسيط آخر في تعزيز هذه الثقافة الوافدة الجديدة التي ترسخت في أوساط شبابنا عن سياق الظاهرة الاتصالية المعولمة ، والإعلامية المعولمة بوجه خاص ، وسمة التفاعلية المتاحة تساهم في تعزيز هذه الثقافة المتنقلة من الواقع الافتراضي ليستدمجها الشباب في مجتمعاتنا في واقعهم اليومي.

يشير الباحث الفرنسي ريجيس دوبريه في كتابه الموسوم بـ : نقد العقل السياسي حينما يتعرض للتقنية والثقافة فيقول : يتميز الشعاع التقني الموجَّه في جوهره من الشعاع الثقافي الموجَّه ، ولاتتفوق حضارة ما على حضارات أخرى ثقافيا ؛ لأنها اكتسبت تفوقها التكنولوجي.[883]

وفي ذات السياق يطرح ريجيس دوبريه مشكلة التقنية والثقافة كوجهين لعملة واحدة ، فالتقني وجه للثقافي والثقافي وجه للتقني ، ولا يبعد كثيرا عن الطرح الماكلوهاني الذي يعتبر الوسيلة هي الرسالة ، وما من شك أن التقنية في عصرنا الراهن المعولم تخدم بشكل كبير الثقافة السائدة ، ومما يفهم من سياق دوبريه فإن التقنية والثقافة التي تضخها ليست بريئة تماما ولا محايدة أيضا ، بل تحمل مضامين التوجيه الإيديولوجي الذي يبسط هيمنته على

883 – ريجيس دوبريه ، نقد العقل السياسي ، ترجمة عفيف دمشقية ، دار الآداب ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 1986 ، ص.100.

الأطراف التي تتلقى هذه المضامين الاتصالية الثقافية في شكلها المعولم لتصدر إلى الأطراف من المركز القوي الذي يمتلك آلية الضخ المعلوماتي المستمر ، وهذا الضخ الثقافي المتاح الذي تتلقاه الشرائح الاجتماعية الشبابية في المركز والأطراف من خلال فضاء اليوم المفتوح يساهم بشكل كبير في صياغة ثقافة الشباب ، وهذه الشرائح المستهلكة للثقافة المُضَخَّةِ لا تخرخ عن دائرة الاستهداف السوقي العولمي الذي يسعى دائما لاستقطاب الشرائح الشبابية ، لترويج ثقافة مسلعنة تحمل قيما ثقافية هدامة مهيمنة هدفها تحقيق أكبر قدر من الربح متعاطوها هم الشباب ، فثقافة الشباب تتحكم فيها السلعية السوقية المهيمنة على الصناعات الثقافية بوجه عام ، ولعل ما يهمنا في دراستنا هذه ما يضخ من قيم عولمية هدامة لشبابنا في مجتمعاتنا من خلال الألعاب الإلكترونية التي تحولت إلى ميديا تفاعلية ناقلة للقيمة تمكن الممارسين الذين يلعبون جماعيا بأن يتفاعلوا فيما بينهم كما يقول هوتزينغا فيلسوف اللعبة : "ليعايشوا قداسة اللعب ويبتعدوا عن الواقع الحقيقي" من خلال اللعبة المؤداة في الزمان والمكان ، ليحال اللاعبون إلى تفاعل اجتماعي ، ولو كان افتراضيا من خلال جهاز اللعبة سواء على كونسولات ، أو على الحاسوب أو على الخط ؛ لأن ما يميز الألعاب الإلكترونية عموما هو سمة التفاعلية التي لا تتيحها وسائل الاتصال الأخرى لأن المشاهد للتلفزيون أو السينما أو المستمع للإذاعة طرف سلبي في المعادلة الاتصالية ، بينما ممارس اللعبة طرف فاعل ووسيط أساس في اللعبة يديرها كيفما يشاء ينهيها بإرادته ، ويبدؤها بإرادته لتتجاوز هذه الوسيلة الميديولوجية وظيفة الترفيه وقتل الفراغ لتكون وسيطا حقيقيا يعيد صياغة ثقافة الشباب لأنها أداة عولمية بامتياز تنقل للممارس قيم الآخر المهيمن ، وإيديولوجيته وثقافته وحضارته وطريقة عيشه ؛ لأن هذه الوسيلة تتحكم فيها السوق العولمية التي يديرها المحافظون الجدد من خلال الشركات متعددة الجنسية لتصبح هذه الألعاب الإلكترونية ظاهرة عولمية عابرة للحدود والقوميات تأسر الملايين من شباب العالم.

ثالثا : ثقافة الشباب ظاهرة استهلاكية

يستهل الباحث هربرت شيللر الفصل الرابع من كتابه الموسوم بـــ : المتلاعبون بالعقول مقولة جورج جيبرنر : (إن بنية الثقافة الشعبية التي ترتبط فيها عناصر الوجود ببعضها بعضا ، ويتشكل فيها الوعي بما هو كائن ومهم وحق ، وماهو مرتبط بأي شيء آخر هذه البنية أصبحت في الوقت الحاضر منتجا يتم تصنيعه) ، وفي ذات السياق يرى شيللر بأن كل الأساطير التي تعتمدها الصناعة الترفيهية في الولايات المتحدة لإحكام السيطرة على العقول توجد في كل المنتجات حاملة القيمة.[884]

وفي ذات السياق تكشف مقولة جورج جيبرنر التي ساقها هربرت شيللر بأن الأساطير التي تعتمدها الصناعة الترفيهية في الولايات المتحدة الأمريكية ماهي إلا تبرير للجشع الليبرالي لإحكام السيطرة على العقول ، والموجودة في كل المنتجات حاملة القيمة ، ولا تخرج الألعاب الإلكترونية عن هذه القاعدة لتسيطر على عقول الشباب من خلال ما تضخه مضامينها الغربية البعيدة عن قيمنا كل البعد لتستقر تلك الممارسات ، وإن كانت تبدو ترفيهية في الظاهر إلا أنها تحمل قيما ومضامين ثقافية يمتصها الممارسون ويستدمجونها ويتمثلونها ثقافيا من الواقع الافتراضي ، لتنعكس ممارساتهم في العالم الحقيقي في واقع الحياة الاجتماعية لتعيد صياغة هؤلاء ثقافيا مع كل لعبة يمارسونها ، فوراء الترفيه التفاعلي تختفي هيمنة القيم الغربية الأمريكية في السلوكات الممارسة من خلال الشركات العملاقة متعددة الجنسيات على غرار سوني ونانتندو وغيرها.

884 – هربرت شيللر ، المتلاعبون بالعقول ، ترجمة عبد السلام رضوان ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 243 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.ص 12 – 13.

بين حسين أبو العلا في كتابه الموسوم بـــ : دكتاتورية العولمة بأن نشر حضارة السوق المعولمة الداعية إلى سيادة نمط التشيؤ ليتحول كل شيء إلى سلعة متداولة في السوق لصالح قوة حرة جديدة عابرة للقوميات.[885]

وتبقى الثقافة الشبابية ثقافة معولمة سوقية يحكمها منطق السلعية تحركها قوة عابرة للقوميات ؛ تجسد ثقافة الاختراق كما يراها عابد الجابري ، لتستهدف الخصوصية الثقافية لمجتمعاتنا ، ولعل أبرز المتضررين من هذا الاختراق العولمي شرائح شبابنا الواسعة من خلال الألعاب الإلكترونية التفاعلية التي تعتبر أداة اختراق ثقافي تفاعلي بامتياز لدى الممارسين من فئاتنا الشبانية التي وقعت بين فكي الترفيه الإلكتروني التفاعلي لتمتص ثقافة مهيمنة ، وتعكسها في راهن تعاملها اليومي في مجتمعاتنا.

وفي ذات المنحى يشير نوام تشومسكي في كتابه الموسوم بـــ: ماذا يريد العم سام إلى أن العولمة الأمريكية لم تتوقف عند الرساميل والمنتجات ، بل تعدتها إلى أسلوب الحياة ، ولابد لقيم الولايات المتحدة أن تسود العالم كله.[886]

أما طرح نوام تشومسكي في تجاوز العولمة للرساميل والمنتجات إلى أسلوب الحياة ، وليس فقط الأسلوب الأمريكي ، وإنما فرضه ليسود العالم كله ، ومثل هذه الهيمنة التي يريدون بسطها تحتاج إلى ميديا متعددة تعمل بتناغم لانتشار هذا الأسلوب وتعميمه في محاولة لتنميط العالم وسبكه وفق النمط الأمريكي السائد ، ولا أشد في نظر المختصين ، وفي رأيي الخاص

885 – محمد حسين أبو العلا ، دكتاتورية العولمة ، دون ذكر مكان وسنة النشر ، ص.12.

886 – نوام تشومسكي ، ماذا يريد العم سام ، ترجمة عادل المعلم ، دار الشروق ، القاهرة – مصر ، الطبعة الأولى 1998 ، ص.100.

من الألعاب الإلكترونية كميديا ترفيهية تفاعلية تمرر المشروع التنميطي الأمريكي من خلال اللعب الذي لا يخلو من مضامين ثقافية تستهدف هذه الشرائح الواسعة من الشباب لتصاغ ثقافتهم وفق نظرية سلعنة الثقافة ، ولا تخرج هذه الثقافة الشبابية عن دائرة الاستهلاك ؛ لأنها مرتبطة بالمتغيرات غير المستقرة في عالم تكتنفه سرعة التغيير المتلاحق ، فنحن في عالم مستو مسطح كما يراه توماس فريدمان.

وحسب إلفين توفلر في كتابه الموسوم بـــ : بناء حضارة جديدة ، فإن أمم الموجة الثالثة تقوم ببيع المعلومات كما الإعلام والإدارة والثقافة بشقيها الرفيع النخبوي والشعبي ، وأيضا التكنولوجيا المتطورة ، وربما تخوض حضارة الموجة الثالثة الجديدة حربا لإرساء قواعدها الهيمنية العالمية.[887]

أما صاحب الموجة الثالثة إلفين توفلر مستشرف المستقبل العالمي الرأسمالي ، فإنه يرى بأن الموجة الثالثة التي تعتبر العولمة إحدى تمظهراتها تسلعن كل شيء قابل للبيع ، ولا يبتعد المنظور التوفلري كثيرا عن منظور هربرت شيللر فيما يتعلق بمفهوم الهيمنة الليبرالي للسيطرة على العقول من خلال الصناعات الثقافية ، أما الحرب التي ستخوضها الموجة الثالثة فقد خاضتها بالفعل من خلال الملتيميديا ووسائطها المختلفة التي توحدت في الفضاء الافتراضي لتسبح كل أجناسها جنبا إلى جنب دون حاجز ، وكل ما في الأمر كبسة زر تجعل الممارس بشكل عام ، والممارس الشاب بشكل خاص ينتقل بين هذا الوسيط وذاك ، ولعل أخطر هذه الوسائط يتمثل في الألعاب الإلكترونية وسمتها التفاعلية ليمرر من خلالها أصحاب الموجة الثالثة من المحافظين الجدد مشروعهم العولمي ليسطحوا الثقافة أكثر بحصرها في خانة

887 – إلفين توفلر ، بناء حضارة جديدة ، ترجمة سعد زهران ، مركز المحروسة ، مصر ، الطبعة الأولى 1996 ، ص.ص 33 – 35.

السلعية الاستهلاكية ، ويدمروا عقول شبابنا لتعزيز الثقافة الشبابية وترسيخ مظهرها الاستهلاكي لتصبح ظاهرة استهلاكية بامتياز لدى الممارسين من شبابنا.

وفي ذات السياق يشير مؤيد عبد الجبار الحديثي في كتابه الموسوم بـــ : العولمة الإعلامية مستشهدا بمقولة إلفين توفلر التي مفادها : "أن المعرفة محور حروب المستقبل وثوارته الاجتماعية" ؛ لأنها باختصار حسب الرؤية التوفلرية القاعدة الأساس لظاهرة العولمة ،فهذه الموجة الثالثة حسب الحديثي هي ثورة الاتصالات والمعلومات والتغير المتسارع.[888]

ولايبتعد منظور عبد الجبار الحديثي عن المنظور التوفلري المتعلق بمفهوم الموجة الثالثة والائتلاف التقني المتطور لخوض الحروب المستقبلية ، وما حرب الخليج الأولى والثانية إلا وجه تلك الحروب التي بدأت على شاشات البث التلفزيوني ، والقنوات المختلفة وعلى رأسها (س ان ان) ، وتوظيف ثورة التقانة الاتصالية والإعلامية المتطورة لتصبح شاشات الألعاب الإلكترونية مسرحا لهذه الحروب الاستباقية في الواقع الافتراضي قبل أن تدور أحداثها الفعلية على أرض الواقع ؛ لأن العولمة تسلعن كل شيء وتمرر مفهوم الحرب لتقصف عقول الشباب في العالم أجمع مروجة للعنف والجنس والجريمة والإرهاب ، وكل هذا الترويج الاستهلاكي يحتضنه الشباب لاحتكاكهم بوسائط العولمة المختلفة عموما ، والألعاب الإلكترونية التفاعلية بوجه خاص ؛ لأنها أصبحت المجال الأمثل لضخ كل قيمة تدميرية يستهلكها شبابنا لتتعزز ثقافتهم الاستهلاكية المدمرة في مجتمعاتنا المفتوحة على ظاهرة الاختراق.

888 – مؤيد عبد الجبار الحديثي ، العولمة الإعلامية ، الأهلية للنشر والتوزيع ، عمان – الأردن ، الطبعة الأولى 2006 ، ص.9.

وفي ذات السياق يشير الباحث جون بيلجر في كتابه الموسومبـ : حكام العالم الجدد إلى أن السياسات والحروب والعدل ، وحتى الحزن (حالة الأميرة ديانا) تمرر عن طريق الميديا.[889]

وفي نفس المجرى تصب أفكار جون بيلجر بأن كل شيء يمكن تمريره من خلال الوسائط المتعددة ، مما يعكس امتداد هذه الإمبراطورية الثقافية العالمية كما يراها عالم الاجتماع أنتوني جيدنز في كل أنحاء المعمور ، لتنعكس في شكل سلوكي ممارس يمتصه شبابنا بوجه خاص من خلال الميديا المؤتلفة المختلفة بوجه عام ، والتفاعلية بوجه خاص خلال اللعب وتمثل أدوار شخصيات اللعبة الافتراضية ومحاكاتها لتجسدعلى أرض الواقع الحقيقي لتعزز سمة الاستهلاك الملتصقة بالثقافة الشبابية.

وفي ذات السياق يشير عالم الاجتماع أنتوني جيدنز في كتابه الموسومبـــ : علم الاجتماع إلى ظاهرة العولمة التي تجاوزت الشبكة العنكبوتية لتشمل جميع وسائل الاتصال الجماهيرية الأخرى ، مما يجعلنا اليوم نشهد قيام امبراطورية ثقافية تبسط نفوذها على مختلف أرجاء العالم ؛ حيث تمثل الدول النامية والأقل نموا بشكل عام الأماكن الأكثر عرضة لهذا المد العولمي الثقافي لافتقار هذه الأماكن للموارد التي تكفل الحفاظ على هويتها الثقافية واستقلالها الثقافي أيضا.[890]

إن هذه الإمبراطورية الثقافية الاستهلاكية حسب جيدنز تبسط نفوذها على العالم ، ومستهلكوها شباب العالم الثالث ، ومن دولنا النامية لتكون هذه الأماكن أكثرعرضة لامتداد هذه الإمبراطورية الثقافية لافتقارها للموارد التي تكفل الحفاظ على الهوية والاستقلال الثقافي

889 – جون بيلجر ، حكام العالم الجدد ، ترجمة إسماعيل داود ، الهيئة المصرية للكتاب ، مصر ، الطبعة الأولى 2008 ، ص.20.

890 – أنتوني جيدنز وكاترين بيردسال ، علم الاجتماع مع مدخلات عربية ، ترجمة فايز الصياغ ، مركز دراسات الوحدة العربية ، المنضمة العربية للترجمة ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.ص 527 -530.

مما يعزز ما سبق التطرق إليه بأننا أمام استدمار ثقافي جديد تأتلف فيه التقانة والميديا ليمرر المشروع الاستهلاكي الهدام من خلالها بوجه عام ، ومن خلال مضامين الترفيه التفاعلي الافتراضي بوجه خاص التي تضخها الألعاب الإلكترونية لتزعزع قيمنا الاجتماعية ، وهويتنا الثقافية ليربطنا هذا الترفيه من خلال شبابنا بالتبعية الثقافية الاستهلاكية التي تصم ظاهرة الشباب وثقافته المستوردة لتصبح هذه الوسائل حسب المنظور الماكلوهاني امتدادات لحواس الشباب المتعلقة بكل نمط سلعي ثقافي يروج من خلال الترفيه ليجدوا ضالتهم في إشباع حاجاتهم المختلفة.

ويشير أنتوني جيدنز دائما إلى تأثر الباحث الميديولوجي الفرنسي جان بودريار بآراء الباحث الكندي مارشال ماكلوهان خاصة بمقولته الشهيرة : "الوسيلة هي الرسالة" معتقدا بأن الوسائل الإعلامية الجديدة تغير الواقع الذي نعيشه كما يقول الباحث طومسون :(بأن هذه الأخيرة تعتبر شكلا جديدا من أشكال التفاعل الاجتماعي "شبه التفاعل بالوسائط") ، وهذا التفاعل الوسائطي محدود وضيق ، ومندفع أيضا في اتجاه واحد من التفاعل الاجتماعي اليومي ،كما أتاحت هذه الثقافة الجديدة من خلال الوسائط المتعددة التي تتوحد تحتها أشكال اتصالية في وسط واحد هو الوسط التفاعلي الذي يتيح للمتلقي فرصة المشاركة النشطة فيما يراه أو يسمعه.[891]

وفي ذات السياق دائما حسب جان بودريار الذي يرى بأن هذه الوسائط الإعلامية الجديدة تساهم في تغيير الواقع المعيش ، وتعيد صياغة المجتمعات التي تتعرض لبثها الثقافي الذي لا يخرج في آخر الأمر عن دائرة الاستهلاك ، ويتبنى نفس الاتجاه الباحث اليساري

891 - المرجع السابق ، ص.ص 531 – 533.

إيمانويل كاستيلس حينما يطلق مقولته الشهيرة : "التقنية هي المجتمع" مسقطا حجم التأثير الذي تحدثه الميديولوجيا في الواقع الاجتماعي، فمن خلال التقنية يصنف المجتمع على غرار المجتمع الجماهيري ، والمجتمع الشبكي ذي البعد الواحد حسب هربرت ماركيوز ومجتمع المعلومات والمجتمع الرقمي والرحل الجدد حسب فريديريك جيمسن ، وهذه المسميات كلها لا تخرج من دائرة الاستهلاك المرتبطة دائما بالمنظور الماكلوهاني ونظرية الحتمية التقنية التي تصنف المجتمعات من خلالها أما طومسون حسب الباحث أنتوني جيدنز فيرى هذه الوسائط شكلا جديدا من أشكال التفاعل الاجتماعي، ولا تخرج الألعاب الإلكترونية كميديا فاعلة في وقتنا الراهن عن هذا المنحى لتجسد ثقافة الاستهلاك في مفهومها الواسع لدى ممارسيها من شبابنا بما توفر فيها من تفاعلية نشطة ؛ تنتقل من خلالها ثقافة الواقع الافتراضي إلى الواقع الحقيقي عن طريق الشباب الممارس تحت غطاء الترفيه التفاعلي الذي تتوارى تحت مفهومه المخادع ثقافة عولمية تروجها شركات الألعاب عابرة الحدود ، والقوميات لترسي أكثر فأكثر النمط الغربي الأمريكي الاستهلاكي الذي ينعكس في أشكال سلوكية ممارسة متباينة من خلال ثقافة الأكل واللباس ، وسماع الموسيقى الشبابية الغربية والعلاقة بين الجنسين واللغة الشبابية الهجينة التي لم تنج منها مجتمعاتنا مما يعكس بأن الثقافة الشبابية ظاهرة استهلاكية تنتقل مضامينها إلى شبابنا من أكثر من مصدر ، وكل هذه السلوكات تضخها الألعاب الإلكترونية لتساهم بشكل هدام في صياغة وإعادة تشكيل ثقافة الشباب كظاهرة استهلاكية.

والعولمة حسب جورج ريترز تعني إرساء النشاط الماكدونالدي الإنساني العقلاني المعتمد على الإنجاز الشخصي ، والسريع والناجح لتتعدى هذه الأخيرة الاقتصاد والسياسة والعلاقات الدولية لتؤثر على أساليب الحياة انطلاقا من إعداد الطعام ، وحاجات التسلية والترفيه وأساليب العمل والإنتاج والمعاملات اليومية ، وفي هذا العالم الماكدونالدي صارت الثقافة سلعة تصنع والملابس إيديولوجيا.[892]

وفي ذات السياق يرى جورج ريترز بأن العولمة تعني إرساء الأسلوب الاستهلاكي الماكدونالدي ، وسلعنة كل شيء قابل للاستهلاك من خلال أدوات العولمة ووسائلها الاتصالية من خلال الشركات العملاقة عابرة القومية المهتمة بالصناعات الثقافية ، والترفيهية التي تدرس الشرائح الشبابية المستهدفة جيدا لتضخ لها كما متنوعا هائلا استهلاكيا من السلع حاملة القيمة مستغلة الفضاء المفتوح ، وحاجات الشباب الباحث عن الإشباعات المختلفة ليكون الشباب إزاء عولمة ترفيهية استهلاكية تفاعلية تنتقل قيمها عن طريق اللعب من خلال مضامين الألعاب التي يمارسها شبابنا المستهدف لتسطيح متعمد لقيمه الأصيلة ، ومحاولة إقصائها ليفسح المجال لثقافة استهلاكية دخيلة على مجتمعاتنا ، وعلى شبابنا المنجرف وراء المد العولمي ، وكما يقول هوتزينغا : "إن الثقافة ملعوبة أصلا في الواقع قبل أن تلعب" مما يعكس أسبقية الفكرة على الممارسة.

رابعا : تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة

إن ثقافة الشباب تتشكل باستمرار ، ولا تنقطع التنشئة الاجتماعية الثقافية لهؤلاء إلا بانقطاع أحدهم عن الحياة ، فهي عملية مستمرة يتعرضون فيها لمصادر عديدة تغذي ثقافتهم ، وترفدها دائما بالجديد والغريب عن القيم المكتسبة ، وهذه المصادر أو المؤسسات غير

892 – أحمد ثابت وآخرون ، الأسرة المصرية وتحديات العولمة ، أعمال الندوة السنوية التاسعة لقسم علم الاجتماع ، دون ذكر سنة ومكان النشر ، ص.1.

الرسمية على غرار وسائل الإعلام والاتصال بمختلف أنواعها تساهم في تشكيل ثقافة الشباب ، بل وإعادة تشكيلها فثورة الوسائط المتعددة تغزو البيوت والمجتمعات في عصر العولمة لترسي ثقافة جديدة وافدة على حساب الثقافة الرسمية الأم المكتسبة أثناء مراحل التنشئة الاجتماعية المختلفة التي يخضع لها الشاب في بيئته الأم انطلاقا من الأسرة إلى الجماعة التي يعيش فيها إلى المدرسة بمختلف مراحلها جراء الانفتاح وتداعياته ، فعولمة الثقافة من خلال وسائل الإعلام عموما ، والألعاب الإلكترونية الترفيهية التفاعلية بوجه خاص تعيد صياغة ثقافة الشباب مكتسحة الثقافة الأم متغلغلة في نسيجها لتحل محلها شيئا فشيئا الثقافة السوقية الاستهلاكية العولمية حاملة القيم الليبرالية المهيمنة الدخيلة على ثقافة شبابنا ومجتمعاتنا.

يشير الباحث فرغلي هارون في كتابه الموسوم بـــ : الإرهاب العولمي بأن العولمة الثقافية تسعى إلى تحطيم القيم والهويات التقليدية للثقافات الوطنية ، والترويج للقيم الفردية والاستهلاكية الأمريكية.[893]

فالعولمة الثقافية تسعى إلى تكريس ثقافة الاستهلاك الليبرالية السوقية المهيمنة ، وتحطيم الخصوصية الثقافية للمجتمعات من خلال مخططات مدروسة من قبل الشركات متعددة الجنسية المسيطرة على صناعة الثقافة تستهدف شرائح الشباب المقبلين بشغف على مختلف السلع الثقافية الاستهلاكية التي تضخها وسائل الإعلام المتعددة لترسيخ قيم النزعة الفردية الأمريكية التي تروج لها مختلف هذه المؤسسات غير الرسمية ، لتعيد تشكيل ثقافة شبابنا من خلال منطلقات قيمية بعيدة كل البعد عن القيم التي نشأ عليها شبابنا في المؤسسات الرسمية على غرار الأسرة والمسجد والمدرسة ، فهذه القيم الجديدة المتدفقة تشكل ملاذا لشبابنا

893 – علي هارون ، الإرهاب رالعولمي وانهيار الإمبراطورية الأمريكية ، دار الوافي للطباعة والنشر ، دون ذكر البلد ، الطبعة الأولى 2006 ، ص.3.

الباحث عن الحرية من خلال ما تبثه وسائل الترفيه الإلكتروني من خلال اللعب من أفكار ، واتجاهات يتمثلها شبابنا دون ترشيح وغربلة لتشكل ثقافات فرعية موازية مختلفة متباينة تصوغ ثقافة هؤلاء مرسخة عقيدة الاستهلاك المهيمنة مسطحة بذلك الثقافة الأم.

وفي ذات السياق يشيرالباحث برهان غليون إلى مقولة ميلتون فريدمان : (كل ما يفرزه السوق فهو صالح أما تدخل الدولة فهو طالح) ، التي تروج لها الليبرالية الجديدة من خلال طرح أكبر منظري هذه النظرية الاقتصادية لتهتدي بها جميع السياسات الليبرالية ، وجعلتها منظومة إستراتيجية تهتدي بها الحكومات والمنظمات التابعة لها لإيمانها الراسخ بأداء السوق كعقيدة رأسمالية على غرار صندوق النقد الدولي ، ومنظمة التجارة العالمية والبنك الدولي التي أصبحت تشكل ترسانة تستعملها الحكومات في معركتها العولمية الدائرة من أجل تحرير رأس المال ، فكل شيء لا بد أن يخضع لقانون العرض والطلب سواءكان قوة بشرية عاملة ، أو صناعات أو شركات أو تطويرات برمجية حاسوبية.[894]

وفي ذات الوجهة دائما يشير الباحث الطيب بوعزة إلى المنظور النيوليبرالي الراهن الذي يدفع برؤية لا تجعل من السوق عاملا اقتصاديا وحسب ، ولا فاعلا أو مؤسسة من بين مؤسسات وفعاليات أخرى ، بل ذلك الكيان المقدس الذي يصبح التدخل فيه أو توجيهه من قبل سلطة خارجية عليه شيئا محرما.[895]

894 - Burhan ghalioun, globalization and democracy, traslated by walid sadek, first published in nour magazine, Cairo, 2003, P.1., PDF.

895 – الطيب بوعزة ، نقد الليبرالية ، الرياض ، دون ذكر دار النشر ، الطبعة الأولى 2009 ، ص.122.

فالمنظور الليبرالي يجسد عقيدة السوق وفلسفة الاستهلاك التي تروج لها المؤسسات المتحكمة في صناعة الثقافة موجهة هذه البضائع بغض النظر عن المحتوى القيمي والفكري والإيديولوجي مجسدة السلطة التكنولوجية ، ومن هذا المنطلق الليبرالي السوقي يصبح كل شيء قابل للبيع والسلعنة مادام السوق هو الإطار العام الذي يحكم الرأسمالية ويوجهها ويرشدها للاستغلال ، ولا تراعى حقوق المستهلكين من شبابنا مادام هنالك إقبال فهنالك أخلاق بمنطق السوق النفعي لتبرير الوضع القائم كما هو عليه لتصبح الظاهرة السوقية الاستهلاكية هي النمط المحتذى والشرعية الوحيدة التي يجب أن يخضع لها العالم أجمع ، ومن هذا المنطلق تصبح المؤسسات السوقية الليبرالية المتحكمة في الصناعات الثقافية معززة النمط الأوحد ليسود ويعم ، وهذا هو منطق التنشئة السوقية الاستهلاكية المخترقة شرائح شبابنا ، والمنعكسة في ثقافاتهم الفرعية المكتسبة من النمط السوقي المهيمن.

وفي ذات الرؤية يشير الباحث إبراهيم الناصر في كتابه الموسوم بـــ : العولمة مقاومة واستثمار إلى أن العولمة ظاهرة رأسمالية ليبرالية بقيادة أمريكية يسير فيها العالم وفق نسق وحيد ، وأنموذج واحد هو الرأسمالية الليبرالية ، أو كما يسميها روجيه جارودي الاستعمار الجديد.[896]

إن الرؤية الرأسمالية العولمية الساعية إلى تنميط الكون وفق النمط الأوحد تسعى إلى تنشئة هيمنية استهلاكية يتحكم فيها الإطار السوقي النفعي الموجه من خلال المؤسسات الليبرالية الهادفة إلى السيطرة على كل شيء ، وسلعنة القابل للبيع من أجل تمرير إيديولوجيا الهيمنة من خلال إطار السوق ومؤسساته مما يعكس قيم الإمبريالية الجديدة كما يراها روجيه جارودي.

896 – إبراهيم الناصر ، العولمة مقاومة واستثمار ، دون ذكر دار النشر ، الرياض ، المملكة السعودية ، الطبعة الأولى 2006 ، ص.7.

وفي ذات المنحى دائما يرى المفكر عبد الوهاب المسيري في تعقيبه على الفصل الأول للباحث جورج جبور في الدراسة المشتركة الموسومةبـــ : العرب ومواجهة إسرائيل احتمالات المستقبل بأن الرأسمالية الغربية ظاهرة عالمية حقيقية لما أفرزته من إمبريالية غربية قد حولت العالم بأسره إلى سوق لنشاطها وفهمها.[897]

ومن خلال منظور المسيري يصبح العالم بأسره سوقا ، أو مجالا لنشاط الرأسمالية العالمية في طبعتها الأمريكية ذات القطبية الأحادية ، وما دام هذا هو الحال فإن الخاضعين لسيطرة السوق يخضعون بالضرورة لتنشئة سوقية استهلاكية تعيد صياغة المجتمعات في عصر التقنية المفتوح من خلال شبابها الذين يشكلون الغالبية ، وهم المستهدفون بشكل أساس من عملية التنشئة السوقية المستمرة من خلال التدفق اليومي للسلع الثقافية التي تعيد تشكيل ثقافة الشباب ، وربطها بعقيدة السوق ومنطق الاستهلاك ، وفي ذات السياق يرى بيار بورديو بأن الثقافة الليبرالية لن تكون إلا عبادة الاستهلاك ، أو أسطورة الاستهلاك بشكل أدق ، والليبرالية الجديدة محصنة بالسلطة الإعلامية المختلفة حيث يخلق الإعلام الليبرالي الظواهر كما يشاء ، ويتلف النفس البشرية ويخلق العنصرية بأدوات إنتاج وتوزيع إيديولوجيا الاستهلاك.[898]

يرى بيار بورديو في كتابه الموسومبـــ : بؤس العالم في جزئه الأول بأن الإطار السوقي يمثل المحضن الحقيقي الذي تتشكل فيه الثقافة الليبرالية التي تجسد في منظوره عبادة الاستهلاك لتعزز هذه الثقافة السلطة الإعلامية من خلال مؤسساتها المختلفة ؛ حيث يخلق الإعلام الظواهر التي يريد تمريرها ، والتي لن تخرج بأي حال من الأحوال عن منطق السوق

897 – مجموعة من الباحثين ، العرب ومواجهة إسرائيل احتمالات المستقبل ، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.72.

898 –بيار بورديووآخرون ، بؤس العالم ، الجزء الأول ، ترجمة محمد صبح ، دار كنعان للدراسات والنشر والخدمات الإعلامية ، دمشق – سوريا ، الطبعة الخاصة 2010 ، ص.ص 8 – 9.

وإطاره العام لتكون هذه المؤسسات الإعلامية أدوات بيد السلطة تنتج ، وتوزع إيديولوجيا الهيمنة الاستهلاكية ليتلقف سلعها المختلفة المستهدفون من شرائح الشباب في العالم لتصبح هذه المؤسسات غير الرسمية محاضن للتنشئة الاجتماعية التي تعيد تشكيل ثقافات المتلقين من الشباب لسلعها الموجهة للاستهلاك.

وفي ذات السياق يرى بيار بورديو في كتابه الموسوم بـــ : بؤس العالم في جزئه الثاني بعد مقولة نهاية السياسة تأتي مقولة نهاية الثقافة بنقلها من حقل السياسة إلى حقل التجارة ، فالثقافة في الممارسة الثقافية الليبرالية الجديدة تدعو لاستئصال العقل ، والمحاكمة سعيا وراء جمهور متجانس يمجد الاستهلاك والعنف والفردية الزائفة والقدرية البائسة ، ويؤسس لكل ما يدمر الذات المستقلة الواعية.[899]

إن الممارسة الليبرالية حسب بيار بورديو ترى نهاية التاريخ التي بشر بها الباحث في الشؤون السياسية والجيو استراتيجية فرانسيس فوكوياما لينتهي التاريخ الإنساني ويقف عند الرأسمالية ، وتنتهي جميع الأطر عند إطارها السوقي الاستهلاكي ، وعند نمطها الأمريكي الأوحد الذي يجب أن يسود ، فكل شيء ينتهي لتبدأ الرأسمالية ليفرض السوق ثقافته السلعية الاستهلاكية على الكون برمته ، وتقف الثقافة بدورها لتبدأ الثقافة الأمريكية التي يجب أن تكون وحيدة مهيمنة ، وهنا تبرز جليا قداسة السوق في أدبيات جورج فريدمان حسب ما أورده الباحث الطيب بوعزة في كتابه نقد الليبرالية.

899 – بيار بورديو ، ، بؤس العالم ، ترجمة سليمان حرفوش ، دار كنعان للدراسات والنشر والخدمات الإعلامية ، دمشق – سوريا ، الطبعة الخاصة 2010، ص.8.

وحسب ريتشارد مينش في كتابه الموسومبـ : الأمة والمواطنة في عصر العولمة حيث يرى تيودور أدورنو وهوركهايمر بأنه لم يعد بمقدور الثقافة المحلية بأن تستمد دعمها من التقاليد الراسخة والمتجددة على طول الخط ، بل مستمدة من سفينة التمويل المالي لصناعة الثقافة ، وتركيزها على اعتصار المواد الثقافية الأولية وصبها في خدمة الإنتاج الثقافي الواسع.[900]

إن ما طرحه الباحث ريتشارد مينش يحيل بدوره إلى مؤسسات الصناعات الثقافية العولمية التي تريد بدورها أن تكون حدثا يتوقف عنده تاريخ التنشئة لتبدأ تنشئة جديدة تحمل صفة السلعنة الاستهلاكية تنمط العالم ، ومجتمعاته من خلال استهداف طاقاته الشبابية الخام سعيا لتشكيلها ثقافيا حسب ما تريده المؤسسات ناشرة الاستهلاك الثقافي عابر الحدود والقوميات لاستهداف الثقافات المحلية من خلال شرائح الشباب.

خامسا : الألعاب الإلكترونية وإعادة تشكيل ثقافة الشباب

ما من شك فإن هذه المؤسسات الترفيهية تعتبر الأب الثاني بعد الأسرة ، فهي تساهم في صياغة وتشكيل ثقافة الشباب على غرار إعادة التشكيل اللغوي والقيمي والثقافي والهوياتي المختلف عن السائد المألوف في المجتمعات القطرية التي ينتمي إليها الممارسون من الشباب في العالم بأسره ، فهذه المؤسسات الإعلامية الجديدة غير الرسمية تكمن خطورتها في تفاعليتها ولاعبيتها التي تتحقق في صورة ثلاثية الأبعاد في فضاء افتراضي يتحكم الممارس من خلاله في سياق أحداث اللعبة كما يريد ، فهذه الإستراتيجية التي صممت بها

900 – رتشارد مينش ، الأمة والمواطنة في عصر العولمة ، ترجمة عباس عباس ، منشورات وزارة الثقافة ، الهيئة العامة السورية للكتاب ، دمشق – سوريا ، 2009 ، ص.309.

هذه الألعاب تضمن لها الانتشار والاستمرار كما قال الباحث فرانك كليش في كتابه الموسوم بـــ : ثورة الإنفوميديا "فإن هذه الألعاب صنعت لتبقى ، فهذه الميديا التفاعلية الساحرة ستغير حياتنا وحياتك" ، وهذا ما يعكس قدرة هذه الوسائط على صياغة وعي وثقافة من يتعرضون لضخها الثقافي التفاعلي الترفيهي المستمر.

يبين الباحث مابل سايجاس بأن ألعاب الفيديو تشق طريقها لتكون فنا ثامنا باعتبارها ميديا جديدة ، فهي صناعة وفن وثورة حقيقية فالأجيال الجديدة من الممارسين تمتلك شفرات وخبرات ترفيهية تختلف عن خبرات وتجارب الأجيال السابقة ، وطرق اتصال مختلفة أيضا ، ولغة جديدة تقتبس مصطلحاتها من اللغة الإنجليزية تكيفت لتدل على شيء آخر تستعمل للمفاضلة بين الألعاب ومحاكمتها وتقييمها.[901]

فما أورده الباحث مابل سايجاس يعكس تأثيرات هذه المؤسسات على تنشئة ممارسيها من الشباب لتساهم في تشكيل لغة خاصة نحتها الممارسون جراء الاحتكاك بهذه الوسائط الثقافية التي تحمل في الغالب لغة وثقافة المهيمن على صناعتها وانتاجها وتوزيعها ، فهذه اللغة المستدمجة أثناء التواصل المستمر بهذه المؤسسات تكيفت مصطلحاتها مع واقع الممارسين من الفرنسيين الشباب ليتواصلوا بها فيما بينهم مُقَيِّمِينَ هذه اللعبة أو تلك ، أو محاكمين لها أو مفاضلين بينها ، فهذه اللغة الشبابية الجديدة التي يتواصلون بها وليدة الاحتكاك بفضاءات هذه الألعاب ، ولعل تشكيل لغة هؤلاء الممارسين من الشباب تأثرت بلغة مهيمنة فرضتها هذه الوسائط الترفيهية حاملة القيمة لتكون لغة هؤلاء الشباب مختلفة عن اللغة السائدة في مجتمعاتهم ، وبالتالي يبتعدون شيئا فشيئا عن اللغة الأم في ممارساتهم

901 - Mabel Seijas, L'année des TIC, 2005, P.P.7 – 8 PDF WWW.OSTIC.INFO, PDF.

اللغوية اليومية مما يعكس اللغة الشبابية الهجينة الرائجة بين الشباب في العالم كشعار للتميز عن لغة الآباء.

وفي ذات السياق حسب ما أورده المؤتمر المنعقد في جامعة الكيبك سنة ألفين وسبعة فإن اللعبة الإلكترونية وسيلة للتنشئة الاجتماعية ؛ بمعنى أنها وسيط لتبادل المعلومات على نطاق واسع بفضل معالمها المتلاقية وشبكاتها التبادلية ، وبهذا تحتل دراسات الألعاب مكانتها اللائقة من قبل الباحثين في مختلف الاختصاصات في تعرضهم للتنشئة الاجتماعية من خلالها ، وإلى أثر الألعاب الإلكترونية على استعراض الواقع ، وبناء الهوية وقدرة هذه الألعاب الاقتصادية والتقنية والجمالية ، فالألعاب الإلكترونية متعددة اللاعبين تكون أشكالا جديدة من العلاقات الاجتماعية والمحاكاة الناشئة ، فهذه الألعاب تُكَوِّنُ شكلا آخر للواقع.[902]

فهذه المؤسسات الاجتماعية غير الرسمية تساهم بشكل كبير في إعادة تشكيل ثقافة ممارسيها من خلال قدرتها التفاعلية التي تتيح لهؤلاء هامشا كبيرا من الحرية لا تستطيع أن تتيحه أي وسيلة إعلامية أخرى من جراء الاحتكاك المستمر بفضاءاتها الترفيهية التفاعلية ، وما تضخه من مضامين ثقافية مختلفة تساهم بشكل ، أو بآخر في إزاحة الثقافة الأم شيئا فشيئا ليستدمج الممارسون الجديد المتجدد من الواقع الافتراضي ليدخل حيز الفعل التطبيقي الانتشاري في الواقع الحقيقي بين الممارسين ، فهذه العلاقات الاجتماعية الجديدة التي يبنيها المتفاعلون فيما بينهم من خلال اللعب في واقعهم الحقيقي تساهم في زعزعة البناء العلائقي السائد ، وهكذا يفسح مجال جديد لثقافة جديدة تخترق النسيج الاجتماعي للثقافة الأم

902 - Le jeu vidéo, un phénomène social, Colloque 310 : Le 8 mai 2007 à l'Université du Québec à Trois-Rivières(UQTR), P.1., PDF.

لتتغلغل شيئا فشيئا لتشكل من خلال ممارسيها واقعا مغايرا جديدا يحاكي المستدمج الافتراضي ، وتبنى على ضوئها هوية جديدة وبنى جديدة أيضا.

وفي ذات السياق يبين الباحث سلمان السلمان في مقاله الموسوم بـــ : الألعاب الإلكترونية تنتج ثقافة الغرفة مشيرا إلى أن الباحث منصور يرى بأن الدراسات والأبحاث حول هذه الظاهرة تخلص إلى أن الألعاب الممارسة أحدثت لدى الشباب ولعا وإعجابا بشخصيات خيالية اضطرتهم لأن يحملوا صورها على ملابسهم ، ويعلقوها على جدران غرف نومهم ؛ حيث أوجدت هذه الدراسات مصطلحا جديدا أطلق عليه بعض الباحثين (ثقافة الغرفة) ، ويقصد به أن غرف نوم هؤلاء الشباب أصبحت تحمل معان ثقافية غير ما اعتاد عليها آباؤهم وأمهاتهم ؛ حيث توجد في الغرف أشكال وصور لرموز خيالية ، أو حقيقية من بلاد شتى من اليابان وأوروبا ، وأمريكا وغيرها تتجمع هذه الصور في غرفة واحدة فيصبح ويمسي الأبناء على مشاهدة صور هؤلاء الرموز فيضطرهم ذلك لتقمص حركاتهم وهيئاتهم.[903]

من خلال ما ورد في مقال سلمان السلمان تنعكس تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل وعي الشباب وثقافتهم بوضوح ، من خلال مفهوم ثقافة الغرفة الذي يعكس بدوره القيم المتنقلة عن طريق ممارسة هذه الألعاب ، ليتمثل الممارسون أنموذج الشخصية المقدم أثناء اللعب ، وكلما تكررت الصورة المستدمجة في كل لعبة ترسخت كرمز حامل للقيمة الثقافية المغايرة للسائد الاجتماعي مما يؤدي إلى توسيع الهوة بين الثقافة الأم المكتسبة في إطارها الرسمي من قبل الممارسين ، والثقافة الجديدة الوافدة المهيمنة بلاشك على عقول الشباب التي ساهمت في ضخها الوسائط الترفيهية التفاعلية التي غزت فضاءات البيوت ،

903 – سلمان السلمان ، الألعاب الإلكترونية تنتج " ثقافة الغرفة " لدى الأحداث ، جريدة الرياض العدد 13212 بتاريخ الإثنين 23 أوت 2004.

http://www.alriyadh.com

وانتشرت في كافة الفضاءات الاجتماعية المختلفة في المجتمعات كمؤسسات غير رسمية يخضع الشباب لتنشئتها المغايرة للمألوف السائد.

وفي ذات السياق لا يخفي الباحث شحادة الخوري في كتابه الموسومبـ : تكنولوجيا المعلومات على أعتاب القرن الواحد والعشرين القدرة التاثيرية للملتيمديا في مجال التقنيات والخدمات القائمة على الألعاب الإلكترونية على خيال المراهق الذي لم يع مخاطر الثقافة الاستهلاكية.[904]

إن القدرة التأثيرية لهذه المؤسسات حاملة القيمة الثقافية المخالفة للثقافة الأم السائدة تعيد صياغة ثقافة الممارسين من الشباب في مجتمعاتهم الأم ، من خلال ماتضخه الألعاب أثناء الترفيه التفاعلي ، من خلال استدماج المضامين المضخة للمارسين أثناء التلقي وتأثيراتها على المخيال ، فالرسائل الثقافية الجديدة الاستهلاكية تعيد صياغة المخيال وتنميطه بقيم الآخر المهيمن جراء الانغماس الكلي في جو اللعب الآسر الذي تتيح مؤسساته الترفيهية التفاعلية محاضن لتنشئة تفاعلية ثقافية ترفيهية جديدة يتعرض لها الممارسون باستمرار.

وفي ذات المنحى يرى السوسيولوجي أنتوني جيدنز بأن مؤثرات التنشئة الاجتماعية تتمثل في السياقات الاجتماعية ، والجماعات التي تجري فيها عملية التنشئة الاجتماعية ، ومن جملة المجالات التي يجري فيها اكتساب الثقافة مجال الأسرة ، والأقران والمدارس ووسائل الإعلام وأماكن العمل.[905]

904 – هاني شحادة الخوري ، تكنولوجيا المعلومات على أعتاب القرن الواحد والعشرين ، مركز الرضا للكمبيوتر ، دمشق ، الطبعة الأولى 1998 ، ص.178.
905 – أنتوني جيدنز ، مرجع سابق ، ص 741.

يشير أنتوني جيدنز إلى السياقات المختلفة التي تحدث فيها عملية التنشئة الاجتماعية ، وهذه السياقات تبنى فيها ثقافة الشباب ، وتشكل من خلال الاحتكاك التفاعلي بمختلف السياقات ، فلا يمكن بأي حال من الأحوال أن تعزل ثقافة الشباب عن السياقات المخترقة في عالم اليوم ، ولعل سياق الترفيه التفاعلي سياق بارز في بلورة هذه الثقافة وتشكيلها ،بل وفي إعادة تشكيلها من خلال فضاءات اللعب المتاحة سواء في قاعات الألعاب، أو على الشابكة أو على المحمول ، أو من خلال الحاسوب ؛ لأن الثقافة تكتسب من هذه المؤسسات غير الرسمية عن طريق المحاكاة وتمثل أدوار الشخصيات ونقلها من الوسط الافتراضي بعد استدماجها إلى الوسط الواقعي ، فالرسائل الإقناعية التفاعلية الثقافية الترفيهية التي تنقلها هذه المؤسسات تنتقل بسرعة من المرسل إلى المتلقي الممارس أو الممارسين إذا كانوا مجموعة تمارس نفس اللعبة على غرار الألعاب على الخط عن طريق تفاعليتها التي تشد الممارس المتلقي ليتقبل مضمون اللعبة التي تساهم بشكل ، أو بآخر في العملية الانبنائية ليشكل هؤلاء الممارسون عالمهم الاجتماعي من خلال ما استدمجوه من قيم مغايرة تبثها ثقافة هذه الألعاب.

وفي ذات المنحى يشير أنتوني جيدنز إلى مفهوم الانبنائية أو التباني أو الابتنائية باعتبارها عملية تسير في اتجاهين نقوم فيها بتشكيل العالم الاجتماعي الذي نعيش فيه عن طريق أفعالنا الشخصية في الوقت الذي يقوم فيه المجتمع بدوره بإعادة تشكيلنا.[906]

906 – المرجع السابق ، ص.741.

وعلى هذا الأساس فإن الانبنائية من خلال هذه الألعاب الترفيهية التفاعلية كمؤسسات غير رسمية تتشكل في أحضانها تنشئة ثقافية شبابية مغايرة للسائد الثقافي الرسمي في المؤسسات الاجتماعية الحقيقية الواقعية في المجتمع على غرار المدرسة ، والأسرة والجماعات الاجتماعية المختلفة ، فحينما تنتقل الأفعال الشخصية للشباب الممارس لهذه الألعاب من خلال شرائحه الواسعة بمختلف فئاتها العمرية بعد استدماجها من الواقع الخيالي الافتراضي لتصبح فعلا واقعيا، بل حينما تتجاوز هذه الأفعال دائرة الفعل الاجتماعي الشخصي الفردي إلى دائرة التفاعل الاجتماعي ، وبناء علاقات اجتماعية بين شبابية على شاكلة المنوال المستدمج ليشكل هؤلاء الممارسون مجتمعهم الجديد من خلال شبكات التفاعل تلك ، وما يترتب عنها من علاقات اجتماعية جديدة دخيلة على المجتمع الأم تساهم في عزل الشباب عن قيم الآباء ، وتوسيع الفجوة الموجودة أساسا عما كانت عليه ليكرس هؤلاء قيم الفردية والاستهلاك بمنظور نفعي أناني يساهم بدوره في خلخلة البنى الاجتماعية السائدة ، واكتساحها لتعيد القيم الجديدة التي ساهموا في ترسيخها في مجتمعاتهم تشكيلهم من جديد من خلال انعكاس الذات الترفيهية الاستهلاكية المستدمجة من الواقع الخيالي الافتراضي إلى الفضاء الواقعي خلال الممارسة على المجتمع الذي شكلوه من خلال الترفيه التفاعلي ، وانعكاس المجتمع الجديد المتشكل من أفعالهم على ذواتهم ليجد الشباب أنفسهم وجها لوجه أمام انبنائية استهلاكية تجسد قيم الآخر المهيمن الذي استهدفهم من خلال الترفيه التفاعلي.

وفي ذات الوجهة تشير الباحثة مي العبدالله في كتابها الموسوم بـــ : نظريات الاتصال موضحة ما بينه الباحث الجزائري عبد الرحمان عزي فيما يتعلق بتعددية الحقائق في وسائل الإعلام حينما أطلق عليها شوتز مصطلح أقاليم المعاني ؛كعالم العلم وعالم الأحلام وعالم الوهم وعلم الجنون وعالم اللهو واللعب والرياضة وعالم الأطفال وعالم الثقافات البدائية والإسقاط العلمي وعالم الثقافات المختلفة وعالم الموت وعالم التجربة الدينية وعوالم التجارب المحتملة ، ويمكن لهذه الأقاليم المعرفية أن تتعايش في سياق تاريخي اجتماعي خاص يمكن أن تتبناها في نهاية الأمر فئات اجتماعية، أو طبقية في شكل إيديولوجيات ، وهذه العوالم المخيالية أو المخيالات التي ترتبط بها وسائل الإعلام تساهم في التنشئة الاجتماعية من خلال هذه المؤسسة غير الرسمية على غرار القصة ، والأسطورة والتمثيل والمسرح واللعب وغيرها من خلال التقمص الوهمي ومساهمته في عملية التنشئة لدى المتلقي لوسائل الإعلام المختلفة وما تحمله الشخصية القدوة في هذه المؤسسات غير الرسمية من قيم ثقافية بعيدة عن الثقافة التي ينتمي إليها المتلقي.[907]

بينت الباحثة مي العبدالله بأن المؤسسات الاعلامية جميعها تشكل محاضن غير رسمية للتنشئة الاجتماعية والثقافية للمتلقي، ولا سيما أن هذه المؤسسات المختلفة يمكن أن تكون جنبا إلى جنب في الفضاء الافتراضي على الشابكة العنكبوتية في متناول المتلقين من الشباب ، وما من شك أن الألعاب الإلكترونية لا تشذ عن القاعدة لأنها مؤسسة ترفيهية تفاعلية ثقافية حاملة القيمة قائمة بذاتها تشكل ظاهرة اجتماعية عالمية تضخ للمتلقين من الشباب في الغالب

907 – مي العبد الله ، نظريات الاتصال ، دار النهضة العربية ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2006 ، ص.ص.351 – 352.

أفكار ثقافات دخيلة تعكس قيم صانعيها ، ومروجيها وتوجهاتهم لتساهم بشكل كبير في تشكيل ثقافة الشباب في هذه الفضاءات المفتوحة.

سادسا : علاقة الألعاب الإلكترونية بالعولمة

ما من شك أن الألعاب الإلكترونية تعتبر من الوسائط التفاعلية التي تستقطب صناعتها الملايين من البشر على سطح المعمور ، والذين يحاولون من خلالها التواصل مع الأجواء الافتراضية التي توفرها هذه الوسائط التفاعلية المؤثرة على عقول المراهقين والشباب ؛ هذه الشريحة الاجتماعية الهامة المستهدفة من خلال صناعة المحتوى الرقمي الثقافي الذي يدر أرباحا طائلة ، ويشكل موردا هاما ورئيسا لتراكم الثروة التي يقدسها الفكر الليبرالي ، والذي تفننت فيه شركات الألعاب الخاصة التي تتحالف مع البنتاغون والشركات المتعددة الجنسية بحيث أصبحت هذه الصناعة تسيرها الإيديولوجيا الليبرالية ، وأصبحت هذه الوسائل نواقل حقيقية لتلك السياسة المهيمنة ، وأيضا وسائل ناجحة للإعلان وللدعاية التي تحمل قيم الفردية ، وتكريس النزعة التنافسية في المجتمع الأمريكي بوجه خاص والمجتمع الغربي على وجه العموم ، ونظرة القيادة المهيمنة للآخر المسلم من خلال هذه الوسائط التي لم تعد ترفيهية فحسب ، بل وسائل اتصال ناجحة بامتياز في تمرير رسائل العولمة ، وقيمها الثقافية من خلال محاكاة الواقع في العالم الافتراضي ، فالحاجز من خلال هذه الوسائط التفاعلية يكاد يكون ملغى بين الواقعي والافتراضي ، فالممارس لهذه الألعاب يشكل الواقع الذي يريد ويتحكم في سير أحداث اللعبة وأشخاصها ، ويغير نهاية اللعبة حسب رغبته وهذا سر رواج هذه الألعاب وسر نجاحها في سحر عقول الملايين من الشباب ولاسيما ونحن في عصر ألغت فيه تقنيات

الاتصال الحدود بين البشر ، فأصبح العالم بالتعبير الماكلوهاني قرية صغيرة ، أو حسب التعبير الفريدماني عالما مسطحا لاهو بدأه ولا تستطيع أنت أن تنهيه مشيرا إلى حتمية العولمة في كتابه الموسوم بـ :" العالم مستو" ، حيث أصبحت هذه الألعاب أوعية ناقلة لثقافة المهيمن ، وتكريس فلسفته الليبرالية وقيمه الفردية ونزعته الاستهلاكية في سلعنة كل شيء وأمركة الثقافة وتنميط كل الشعوب ، وعلى رأسها الشعوب الإسلامية وإخضاعها للمقاس الثقافي الأمريكي الذي يجب أن يهيمن ويكتسح الكون كوجه أوحد لا بديل له للثقافة الكونية.

يرى الباحث فرانك كليش بأن أنظمة الألعاب تتحول فعلا إلى محاور اتصالية قوية ، تصل الكابل التلفزيوني وأنظمة الهاتف بالطريقة نفسها ، وبمرور الوقت يمكن أن تتحول الحواسب القوية الموجودة بداخل الألعاب الإلكترونية إلى حواسب شخصية كاملة الوظائف ؛ إن أنظمة الألعاب الإكترونية تعد حلقة تقارب تكنولوجي بين الحوسبة والوسائط الإعلامية والإتصالات ، وهي تمثل تماما ما تتميز به تكنولوجيا الإنفوميديا من قدرة ومرونة وتكيفية ، وأصبحت هذه الألعاب تعيد صياغة منازلنا وحياتنا نفسها ، وفي نفس الوقت تشكل مستقبل الصناعات الكبرى.[908]

بين الباحث فرانك كليش قدرة هذه المؤسسات التقنو – ثقافية عابرة الحدود والثقافات ، فهذه الألعاب من وسائل العولمة الناجعة في عملية التنميط من خلال الضخ الترفيهي التفاعلي الذي تتفنن فيه الشركات متعددة الجنسية المسيطرة على سوق الألعاب لتمرر ما استطاعت من قيم الاختراق ، والهيمنة تحت غطاء الترفيه واللعب لتعيد هذه المؤسسات الفاعلة من خلال شرائح شبابنا صياغة منازلنا ، بل الحياة في مفهومها الواسع الشامل لتكون المروج الممتاز لقيم العولمة وثقافتها الهيمنية السوقية الاستهلاكية.

908 – فرانك كليش، مرجع سابق، ص.166.

وفي ذات المنحى تشير الباحثة عواطف عبد الرحمان في كتابها الموسوم بـــ : الإعلام العربي وقضايا العولمة إلى التطورات الراهنة في تكنولوجيا الاتصال التي أفرزت نمطا اتصاليا جديدا يجمع الأنماط الاتصالية التقليدية التي تشمل الاتصال الذاتي والشخصي والجمعي والجماهيري ، وهذا النمط الجديد هو الاتصال الوسطي الذي يجمع بين كل السمات الاتصالية التقليدية للمواجهي والجماهيري ، وله وسائله الاتصالية الخاصة التي تضم الاتصالات عن بعد ، السلكية واللاسلكية (التلغراف ، الهاتف ، الراديو واتصالات الحاسب الإلكتروني ، والبريد الإلكتروني) ، ويضم أيضا الاتصالات الاستطلاعية (الراديو عمليات مراقبة البيئة والحاسب الإلكتروني وألعاب الفيديو) ؛ أي ما تسمى وسائله الاتصالية وسائل الاتصال الوسطي.[909]

وفي ذات السياق الذي وضحه فرانك كليش بينت الباحثة عواطف عبد الرحمان عولمة الظاهرة الاتصالية بوجه عام ، والظاهرة الإعلامية بوجه خاص لتعرج على الألعاب الإلكترونية كظاهرة اتصالية وسطية عولمية ضمن إطار كلي لظاهرة العولمة تتحكم فيها الشركات متعددة الجنسية ، فالعلاقة التي تربط العولمة كظاهرة شاملة بالألعاب الإلكترونية تتمثل في علاقة الوسيلة بالإيديولوجيا العولمية العامة ، فهذه المؤسسات الترفيهية تساهم في تعميم ظاهرة العولمة من خلال ضخ مضامينها الثقافية المهيمنة لتعم الكون في نسق أوحد يقف عنده التاريخ لتكون الوسيلة هي الرسالة حسب المفهوم الماكلوهاني.

909 – عواطف عبد الرحمان ، الإعلام العربي وقضايا العولمة ، (العربي للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى 1999)، ص.53.

وفي ذات السياق يتساءل فرنسوا لسلي ونقولا ماكاريز في كتابهما الموسوم بـ : وسائل الاتصال المتعددة ملتميديا هل يشكل تعدد وسائل الاتصال ثورة؟ ، وهو الهاجس الذي شغل بال الفلاسفة وعلماء الاجتماع ، وكل المهتمين بالحقل المعرفي الإنساني فمعنى الثورة يعني الانقلاب على جميع الأصعدة فرديا وثقافيا واقتصاديا وسياسيا وكونيا ، فليست الاتصالات بحد ذاتها ثورة لأنها كانت موجودة منذ أن بدأ التفاعل الاجتماعي وتطورت وسائلها بتطور التكنولوجيا الصناعية ، فالثورة الحقيقية تتمثل في التطور المستمر للظاهرة الصناعية وما الاتصالات والإعلام إلا جوانب لهذه الثورة الكبرى على المستوى الكوني وهذا لا ينقص منها شيئا.[910]

ولا يبتعد رأي فرنسوا لسلي ونقولا ماكاريز عن طرح الباحثة عواطف عبد الرحمان فيما يتعلق بالظاهرة الاتصالية المعولمة التي تتحكم فيها شركات متعددة الجنسية تصدر للعالم عقيدة السوق ومنهجه ، وفهمه الذي لا يعدو أن استهلاكيا هدفه تحقيق الربح بشتى الوسائل من خلال ما تتيحه الثقافة المسلعنة التي تبثها المؤسسات الاتصالية غير الرسمية ، ولعل الترفيهية التفاعلية منها تجسد بامتياز اختراق العولمة لمفهوم الخصوصية بوجه عام.

910 – فرنسوا لسلي ونقولا ماكاريز، وسائل الاتصال المتعددة (ملتيميديا)، ترجمة فؤاد شاهين، (لبنان : دار عويدات للنشر والطباعة ، الطبعة الأولى 2001)، ص5.

وإذا كانت العولمة تسعى إلى صياغة ثقافة كونية شاملة تغطي مختلف جوانب النشاط الإنساني ، وتتطلع إلى خلق الإنسان العالمي ذي البعد الواحد ، الذي يؤمن بإيديولوجية السوق العالمية والمتوحد مع مصالحها ورموزها وشعاراتها ، والذي تحقق بفضل الثلاثية الصاعدة المتناغمة والمتكاملة في عملها غير المسبوق (وسائل الإعلام السمعي البصري + شبكات المعلومات + الطريق السريع للمعلومات والاتصال) ، وبذلك أصبحت السيطرة الكاملة على صناعة الاتصال والمعلومات من الشروط الرئيسة لضمان التحكم الكامل للشركات العملاقة في السوق العالمية ، فهذه الصناعات الاتصالية مصدر جديد لإنتاج القيم والرموز وأدوات تشكيل الوعي والذاكرة الإنسانية والوجدان والذوق في تقديم معلبات ثقافية محكمة الصنع تتضمن مجموعة جديدة من القيم تدور حول تشجيع النزعة الاستهلاكية ، وغرس قيم الفردية والأنانية والروح النفعية لإرساء دعائم العولمة ، وبهذا يمارس الإعلام بوسائله العامة أخطر أدواره الاجتماعية المتمثلة في إحداث ثورة إداركية ونفسية تستهدف إعادة تأهيل البشر للتكيف مع شروط ومتطلبات العولمة.[911]

911 – عواطف عبد الرحمان ، مرجع سابق، ص.ص69-71.

وحسب هاني شحادة الخوري في كتابه الموسومبـــ : تكنولوجيا المعلومات على أعتاب القرن الواحد والعشرين ، فإن عالم اليوم يعيش ثورة من التغييرات التقنية والاقتصادية والعلمية بشكل مذهل ومتسارع جعل العالم أجمع قرية صغيرة من خلال تكنولوجيا صناعة المعلومات التي تنقل كل أنواع المعلومات بين أقطار العالم ، من الصورة إلى المعلومة إلى الصوت إلى الفيديو بشكل لحظي وحي ، ولم يبق لعلم الاتصالات إلا أن يحقق انفصال الدم واللحم والمادة بشكل إلكتروني ، وهذه التغييرات التكنولوجية المتسارعة قد انعكست على المسار الحضاري للبشرية جمعاء ، وأدت إلى تغييرات ثقافية واجتماعية وسياسية تغير بنيان الثقافة والاقتصاد لدى مختلف الشعوب ، وعصرنا التقني المتسارع المتطور والمتغير يشهد ثورة تقنيات مذهلة في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ، وهو بنفس الوقت عصر له خصوصية المرحلة الاقتصادية والتقنية والثقافية والسياسية التي يمر بها العالم أجمع المتسم بالقطبية الأحادية في عصر العولمة.[912]

وفي ذات السياق يشير الباحث مصطفى المصمودي في كتابه الموسومبـ : النظام العالمي الجديد مبينا إرهاصات عصر العولمة بسيطرة النظام العالمي الجديد ؛ إنه عصر ثورة انتقال المعلومات أو ثورة الإعلام أو عصر الصورة والخبر.[913]

لقد أحدثت تكنولوجيا المعلومات نقلة مجتمعية حادة ؛ هذه التكنولوجيا الساحقة وليدة التلاقي الخصب للعديد من الروافد العلمية والتكنولوجية يتسنم قمتها الثالوث المتمثل في التكنولوجيا الحاسوبية ، ونظم الاتصالات وهندسة التحكم التلقائي ، فهذه الثورة أصبحت بالفعل عاملا حاسما في تحديد مصير عالمنا دولا وأفرادًا.[914]

912 – هاني شحادة الخوري، تكنولوجيا المعلومات على أعتاب القرن الواحد والعشرين الجزء الأول مدخل تعريفي لتكنولوجيا المعلومات، (دمشق : مركز الرضا للكمبيوتر ، الطبعة الأولى 1998)، ص.9.

913 – مصطفى المصمودي، النظام الإعلامي الجديد ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 94 ، الكويت، الطبعة الأولى 1985 ، ص.8.

914 – نبيل علي، العرب وعصر المعلومات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 184 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1994 ، ص.ص12-13.

وحسب الباحثة عواطف عبد الرحمان فإن الشركات متعددة الجنسية تهيمن على صياغة وتوزيع التكنولوجيا المتقدمة بشقيها الاتصالي والمعلوماتي ، حيث تسيطر الولايات المتحدة الأمريكية على خمسة وسبعين بالمائة من الإنتاج الصناعي الإلكتروني العالمي من خلال شركاتها الخمسة عشر ، وشهدت تكنولوجيا الوسائط المتعددة التي تمثل اندماجا حقيقيا للحاسبات الإلكترونية والاتصالات والفيديو ، حيث بلغ الاستثمار فيها إلى ثلاثة آلاف مليار دولار سنة ألف وتسعمئة وخمسة وتسعين ، وبلغ حجم معاملات الاتصالات في نفس السنة ألف مليار دولار ؛ أي عشرة بالمائة من حجم التجارة العالمية.

ويرى الباحث فرانك كليش بأن عروض اليوم ستتغير أيضا ، وتصبح عروضا تفاعلية وبدلا من مجرد الاكتفاء بمشاهدة العرض سيشارك المشاهدون في العروض وكأنهم أعضاء في لعبة ما يتسابق فيها المتنافسون ، ومن المخطط له في عام ألف وتسعمئة وأربعة وتسعين من قبل شركة سوني أن تطلق قناة خاصة لعروض الألعاب ، وهي خدمة كابل قومية ستعرض الألعاب الشعبية مثل Beat The Clock Jeo Pardey ، Wheel of fortune بأسلوب المشاركة التفاعلية على مدار الأربعة وعشرين ساعة يوميا.[915]

915 – فرانك كليش، مرجع سبق ذكره ،ص.ص130-131.

وسيكون بمقدور أي واحد منا أن يشاهد تلك القناة إلا أن اللاعبين في المنازل سيحتاجون لتوصيلة خاصة للمشاركة في اللعب ، وفي إمكان المشاهدين التفاعليين أن يحصلوا على جهاز تحكم تفاعلي بالمنزل من شركات مثل Zing مقابل مئة وخمسة وعشرين دولارا للجهاز ، وإيجارا سنويا مقداره خمسة وعشرون دولارا ، وبهذه الطريقة يصبح مشاهدو المنازل لاعبين مشاركين بالفعل ، واليوم يستطيع المشاركون في خدمة كابل شمال كاليفورنيا وشيكاغو أن يشاركوا في الألعاب على الشبكة التفاعلية.[916]

حيث يقول اللاعبون الذي استخدموا تلك الأنظمة بأنهم أصبحوا مدمنين ، فالمشاهد يسيطر سيطرة كاملة على البرنامج ، وليس المحطة وهكذا يخبو ضوء القنوات والبرامج المجدولة شيئا فشيئا حتى تؤول إلى وقائع وأحداث ضمن تاريخ الوسائط الإعلامية.[917]

إن التطور المذهل لصناعة الألعاب الإلكترونية التفاعلية يفتح المستقبل على مصراعيه لتهيمن هذه المؤسسات التقنو – ثقافية على ساحة الصناعات الترفيهية لأنها تفتح هامشا كبيرا من الحرية ليتحكم اللاعب في مسار اللعبة لتتحول هذه المؤسسات الفاعلة إلى تجسيد العولمة على أرض الواقع ليسهل نقل قيمها المخترقة المتجاوزة الحدود من قبل الممارسين في اللعب والترفيه.

916 – نفس المرجع والصفحة.

917 – نفس المرجع والصفحة.

وفي ذات المنحى يرى الباحث فرانك كليش بأن هذه الألعاب وجدت لتبقى إن ألعاب الفيديو واجهة جديدة لثقافتنا الإعلامية ، ومثلما كان الراديو جزءا من ثقافتنا الشعبية في الثلاثينات ، والتلفزيون في الخمسينات ، فقد تقلدت ألعاب الفيديو مكانتها في التسعينات ، فألعاب الفيديو مثال مدهش لتكنولوجيا الإنفوميديا فهي ائتلاف قوي من الحوسبة والوسائط الإعلامية المرئية ، لقد رسخت شركة نانتندو ألعاب الفيديو وأكسبتها شرعية كصناعة كبرى جديدة وكعنصر ثقافي جديد.[918]

من خلال ما طرحه فرانك كليش فإن لكل عصر وسيلته الإعلامية التي تستقطب الشرائح الواسعة من الجماهير، فمن عصر الراديو إلى التلفزيون إلى عصر الألعاب الإلكترونية الذي يسم عصرنا الراهن عصر ائتلاف الإنفوميديا ، فمادامت الشركات العولمية متعددة الجنسية على غرار نانتندو وسوني وغيرها قد أكسبت ألعاب الفيديو الشرعية حتى تنتشر وتهيمن بمنطق عقيدة السوق الليبرالية كصناعة كبرى جديدة ، وكثقافة جديدة أيضا تعكس أنها وسيلة هامة من وسائل العولمة ليحكم أصحاب السلطة السيطرة على العقول من خلال هذا الوسيط الترفيهي المتغلغل في النسيج الاجتماعي الكوني لتصبح هذه الألعاب ظاهرة كونية تستقطب الملايين.

وحسب الباحثة عواطف عبد الرحمان فإن أستاذة الاقتصاد يعتبرون التكنولوجيا الرقمية تمثل المنجم الجديد للرأسمالية العالمية من خلال الصراع الضاري الدائم بين الشركات العملاقة للسيطرة على أسواق الاتصال والمعلومات ، وسعي عمالقة الاتصال للاستئثار بالمستهلكين من خلال كافة وسائل الاتصال المتاحة.[919]

918 – المرجع السابق،ص.ص146-151.

919 – المرجع السابق، ص.ص47-49.

وفي ذات سياق السيطرة العولمية على الكون من خلال المتاح من مؤسساتها التقنو – ثقافية التي تمثل المنجم الجديد للرأسمالية العالمية الساعية لتعميم نمطها السوقي لتنميط المستهلك المستهدف دائما من خلال الضخ الثقافي الاستهلاكي وفق منطق عقيدة السوق الساعية للربح مهما كانت الغاية الميكيافيلية المبررة ، ومما لا شك فيه أن هذه الوسائط التفاعلية من المنتجات الاستهلاكية ذات الرواج الواسع في أوساط المستهلكين من الشباب في مختلف أنحاء المعمور ، والناقلة في نفس الوقت لقيم وثقافة الآخر الغربي عموما ، والأمريكي على وجه الخصور ، وبهذا تعتبر هذه الوسائط التفاعلية منتجات صناعية ثقافية حاملة لقيم العولمة وإيديولوجيتها وسياستها الليبرالية ، فكل ما يصنع من خلال المنظور الأمريكي الذي تتحكم فيه قبضة المحافظين الجدد مرهون باستمرار القيم الليبرالية المتجددة بسلعنة كل شيء يمكن استهلاكه ، وتقديمه للجماهير الواسعة من خلال الرقمنة التي طالت كل شيء ، ووصلت إلى كل بيت وساهمت في عزل أفراده ، وجعلتهم ينكفئون على أنفسهم ليؤول كل فرد إلى الانغماس في عالمه ليصنع واقعه الاجتماعي الخاص ويعيد تشكيله من جديد من خلال هذه الوسائط وواقعها الافتراضي الذي يتدخل فيه هؤلاء الممارسون من خلال اللعب المتحكم فيه بصورة تجعلهم واللعبة كيانا واحدا حسب المقولة الماكلوهانية : " الوسيلة امتداد للحواس" التي تجسد الاندماج الحسي والمعنوي مع الصورة وسحرها ، ومع اللعبة أيضا فالعلاقة التي تربط العولمة بالظاهرة الاتصالية في عمومها والإعلامية بوجه خاص والتي تنضوي تحتها ظاهرة الألعاب الإلكترونية كمؤسسات ترفيهية غير رسمية هي علاقة الجزء بالكل ؛ أي علاقة الوسيلة بالرسالة فما هذه الألعاب إلا ذلك الوجه الاتصالي الإعلامي الترفيهي الذي يمرر للممارسين رسائل العولمة المهيمنة تحت ذرائع الترفيه التي لا تخرج في حقيقة الأمر عن تعميم إطار السوق الليبرالية الأمريكية وتجسيد عقيدة الاستهلاك لتساهم هذه المؤسسات في اغتراب الفرد الممارس عن قيم مجتمعه وتقمص ثقافة الآخر المهيمن.

سابعا : الألعاب الإلكترونية وتشكيل ثقافة العنف والجنس

قبل أن نتطرق إلى تشكيل هذه الوسائط لثقافة العنف والجنس نعرج على هذه الإحصائيات الهامة التي ساقها الباحث أسعد السحمراني في كتابه الموسوم بـ : صراع الأمم بين العولمة والديمقراطية لتعكس الثقافة السائدة الرائجة في المجتمع الأمريكي ؛ حيث تستهلك الولايات المتحدة الأمريكية من خلال نسبة سكانها التي تشكل خمس ساكنة العالم خمسين بالمائة من الكوكايين العالمي لتغذي المخدرات تنامي معدلات الجريمة الأكبر في العالم ؛ اين تصل معدلات القتل إلى تسعة عشر ألف ضحية في السنة لتشكل هذه النسبة خمسة أضعاف مثيلاتها في أوروبا الغربية ، ومعدلات الاغتصاب سبعة أضعاف مثيلاتها ، ومعدلات السرقة بالقوة إلى عشرة أضعاف مثيلاتها ، وهذا الشعب يمتلك ستين ألف مسدس ومائة وعشرين ألف بندقية.[920]

920 – أسعد السحمراني ، ، صراع الأمم بين العولمة والديمقراطية ، دار النفائس للطباعة والنشر والتوزيع ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.39

وفي ذات المنحى يشير الباحث مراد هوفمان في كتابه الموسوم بـــ : الإسلام في الألفية الثالثة ديانة في صعود إلى الإحصائيات التي تسجل معدلات أعمال العنف الصادرة عن الشباب المتزايدة لتصل أربعة أضعاف ماكانت عليه ، فالعنف الذي يبثه التلفزيون وألعاب الفيديو التي تروج للعنف كحل للمشكلات يحول الجنس إلى بضاعة في متناول الأطفال ، وبهذا يتخطى هؤلاء المحرومون من العاطفة الأبوية دون وعي الحدود الفاصلة بين العالمين الخيالي والحقيقي، فالمراهق قبل سن الرشد في المتوسط يشاهد خمسة عشر ألف جريمة قتل واغتصاب واعتداء بالضرب ، فرفقاء الشاشات يقضون حوالي ثلاثين ساعة أسبوعيا في متابعة التلفزيون وألعاب الكمبيوتر ، فالعنف يولد العنف وما وقع في ثانوية دنغر سنة تسع وتسعين خير شاهد على ذلك.[921]

يشير الباحث موريس ميرلو بونتي في كتابه الموسوم بـــ : المرئي واللامرئي إلى بني الإنسان الذين يرون الأشياء كما هي ، والعالم هو ذلك الذي يرونه.[922]

تطل هذه المقولة على ممارسة الرؤية لكل الأشياء المادية المحسوسة في سياقها العام في الإطار الذي تصله الحواس ، فالعالم هو ذلك الذي نراه كانت هذه الرؤية خيرا أو شرا في كل الفضاء المادي الذي يحيط بنا ، فمتلقي مضامين وسائل الإعلام عموما والألعاب الإلكترونية الترفيهية بوجه خاص يراها كما هي ، فثقافة العنف التي تضخها هذه الأخيرة للممارسين الشباب أوغيرها من الثقافات تجعل هؤلاء يرون تلك الثقافة كما هي في إطار اللعب ، وبالتالي يمتصونها من فضائها الافتراضي ليعيدوا تطبيقها في الواقع الحقيقي في مجتمعاتهم ، فعالم العنف المقدم هو ذلك العالم الذي يرونه كما هو.

921 – مراد هوفمان ، الإسلام في الألفية الثالثة ديانة في صعود ، ترجمة عادل المعلم ويسين إبراهيم ، مكتبة الشروق ، دون ذكر سنة النشر ، ص-ص 27 – 28.

922 – موريس ميرلو بونتي ، المرئي واللامرئي ، ترجمة سعاد محمد خضر ، دار الشؤون الثقافية العامة – بغداد ، الطبعة الأولى 1987 ، ص 17.

وفي ذات السياق يتعرض الباحث السوسيولوجي إلفن جولدنار في كتابه الموسوم بـ : الأزمة القادمة لعلم الاجتماع الغربي في إشارة لتوماس بيتجرو الذي يرى بأن العنف العنصري اليوم أبعد من أن يكون دلالة على حالة يأس مجتمعي، بل يدل على تحقق تقدم اجتماعي سريع.[923]

يشير الباحث السوسيولوجي إلفن جولدنار إلى ثقافة العنف المترسخة في النسيج الاجتماعي للمجتمع الأمريكي من خلال ما أورده الباحث المحافظ توماس بيتجرو من زاوية وظيفية ، فما دام العنف كظاهرة اجتماعية يعزز الوضع القائم ويدعمه ، فهو ظاهرة صحية بغض النظر عن المفهوم الأخلاقي ، فما دامت هذه الظاهرة وليدة الذهنية الأمريكية البيضاء فهي تشكل شبه إجماع على هذه الثقافة تجاه الآخر " الأسود " تحديدا ، فالعنف كثقافة قبل أن يجسد في وسائل الإعلام الأمريكية كان مجسدا على أرض الواقع، فما من شك أن هذه الوسائل عموما والألعاب الإلكترونية الترفيهية بوجه خاص تعكس القيم الثقافية السائدة في المجتمع فهي لسان وعين هذا المجتمع أو ذاك ، وهي امتداد لما يدور فيه ، وما من شك أن متلقي المضامين العنيفة تحت طائلة الترفيه التفاعلي يستدمج هذه الثقافة الهدامة من واقعها الافتراضي ليحاكيها في الواقع الحقيقي.

923 – إلفن جولدنار ، الأزمة القادمة لعلم الاجتماع الغربي ، ترجمة علي ليلة ، المجلس الأعلى للثقافة ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.110

وما يعزز هذا الاتجاه ما بينه الباحث روجيه جارودي في كتابه الموسوم بـــ : كيف صنعنا القرن العشرين حينما أشار إلى أن مولد عالم إنساني بعد عصر ما قبل التاريخ المتوحش الذي ما زلنا نعيش فيه تحت تأثير الغوغائية الإلكترونية لن يولد إلا عندما تدرك الشعوب مساوئ وحدانية السوق وأنبيائها الدمويين، فهذه الثقافة اللاإنسانية تصدر للعالم كله ، فأسلوب الحياة هذا تعبير حماسي للمال والعنف.[924]

فثقافة العنف تجسدت بشكل كبير في المجتمعات الغربية بوجه عام ، والمجتمع الأمريكي بوجه خاص من خلال ما أطلق عليه الباحث مصطلح الغوغائية الإلكترونية وتأثير هذه الأخيرة في صياغة العنف ، فمادام العنف كظاهرة وليد هذه المجتمعات الغربية والمجتمع الأمريكي بوجه خاص ؛ أين تضخ الوسائل الإلكترونية هذه الثقافة ، ولا تشذ الألعاب الإلكترونية التفاعلية عن هذه القاعدة لتدور ثقافة العنف في شكل دائري من المجتمع إلى الوسائل الناقلة لهذه الرسائل الثقافية ، ومنها لتعود ثانية إلى المجتمع من خلال المتلقين لمضامين هذا الضخ الثقافي المتصل والمستمر كأسلوب حياة سائد يستدمجه الممارسون أثناء اللعب من واقع افتراضي لتنتقل ساحة لعب هؤلاء المتأثرين بالغوغائية الإلكترونية الترفيهية إلى الواقع الحقيقي.

وبهذا تشير الباحثة بابارا ويتمر معززة ذات السياق في كتابها الموسوم بـــ : الأنماط الثقافية للعنف بأن الأنماط الثقافية للعنف ؛ هي أشكال من القبول والإقرار تعبر عنها خطب الرموز والمؤسسات ، والمعتقدات والمواقف والممارسات الاجتماعية في الثقافة الغربية.[925]

إن العنف حسب الباحثة ممارسة اجتماعية وثقافية تغذت ونمت في الأوساط الاجتماعية الغربية عموما ، وفي الأوساط الاجتماعية الأمريكية بوجه خاص حيث انتقلت هذه الأنماط

924 – روجيه جارودي ،كيف صنعنا القرن العشرين ، ترجمة ليلى حافظ ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.129.

925 – باربارا ويتمر ، الأنماط الثقافية للعنف ، ترجمة ممدوح يوسف عمران ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 377 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007 ، ص.251.

لتغذي صناعة الألعاب ، وتضفي عليها هذا المضمون العنيف الذي يعتبر حجر الزاوية في سر نجاحها ورواجها لتنتقل مضامينها الثقافية العنيفة وتنتشر في أوساط الممارسين من الشباب ، فهذه الألعاب تعكس عنف الآخر المهيمن وثقافته العنيفة الحائدة عن السوية الفطرية دائما ، فهذه المؤسسات غير الرسمية تغذي ثقافة منتسبيها من الممارسين لتعيد صياغتهم وفق الأنماط الثقافية المختلفة للعنف الأمريكي التي تضخ باستمرار من الواقع الافتراضي في أجواء اللعبة ليتمثلها الممارسون من شباب مجتمعاتنا لتترسخ قيم العنف مزعزعة استقرار مجتمعاتنا أمام هذه الظاهرة المتنقلة بسرعة البرق من جو اللعبة بعد استدماجها وتمثلها ومحاكاة شخصياتها إلى الواقع الحقيقي في حياة المجتمعات.

وفي ذات المنحى يرى الباحث جلال أمين في كتابه الموسومبـ : عصر الجماهير الغفيرة بأن النقمة التي جلبها اتساع السوق متعلقة بالثقافة ؛ أين مهد هذا الاتساع الكبير لأرباح كبيرة جدا من خلال منتجات ثقافية متوسطة المستوى تستجيب للقاسم المشترك الأعظم بين المستهلكين ، والتي في الغالب لاتستجيب إلا لغرائز الإنسان الدنيا الجنس أولا والعنف ثانيا.[926]

إن ماذهب إليه الباحث جلال أمين بوجه عام يعكس ثقافة العنف الاستهلاكية وثقافة الجنس أيضا السائدتين في الصناعات الثقافية السمعية البصرية بوجه عام ، ولا تخرج الصناعات الترفيهية التفاعلية بوجه خاص عن هذا القصد ، فمنطق السلعية السوقية الاستهلاكية يروج لكل نمط هابط مادام هناك ربح فهناك استثمار ، ولا تهم الوسيلة لبلوغ الغاية ليستدمج المستهلكون الشباب قيم ثقافتي العنف والجنس ، وينقلونها من محيطها الخيالي الافتراضي بعد تقمصها لتنعكس ذواتهم المشبعة بامتصاص الثقافتين ليتم نقلهما فيما بعد إلى الواقع الحقيقي.

926 – جلال أمين ، عصر الجماهير الغفيرة ، دار الشروق ، القاهرة – مصر ، الطبعة الأولى 2003 ، ص.19.

ولا يبتعد الباحث عبدالله الصبيح عن الطرحين السابقين في مقاله الموسومبـــ : الألعاب الإلكترونية مجرد ألعاب أم وسائط ثقافية معتبرا انتشار الألعاب الإلكترونية يجعل الممارسين ينتقلون إلى ثقافة أخرى، يلعبون وفق قيمها ، فهي ليست مجرد ألعاب، ولكنها وسائط ثقافية تهيمن من خلالها الثقافة الغربية على هؤلاء لتعيد صياغة شخصياتهم شعورا وتفكيرا وقيما وسلوكا وفهما للذات والغير ، فلعبة وقت للقتل عنوان كبيرمخيف يملأ الشاشة مهمته تهيئة أذهان الممارسين لممارسة القتل حينما يشرعون في اللعب،وهذه هي الرسالة الأساسية التي يتضمنها العنوان ؛ أين تجعل القتل مشروعا ، فصور العري والقتل والدم المتفجر من الأجساد تتوالى على أذهانهم تباعا، وتترسخ فيها مصحوبة بمشاعر الفوز والانتصار وبلوغ الهدف ، فممارسة القتل الافتراضي عن طريق المخيلة في الفضاء الإلكتروني، وبطريقة التعود المستمر يمكن أن تتحول إلى ممارسة في الواقع الحقيقي بدل الافتراضي.[927]

فمن خلال الواقع الافتراضي ومحاكاة شخصيات اللعب المترسخة أثناء العملية التفاعلية ، ومن خلال سياق لعبة "وقت للقتل " التي ساقها الباحث كشاهد على ترسيخ ثقافتي العنف والجنس ، فهذه المضامين التي تضخها أو تحقنها اللعبة للمتلقي الممارس عن طريق خاصية التفاعلية التي صممت بها الألعاب الترفيهية عموما التي تساهم في امتصاص المشهد العنيف والجنسي وغيره من المشاهد المتخيلة الراسخة ، فبعد انتهاء اللعبة يسترجع الممارس الصورة ويبنيها من جديد على مستوى المخيال ليقوم بتطبيقها على أرض الواقع متقمصا أدوار الشخصيات التي أدت الأدوار العنيفة والجنسية وغيرها.

927 – عبد الله الصبيح ، الألعاب الإلكترونية مجرد ألعاب أم وسائط ثقافية ، موقع الإسلام اليوم بتاريخ الاربعاء 11 أفريل 2007.
– زيارة بتاريخ : الثلاثاء 03 فيفري 2015 على الساعة 12:43.
http://islamtoday.net

ولا يخرج طرح الباحث عبد الإله الشريف عن طرح من سبقوه مشيرا في مقاله الموسوم بـ : الألعاب الإلكترونية تغذي الأطفال بالعنف والمخدرات والجنس إلى أن خبراء مختصين في الشأن التربوي يحذرون من تصاعد خطورة المحتوى الثقافي لأغلبية الألعاب الإلكترونية الذي تنعكس تمثلاته على النشء والجيل القادم معتبرين الخطر الخفي القادم يكمن في محتوى مسابقات الألعاب الإلكترونية كالتركيز على المخدرات والعنف و"الجنس".[928]

فالممارسون الذين يتعرضون باستمرار لتنشئة هذه المؤسسات يستدمجون تلك المضامين التي يتمثلونها عن طريق المحاكاة التفاعلية المتاحة في أجواء اللعبة الافتراضية من خلال المشاهد العنيفة أو الجنسية ، أو تلك التي تبرز بوضوح طريقة تعاطي المخدرات لينتقل المشهد من فضاء الخيال إلى فضاء الواقع عاكسا تنشئة العنف والجريمة والجنس والمخدرات ، وكل صورة يمكن أن تضخها هذه المشاهد من خلال الوسائط التفاعلية ، فالجنس ينتقل من خلال الترفيه والعنف وتعاطي المخدرات وغيرها من الرذائل التي عمت وانتشرت في مجتمعاتنا من خلال شرائح شبابنا المنتسبين لهذه المؤسسات غير الرسمية لتقوض ثقافتها المتمثلة دعائم مجتمعاتنا التي اخترقتها عقيدة السوق الاستهلاكية مستهدفة خصوصيتنا الاجتماعية والثقافية ليتحول الممارسون من شبابنا إلى ثقافة غربية سوقية ينمطون من خلالها ، ويُنَشَّؤُونَ تنشئة استهلاكية سوقية تضخ مضامينها العولمية لتهيمن ثقافة الآخر السائد في عالم باتت فيه الحواجز الوطنية والإقليمية سهلة الاختراق.

928- عبد الإله الشريف ، الألعاب الإلكترونية تغذي الأطفال بالعنف والمخدرات والجنس ، جريدة الرياض العدد 14487 بتاريخ الجمعة 22 فيفري 2008. http://www.alriyadh.com

وفي ذات المنحى ترى الباحثة باربارا ويتمر بأن نتيجة صدمة المشاهد بالإنابة تنعكس في صناعة ألعاب الفيديو ، فصناع اللعبة يعتمدون على فرط الإثارة وهذا الفرط الإثاري عرض من أعراض الصدمة لتقدير وتقييم نوعية الألعاب التي يصنعونها والعنيفة في الغالب ؛ أين تتم إعادة تشفير هذه الأعراض في الأفق البدني بين الواقعي والافتراضي من خلال فورية الاستجابة المبرمجة في افتراضية لعبة الفيديو ؛ حيث يُوَلِّدُ الدافع العصبي للممارسين بيئة جنونية الارتياب تزيل الفارق بين الفاعل والمشاهد ؛ حيث تقود هذه البيئة الممارسين إلى الدفاع بشكل مستمر عن أنفسهم ضد عالم شامل من القوى التدميرية لتصبح اللعبة تكرارا قسريا لتمثيل الحياة والموت ، أو ما يسمى "تحويل الصدمة" لتنعكس في محاكاة الجرائم تقليدا للعنف.[929]

ترى الباحثة بأن صناعة ألعاب الفيديو تعتمد على تقنية فرط إثارة المشاهد حيث تؤدي اللعبة إلى صدمة ممارسها ، فكلما كانت الصدمة محققة المرغوب لدى الممارس من خلال انعكاس التفاعل وانتقاله إلى الأفق الجسمي الذي يعكس لغة التفاعل الملاحظة بين الممارس واللعبة ، وتكون اللعبة ناجحة على قدر الإثارة الذي يصدم الممارس ، فهذه البيئة الجنونية التي تولدها اللعبة تحاول إزالة الحاجز بين الواقعي والافتراضي ؛ أين تعكس دائما عدوا متوهما من طرف الممارس يحس خطورته من خلال فضاء اللعب ، فالثقافة العنيفة التي يضخها الواقع الافتراضي تجعل الممارس يفقد الثقة في الغير متقمصا ذلك الفضاء غير الآمن ليمارس نوعا من الحماية لذاته من جراء تنشئة عدوانية ممتصة ومستدمجة عن طريق المحاكاة ترى الآخر عدوا لابد من مجابهته وعدم الثقة في الغير كقيمة شعورية راسخة ينقلها الممارس من محيط افتراضي إلى محيط واقعي لتصبح اللعبة انغماسا في ممارسة الجريمة ، أو ما اصطلحت عليه الباحثة "تحويل الصدمة" على مستوى الواقع الحقيقي لتصبح ثنائية الموت والحياة تتكرر بشكل قسري أثناء اللعب من خلال ترسيخ الفعل العنيف في واقع حياة هؤلاء الممارسين.

929 – باربارا ويتمر ، مرجع سابق ، ص.234.

وفي ذات السياق يشير الباحثان روبرت أورنشتاين وبول إيرليش في كتابهما الموسوم بـــ : عقل جديد لعالم جديد إلى أن سرعة التغير في العالم من حولنا تتزايد ، فكل انتصار تكنولوجي يحمل أنواعا جديدة من التهديد ، وباختراع التلفزيون وغيره من أدوات الاتصال الحديثة أصبحنا نحس بالتهديد من وقائع مختلفة على غرار الأعمال الإرهابية البعيدة عنا آلاف الأميال.[930]

وتبقى الصورة النمطية التي شكلها الغربي عموما والأمريكي بوجه خاص عن الآخر المسلم صورة متحيزة دونية متعصبة ، فما يراه الفرد الغربي والأمريكي من عمليات إرهابية بعيدة عنه آلاف الأميال تجعله يشعر بالخطر ، فكل تطور تكنولوجي بوسائله المرافقة حسب الباحثين يشكل تهديدا للإنسان الغربي ، فربما يكون هذا الشعور قد ولد وترعرع وتعزز في المحيط التكنولوجي الخاضع بدوره للتغيير المتلاحق السريع الذي تتحكم فيه الآلة ، وهذا الاحساس يجعله يغترب عن آدميته شيئا فشيئا ، فهذا الشعور بحالة اللا أمن تعكس العنف السائد في المجتمع الأمريكي قبل أن تنقله الوسائل التكنولوجية المختلفة ، فما يراه الفرد وما يشكله من خلال الرؤية عن العالم هو العالم ذاته كما يرى ذلك الباحث موريس بيرلو بونتي في إطار عام ، فما تعكسه رؤية ثقافة العنف كالحملة على الإرهاب للمتلقين الممارسين من خلال مضامين وسائل الإعلام عموما ، والألعاب التفاعلية الترفيهية الإلكترونية التي تحولت شاشاتها إلى ميادين فعلية للحرب على الإرهاب ، فهذه الصور التي تترسخ لدى المتلقين من الممارسين تجعلهم يعيشون حالة التهديد واللاأمن في مواجهة عدو اللعبة كما تشير الباحثة بابارا ويتمر لمَّا اصطلحت تسميته " تحويل الصدمة بالإنابة" ليستدمج الممارسون تلك القيم من خلال الشعور بالعدو الوهمي المتربص في فضاء اللعبة الافتراضي ، ونقل هذا الشعور المُهَدِّدِ إلى الواقع الحقيقي ليكون العدو الحقيقي بطبيعة الحال هو المسلم ، فلم تزل هذه الألعاب تصنع الوعي وتشكل الثقافة العنيفة التي تتعزز مع كل لعبة جديدة ناقلة قيم ثقافة التعصب والكراهية من فضاء الواقع الافتراضي لتكون احتمالات المواجهة أكبرعلى أرض

930 – روبرت أورنشتاين وبول إيرليش ، عقل جديد لعالم جديد ، ترجمة أحمد مستجير ، منشورات المجمع الثقافي – أبو ظبي ، الطبعة الأولى 1994 ، ص.15.

الواقع تجاه الآخر المسلم من خلال الضخ المتواصل المستمر المستدمج لتعزيز الصورة النمطية المتشكلة عنه.

أما الباحث جيمس أ . ميرسي وآخرون في الدراسة المشتركة الموسومةبـــ : عنف الفتيان يعتبرون وسائل الإعلام من الأدوات التي يمكن من خلالها تصوير العنف ونشر المعايير والقيم وهذه الوسائل الحديثة على غرار ألعاب الفيديو وأشرطة الفيديو والإنترنت ضاعفت من فرص التعرض للعنف ، كما ارتبط ازدياد العنف لدى الفتيان بالتأثيرات الثقافية التي تجاوزت الحدود الوطنية.[931]

وفي ذات السياق يرى الباحثون بأن وسائل الإعلام بوجه عام ، والألعاب الإلكترونية كمؤسسات غير رسمية ناقلة للفعل العنيف عابر الحدود ، فثقافة العنف حسب هذه الدراسة أصبحت ظاهرة عبر دولية ساهم فيها الانفتاح الذي جعل كل شيء رائجا في أوساط الممارسين من الشباب ينتقل من خلال الفعل العنيف المستدمج المُتَمَثَّلِ من قبل الممارس من الواقع الافتراضي لينتقل إلى محيط الواقع الحقيقي في المجتمع.

حيث تعتبر ألعاب الفيديو على الخط حسب ما ورد في توصية منتدى الحقوق على الأنترنت في إصداره الموسومبـ : ألعاب الفيديو على الخط : أي حكم ، أماكن حقيقية للتنشئة الاجتماعية ؛ أين يتمكن الممارسون من التواصل والتبادل وتكوين صداقات جديدة من خلال تواصلات بين وجهية متاحة داخل الألعاب.[932]

فهذه الوسائط تتعتبر مؤسسات حقيقية للتنشئة الاجتماعية التي يخضع لها الممارس أثناء احتكاكه المستمر بثقافة هذه المؤسسات غير الرسمية من خلال الحقن الثقافي لجرعات متباينة ومختلفة مغايرة للمألوف الثقافي الرسمي الذي تَمَثَّلَهُ الممارس في المحاضن الاجتماعية الأم ، فالتواصل بين اللاعبين يؤدي إلى تكوين صداقات جديدة وتفاعلات اجتماعية من خلال فضاء ثقافة اللعبة ، فالتفاعلية التي تتيحها هذه المؤسسات تعزز انتقال القيم المغايرة للسائد الاجتماعي لدى الممارسين ، وتبقى النظرية الخلدونية المغلوب مولع

931 – جيمسن أ.ميرسي وآخرون ، عنف الفتيان ، التقرير العالمي حول العنف والصحة ، منظمة الصحة العالمية جنيف ، الطبعة العربية بالقاهرة ، 2002 ، ص.39.

932- Recommandation, Jeux Vidéo En Ligne : Quelle Gouvernance, Forum Des Droits Sur L'internet, 6 Rue Déodat De Séverac 75017, Paris, 2007 P.28, PDF.

باتباع الغالب صالحة لانتقال قيم العنف وثقافة الآخر ليصبح التفاعل بين الممارسين في فضاء اللعبة يعكس هيمنة القيم التي استدمجها الممارس تحت طائلة التقمص الافتراضي عن طريق المحاكاة لتنعكس كفعل في الواقع الحقيقي.

وحسب إطار هذه التوصية أيضا في إصدارها الموسومبـــ : ألعاب الفيديو على الخط : أي حكم ،فمن خلال تصنيف ألعاب الفيديو على الخط هناك ألعاب تتضمن عبارات نابية سوقية وخطابا فظا وأخرى تبرز التعصب ، أو تشجع عليه ومنها ما يعتبر مرجعا للمخدرات أو طريقة استعمالها (مشروبات كحولية وتبغ بصفة مشتملة) ، ومنها ما يروج للرعب وأيضا ما يساعد على تعلم الميسر أو تشجيعه ، ومنها ما يظهر العري والممارسة الجنسية أو ما يشير إلى الجنس وأخرى تعكس المسارح العنيفة.[933]

ولا تخلو هذه المؤسسات الاجتماعية غير الرسمية دائما حسب ما ورد في نفس التوصية من العنف بمختلف أشكاله وصوره سواء كان لفظيا فظا نابيا جارحا للآخر ، أو تشجيعا للتعصب أو الدعوة إليه بشكل صريح ، أو مضمر خصوصا تجاه المسلم عاكسة الصورة النمطية التي ترسخت في الوجدان الغربي عموما ، والأمريكي بشكل خاص واصمة إياه بالإرهابي والأصولي العدو الذي تجب مجابهته والقضاء عليه لتنتقل هذه الثقافة الأمريكية المتعصبة من الواقع الحقيقي إلى الواقع الافتراضي ليستدمجها الممارسون ، وتترسخ في سلوكاتهم من جديد في الواقع الحقيقي تجاه الجاليات المسلمة في الفضاءات الاجتماعية الأمريكية المتعصبة ، فالحملة الشعواء على الإسلام والمسلمين لن تهدأ في فضاءات هذه المؤسسات العولمية ، فالترويج للمخدرات أوالرعب أو الميسر أو الجنس أو تعاطي المشروبات الكحولية والتعصب تبقى مظاهر ثقافية هدامة طاغية يتلقاها الممارسون من شبابنا من مختلف فئاتهم العمرية تستدمج من خلال الواقع الافتراضي لهذه المؤسسات لتمارس بشكل علني ، أو مضمر في الواقع الحقيقي وحينما يستدمج الممارس الشاب المسلم الصورة النمطية التي يضخها فضاء اللعبة يكون هذا الأخير قد شكل ردة فعل شعورية سلبية إزاء

933 - Ibid. , P.67.

الموقف الذي تعرض له أثناء ممارسة اللعبة ليحمل مركب النقص المستدمج ، وَيُحَمِّلَ تبعات ذلك للمجتمع الذي يعيش فيه لتتعزز لديه القيم الدونية المُتَمَثَّلَةُ من الفضاء الافتراضي ليصب الممارس جام حقده على مجتمعه الذي يعيش فيه حسب نظرية الوصم للسوسيولوجي الأمريكي هوارد سول بيكر.

وفي ذات السياق يرى الباحث غيوم دينيس في دراسته الموسومةبـــ : ألعاب الفيديو التربوية وتفعيل تطبيقها على تعليم الجاز بأن ألعاب الفيديو تعتبر نواقل مختلفة مؤثرة على شرائح عمرية مختلفة من الممارسين ؛ تضعنا أمام صور متباينة من بينها صورة العنف والعزلة لدى المراهقين.[934]

فهذه الوسائط تؤثر على ممارسيها ناقلة أي قيمة خيرة أو شريرة رغم استعمالها في التعليم كأي وسيلة إعلامية تعليمية أخرى ، فالعبرة دائما بالمضمون الذي تنقله فرغم استعمالاتها المتباينة إلا أنها تعد نواقل للعنف ، والجريمة والجنس وغيرها من الرذائل التي تخالف القيم الاجتماعية الرسمية السائدة ، فهذه المؤسسات غير الرسمية تساهم بشكل كبير في تغذية ثقافة العنف وغيرها من الثقافات الوافدة ، ونشرها بين الممارسين لينتقل الفعل الافتراضي المستدمج إلى دائرة التطبيق في الواقع الاجتماعي الحقيقي.

934 - Guillaume Denis, Jeux Vidéo Educatifs Et Motivation : Application a L'enseignement Du jazz, Thèse Doctoral Sotenue En 2006.P.2., PDF.

أما الباحثة كلير بريسيه في تقريرها المرفوع لحافظ الأختام دومينيك بربن الموسوم بـ : الأطفال في مواجهة الصور والرسائل العنيفة المنتشرة من مختلف وسائل الاتصال فحسب سيرج تيسرون في دراسته الموسومة بـ : الأطفال تحت التأثير. الشاشات تقدم الشباب العنيف ؟ يقع الممارسون الأطفال ، أو المراهقون تحت طائلة المشاهد العنيفة من خلال مايسمعون ، أو يشاهدون الراديو والتلفزيون وألعاب الفيديو والأنترنت والأشرطة ؛ أين يرى صاحب الدراسة بأن أولوية تأثير محيط عنيف معين هو الذي يجب أن يحلل وليس تأثير وسيلة معينة.[935]

وفي ذات المنحى تشير الباحثة كلير بريسيه إلى منظور سيرج تيسرون الذي يجعل أولوية تحليل المحيط العنيف قبل تحليل أثر الوسيلة الناقلة للعنف ، فالمحيط الأسري إذا كان عنيفا فهو بالضرورة يؤثر تأثيرا كبيرا في تشرب المتعرض لقيم تلك الثقافة العنيفة في سياق محيط ما أسريا كان ، أو مدرسيا أو اجتماعيا ضمن جماعة الأقران أو خارجها ، فتنشئة العنف المعززة لدى متلقي الفعل العنيف في المحيط الاجتماعي أيا كان تجعل الباحث يعطي أولوية تحليل المحيط العنيف الذي ينتمي إليه المتلقي قبل إلقاء اللوم على الوسيلة وتأثيراتها في نقل الثقافة العنيفة المستدمجة أيضا للذي يتلقى مضامينها ، فالعنف قبل أن يكون فعلا مستدمجا من الوسيلة فهو راسخ في نسيج المحيط الاجتماعي.

ويرى الباحث سيرج تيسرون في دراسته الموسومة بـ : ألعاب الدور في مدرسة الأمومة : وقاية من العنف الملازم للصور حيث اهتدت الدراسة إلى أن العدوانية تنتقل عن طريق ألعاب الدور ، وكذلك الضحايا وتساهم هذه الألعاب في تغيير الوضع الهوياتي ، وأيضا التكيف مع وضع تجنب المواجهة.[936]

935- Claire Brisset, Les Enfants Face Aux Images Et Aux Messages Violents Par Les Différents Supports Du Communication, Rapport à Dominique Perben Garde De Sceaux, 2002, P.P.8-9., PDF.

936 - Serge Tisseron, Le Jeux De Rôle à L'école Maternelle : Une Prévention Par Un Accompagnement Aux Images, Rapport ,2008 P.P.39 – 41., PDF.

وفي ذات الاتجاه يشير الباحث سيرج تيسرون إلى استدماج روح العدوانية كثقافة عنيفة تجاه الآخر ، أو استدماج روح الضحية تضخهما شاشات الألعاب الإلكترونية فالممارس يستدمج الأدوار الملعوبة من قبل شخصيات لعبة معينة لتنعكس ثقافتها على سلوكه من واقع الفضاء الافتراضي إلى فضاء الواقع الحقيقي ، فالتنشئة التي يخضع لها الممارس من خلال تمثل هذا الدور أو ذاك تساعد على تبني الانحراف ، واكتساب قيم سلوكية متطرفة تعزز الشعور بالسلبية واللأمن وعدم المواجهة والاغتراب والانسحاب الاجتماعي وتغيير وضع الهوية وغيرها من السلوكات الشاذة عن الفطرة الاجتماعية السوية.

ثامنا : وسائل لترويج ثقافة الحرب والإيديولوجيا

يشير الباحث أمين محمود العالم في كتابه الموسوم بـــ : الوعي والوعي الزائف في الفكر العربي المعاصر حينما تطرق إلى مفهوم الإيديولوجيا على أنها تلك التصورات والقيم والأذواق والحساسيات التي تكون رؤية عامة موحدة متماسكة ، أو شبه متماسكة أو شبه موحدة تنعكس من خلال اتجاه قومي واجتماعي من الناحية النظرية أو التطبيقية.[937]

قبل أن تتحول هذه الوسائل السمعية البصرية الترفيهية إلى مؤسسات إيديولوجية دعائية فعلية تقصف العقول مبشرة بعقيدة الحرب وثقافتها حسب ما أورده الباحث هيربرت شيللر في كتابه المتلاعبون بالعقول حينما تطرق إلى الدعاية المرتبطة بتطور التكنولوجيا عموما ، والاتصالية بوجه خاص لتتحول المؤسسات الإعلامية إلى دعامات حقيقية تروج للإيديولوجيا والحرب ، وقبل أن تروج الإيديولوجيا من خلالها لتنعكس ثقافة الغرب عموما الهادفة للسيطرة ، والثقافة الأمريكية بوجه خاص الساعية إلى الهيمنة المطلقة على الكون ، فهذا المفهوم الذي أورده الباحث أمين محمود العالم يعكس الوعي الهيمني الذي يسيطر على ذهنية الأمريكي ، فالإيديولوجيا وثقافة الحرب متغلغلة في الوعي الأمريكي فقبل أن تنتقل الحرب والإيديولوجيا إلى المؤسسات الدعائية الإعلامية عموما وإلى الألعاب الإلكترونية الترفيهية

937 – أمين محمود العالم ، الوعي والوعي الزائف في الفكر العربي المعاصر ، دون ذكر مكان وسنة النشر ، ص 76.

بوجه خاص فإن رحاها قد دارت على مستوى الفكر والوعي ، والوسائل ماهي إلا امتداد لساحة الصراع والسيطرة الدائرتين على مستوى الذهنية لتشكل الوسائل امتدادات للفكرة والرسالة الإيديولوجية والحربية التي تريد الإدارة الأمريكية تبليغها من خلال الفضاء الترفيهي التفاعلي لهذه الوسيلة أو تلك ، فحرب الخليج الثانية دارت رحاها على فضاء شاشات الألعاب الترفيهية كما يشير إلى ذلك فيما يلي الباحث بيسان طي في مقاله الموسوم بـ : عسكرة الخيال الإلكترونية من أجل ثقافة عالمية واحدة.

وفي ذات السياق يبين الباحث ميتشيو كاكو في كتابه الموسوم بـ : رؤى مستقبلية ليشير ثارو إلى أن التكنولوجيا والإيديولوجيا أسس رأسمالية القرن الواحد والعشرين ؛ أين تجعل التكنولوجيا المعرفة والمهارات المصادر الوحيدة للتفوق الإستراتيجي المستدام ، وتتحرك الإيديولوجيا مدفوعة بالوسائط الإلكترونية نحو شكل جذري من تعظيم الاستهلاك الفردي.[938]

وفي ذات المنحى يتعرض الباحث جويل سوكان في دراسته الموسومة بـ : لعبة الغو ، أنموذج تناظري للعلوم الإنسانية مشيرا إلى أن هذه اللعبة ذات الأصل الياباني لاقت اهتماما واسعا في الدوائر التي تعنى بشؤون الحرب في عدة دراسات حربية بالولايات المتحدة الأمريكية إبان الحرب العالمية الثانية لتتطور بعدها في مخابر الدراسات بالجامعات.[939]

فالدوائر الحربية في القرن الماضي تعنى بلعبة الغو ذات الأصل الياباني لأنها تتمتع باستراتيجية حربية فائقة الدقة كان يستعملها الأباطرة اليابانيون في حروبهم ضد خصومهم

938 – ميتشيو كاكو ، رؤى مستقبلية – كيف سيغير العلم حياتنا في القرن الواحد والعشرين ، ترجمة سعد الدين خرفان ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 270 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001 ، ص.172.

939 - Joël Soucin, Le Jeux De Go, Modèle Analogique Pour Les Sciences Humaines, Les Certitudes De L'Aurore, Pont-à Celles – Bruxelles 2004, P.11., PDF.

المناوئين لتقوم هذه المخابر البحثية العسكرية التابعة لهذه الدوائر بدراستها لتضع من خلالها خططا حربية قابلة للتطبيق الميداني سواء على مستوى استباقي افتراضي محتمل وواقعي محتمل أيضا لينتقل الاهتمام بهذه اللعبة إلى مستوى المخابر الجامعية الأمريكية ، ولم يزل تطوير الألعاب مستمرا في الولايات المتحدة ، والكيان الصهيوني من أجل عسكرة خيالية عولمية هيمنية ليبرالية شاملة تبرر الفعل الحربي ، وما التدخل العسكري السافر لاحتلال العراق من خلال التحالف الائتلافي التدميري متعدد الجنسيات بقيادة راعية السلام القوة العظمى الوحيدة في عالم مستو مسطح لم يعد ثنائيا قطبيا بعد زوال المعسكر الشرقي تمت عسكرته على شاشات الألعاب الإلكترونية الترفيهية المنضوية تحت المصطلح الجارودي " الغوغائية الإلكترونية" لتبرير الحرب تحت أي مسوغ ذرائعي لشن مثل هذه الأفعال في أفغانستان ، وغيرها من الدول التي تشكل محور الشر حسب النظرية البوشية ، فالعدو الإيديولوجي الجديد المناهض للرأسمالية كما يشير الباحث محمد مورو يتمثل في الإسلام كجذر ثقافي لثورة عالمية محتملة ضد الليبرالية ، فالحرب العالمية الثالثة هي الحرب الباردة المنتهية في القرن الماضي بين القطبين المتصارعين ، والحرب العالمية الرابعة هي الحرب الجديدة السارية على الإسلام كخطر محتمل كما يروج لذلك ثالوث التنظير الرأسمالي العولمي توماس فريدمان وفوكوياما وجون إسبوزيتو في النظرية الصدامية للحضارات.

وفي ذات المنحى يشير الباحث إيتيان أرمان أماتو في دراسته الموسومةبـــ : ألعاب الفيديو كوسيط للتمثيل من الظاهرة الترفيهية إلى الصور مبينا بأن موضوع اللعبة يرتبط بميادين عديدة ومختلفة في الحياة الاجتماعية ، والثقافية (تشريع وعقيدة وحرب وحكمة وشعر وفن ....وغيرها).[940]

940 - Etienne Armand Amato, Le Jeu Vidéo Comme Dispositif D'instanciation Du Phénomène Ludique Aux Avatars, Thèse doctoral Soutenue En 2008, P.39., PDF.

فهذه الألعاب حسب المحللين لمحتواها الثقافي الذي تجاوز إطار الترفيه ومفهومه على غرار الباحث السوسيولوجي الفرنسي لورنت تريمال ، وإيتيان أماتو وغيرهم من الباحثين الذين يعتبرون هذه الوسائط السمعية البصرية التفاعلية مؤسسات تساهم في نقل الدعاية الحربية والإيديولوجية المروجة لقيم الهيمنة الليبرالية لتشمل رسائلها المقدمة في إطار ترفيهي تفاعلي كل ميادين الحياة من الفن إلى السياسة إلى التعليم إلى الحرب ليتلقى الممارسون ثقافة الحرب والعدوان على الآخر من خلال فضاء اللعب الافتراضي تحت ذرائع الهيمنة والسيطرة من خلال تشويه صورة العالم الاسلامي والعربي لدى الأمريكي وغيره لينتقل هذا التشويه إلى الفضاءات الاجتماعية في الواقع الحقيقي من خلال المستدمج الافتراضي المنتقل تحت إطار الترفيه التفاعلي وترويج نظرية الإسلامو فوبيا.

وفي ذات السياق يشير الباحث محمد مورو في كتابه الموسوم بـ : صراع الحضارات والحرب العالمية الرابعة معتبرا المجمع العسكري الرأسمالي مؤسسة شديدة التأثير على السياسة الأمريكية ، ومن مصلحته اختراع الحروب لترويج صناعة السلاح ، فالتحدي النظري الإسلامي القائم للرأسمالية كفكرة وإيديولوجيا ، ومن الممكن حسب هذا الطرح أن يكون الإسلام جذرا ثقافيا للثورة العالمية ضد الرأسمالية بعد انهيار الشيوعية كهدف للحرب العالمية الرابعة.[941]

وما من شك بأن الدولة العظمى تستثمر كل شيء يخدم مصالحها ، وينشر قيمها الهيمنية ، ولا تتورع عن الترويج الإيديولوجي لتبرير منطق الحرب ، وترويج الثقافة الحربية الدعائية على العالم الإسلامي بدعوى مكافحة الإرهاب العالمي ، والقضاء على محور الشر فاختراع الحروب حسب الباحث محمد مورو ماهو إلا ترويج لصناعة السلاح ، أو ما يسميه الباحث فيكتور فرنر تكنولوجيا الموت من خلال تكريس العدوانية كثقافة متغلغلة في الوعي السياسي الأمريكي ، ولا تتورع هذه المؤسسة العسكرية بأن تنقل تكنولوجيا الموت وثقافتها إلى الوسائط الترفيهية التفاعلية عبر شاشات الموت التي تروج بشكل دعائي فج للصراعات الدولية الدائرة

941 – محمد مورو ، صراع الحضارات والحرب العالمية الرابعة ، دون ذكر سنة ومكان النشر ، ص.ص 8 – 9.

على ساحات الواقع ، فالحرب العالمية الرابعة على العالم الاسلامي : العراق أنموذجا بعد الحرب العالمية الثالثة " الباردة " المنصرمة دارت رحاها على شاشات الألعاب التي تحكم المؤسسة العسكرية قبضتها الحديدية عليها قبل أن تنتقل تكنولوجيا الموت إلى تدمير العراق.

وفي ذات السياق يشير الباحث المفكر روجيه جارودي في كتابه الموسوم بـــ : حفارو القبور ، الحضارة التي تحفر للإنسانية قبرها إلى أن تدمير العراق كشف عن حرب من نوع جديد في شكل استدمار جماعي متعدد الجنسيات متآلف تحت سيطرة الدولة الأقوى.[942]

يبين روجيه جارودي في سياق عام فكرة الصدام الحضاري التي يقوم على أساسها الفكر الحضاري الأمريكي لتنتقل الفكرة ذاتها إلى حيز التطبيق الفعلي لتصوغ للإنسانية قبرا على المقاس الأمريكي ، وأنموذج الحرب العولمية المؤتلفة على العراق خير دليل على هذا المنحى الذي يصدر تكنولوجيا الموت والإبادة لقهر العالم والسيطرة عليه ، فالقبور حفرت للعراقيين على شاشات الألعاب التفاعلية الإلكترونية قبل أن تحفر في أرض الواقع كما أشار إلى ذلك الباحث توني فورتان.

وفي ذات السياق التعزيزي للسياق الجارودي العام يشير الباحث بيسان طي في مقاله الموسوم بـــ : عسكرة الخيال الإلكترونية من أجل ثقافة عالمية واحدة ، وحسب توني فورتان فإن الألعاب الرائجة تحارب التنوع السياسي والثقافي ، وتخلط بين الحرب على الإرهاب وتجريم كل محاولة للبحث عن سياسات بديلة للنيوليبرالية ، فحرب الخليج الثانية اندلعت على شاشات الألعاب قبل أن تقع على أرض منطقتنا ، ومفهوم صفر خسائر هو مفهوم أنتجته ألعاب الفيديو، وبعد مرور أكثر من قرن يبدو أن حياتنا ذاتها صارت امتدادات لمفاهيم صنعتها الألعاب الإلكترونية ، ليبين المفكر الفرنسي بودريار بأن مفهوم الحرب الاستباقية ما هو إلا برمجة تفكيكية أوتوماتيكية لأي شيء قد يحدث في الواقع ، وأنها وقاية على امتداد العالم من أي حدث قد يؤثر على النظام العالمي، إنها نهاية لأي حدث إنها نهاية التاريخ.[943]

942 – روجيه جارودي ، حفارو القبور ، الحضارة التي تحفر للإنسانية قبرها ، ترجمة عزة صبحي ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الثالثة 2002 ، ص.6.

943 – بيسان طي ، عسكرة الخيال الإلكترونية من أجل حضارة عالمية واحدة ، جريدة الأخبار العدد 503 بتاريخ الخميس 17 أفريل 2008 .
http://www.al-akhbar.com/ar/node/70698

وحسب الباحث توني فورتان فإن شاشات هذه الألعاب تمتزج فيها الرسالة الإيديولوجية بالرسالة الحربية لتحارب كل تنوع سياسي وثقافي يخالف توجهات القوة العظمى ، فلاشيء يمكن أن يكون بديلا للسياسة النيوليبرالية ، وحسب جان بودريار حينما يتطرق إلى تحليل مفهوم الحرب الاستباقية باعتباره برمجة تفكيكية أوتوماتيكية لكل شيء قد يحدث في الواقع ، فمفهوم التفكيك في فضاء اللعبة يعني هدم العالم الواقعي من قبل اللاعب ، أو بالأحرى هدم عالم الخصم لإعادة بنائه على الطريقة التي ترضي المنتصر ليحفر في نهاية المطاف قبر خصمه الافتراضي لتنتقل المحاكاة إلى حيز التطبيق الفعلي على شاكلة القبر الاستباقي الذي حفر للعراق في شاشات تلك الألعاب ليحفر حقيقة في أرض الواقع تحت الحرب الائتلافية المدمرة ، ليلبس هذا المفهوم شرعية الوقاية على امتداد العالم من الخطر الداهم الذي يزعزع أمن القوة العظمى ونظامها العالمي لتطبق سياسة التفكيك الأوتوماتيكي والتجزيء في العراق وأفغانستان لتهدم كل التوازنات القديمة وتبني توازنات جديدة تخدم مصالحها الهيمنية ، وما مخطط الشرق الأوسط الجديد إلا تمظهر بارز لسياسة الوقاية الاستباقية لترتيب الخارطة السياسية والثقافية والاجتماعية والاقتصادية للشرق الأوسط بما يخدم مصالح الكيان الصهيوني والقوة العظمى لتمرير المشروع الصهيوني الأمريكي ، فما يدور على شاشات الألعاب الإلكترونية ماهو إلا تفكيك استباقي من قبل اللاعب الذي يعكس المسيطر المهيمن لعالم الخصم الذي لابد أن يكون مسلما بعد أن خُلِعَتْ عليه صفة الارهابي والأصولي المتطرف خصوصا بعد أحداث الحادي عشر من شهر سبتمبر ألفين وواحد لتبدأ الحرب الرابعة الساخنة على الإسلام بعد زوال المعسكر الشرقي بعد تفكيكه.

وفي ذات الوجهة فإن الألعاب الإلكترونية تأقلمت مع الصراعات الدولية، وظلت الولايات المتحدة المهيمنة ثقافيا بشكل خاص على هذه الصناعة، ففي فترة الحرب الباردة كانت الألعاب على غرار توازن القوى وإنذار أحمر تركز على الصراعات الثنائية ، أما في المرحلة الحالية فقد صارت بعض الألعاب على غرار فعل للحرب وتحكم وغزو شامل شريكا في الحرب على الإرهاب والعدو إسلامي متطرف ، وتتولى الشركات التي تنتج هذه الألعاب جزءا من مسؤولية تدريب عناصر في الجيش الأميركي وجيوشا أخرى، ومنذ تولي بيل كلينتون الرئاسة الأميركية ، ازدادت الميزانية التي يخصصها البنتاغون لهذه الغاية.[944]

وفي ذات السياق يشير الباحث بيسان طي إلى تأقلم هذه المؤسسات الترفيهية مع الصراعات الدولية ، فألعاب فترة الحرب الباردة تختلف عن ألعاب الفترة الحالية التي وجهت عسكرتها الخيالية إلى مكافحة الإرهاب لتبدأ الحرب الساخنة على الإسلام لتتولى هذه الشركات المنتجة لهذه الألعاب تدريب عناصر في الجيش الأمريكي ، فهذه الوسائط لم تعد ترفيهية فحسب ، بل أصبحت معسكرات للتدريب وثكنات عسكرية لتتحول الشركات المنتجة لهذه الألعاب إلى مؤسسة حربية قائمة بذاتها تساهم في الجهود الحربية لتكون شريكا أساسيا في صناعة الحرب واستراتيجيات التدريب لمقاتلة الأعداء ليبنى الواقع الحربي وسياساته من خلال شاشات الألعاب ، ويتحول اللاعبون إلى سادة جدد للعالم من خلال تفكيك أوتوماتيكي لعالم الخصم وإعادة بنائه وفق مقاسات القوة العظمى الوحيدة.

944 – بيسان طي ، مرجع سابق.

يشير نيكولا بريزي في دراسته الموسومةـبـ : " أي سياسية لألعاب الفيديو بأن السوسيولوجي لورنت تريمال يعتبر لعبة الفيديو ساهمت في انتشار الرسائل ذات الصبغة الإيديولوجية ، أو الثقافية مرتكزا في تحليله على لعبة الفيديو الإلكترونية" عصر الإمبراطوريات " ؛ أين يكتسب الطفل ويعمق فهما للفكرة التي مفادها " يجب أن تقضي على الحضارة الخصم لكي تربح " ، فاللعبة الإلكترونية أصبحت حاملا مروجا للدعاية التي تنقل القيم المهيمنة للمجتمع : النجاح الشخصي، تراكم الموارد ، وبهذا تعتبر لعبة الفيديو الإلكترونية إجابة لتحول القيم في مجتمعاتنا ، وحسب جون بيار كوينو في محاضرته الموسومةـبـ : "وسائل وسياسات أسرية" في الاتحاد الوطني للجمعيات الأسرية فإن اللعبة وظيفة بناء وتمظهر للذات وللآخر.[945]

وحسب ما ورد في المؤتمر رقم ثلاثمائة وعشرة المنعقد بجامعة الكيبيك باعتبار لعبة الفيديو الإلكترونية إحدى الظواهر الاجتماعية الأكثر أهمية ، فحسب بعض المعطيات فإن فردا من إثنين يمارسها ، لذا لا يمكن أن نتجاهل تغلغلها في مختلف الطبقات الاجتماعية لذا فهي لا تعتبر جهازا بسيطا فتطبيقاتها الاجتماعية متعددة ، فهي ناجعة في السياسة والجيوسياسة وفي الإستراتيجية العسكرية.[946]

945- Nicolas Brizé, Quelle politique pour les jeux vidéo?, Colloque Lundi 11 septembre 2006 – Paris – Palais Bourbon, Salle Colbert, P.3., PDF.

946- Le jeu vidéo, un phénomène social, Colloque 310 : Le 8 mai 2007 à l'Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR), P.1. , PDF.

وفي ذات السياق تبين الباحثتان آن كريستال بلونشون وسارة شملة في بحثهما الموسوم بـــ : " الإيديولوجيات ولعبة الفيديو " بأن هذه الوسائط دعامات للإيديولوجيا المهيمنة ، وانعكاس للسيطرة الليبرالية وبديل للعالم النيوليبرالي ، وبديل مؤمرك للصراعات الدولية ، فالنجاح الشخصي ينعكس من خلال ألعاب المعركة ، وتحديدا من لعبة " مباراة الموت " ؛ أين ينتصر الرابح الأوحد، فالرابح في لعبة بوكيمون نانتندو يعني إفناء كل المتنافسين ، والنصر يعني إقصاء كل الآخرين ، فسيناريوهات هذه الألعاب تحمل دائما فكرة الصراع والمواجهة بين المعسكرين.[947]

غالبية الألعاب قبل التسعينات مبصومة بمفهوم الثنائية القطبية ، فألعاب المحاكاة في هذه الفترة تظهر مربع الشر روسيا والصين والعراق وإيران والولايات المتحدة شرطي السلام الدائم ، ولكن بعد انتهاء الحرب الباردة وزوال المعسكر الشرقي شكلت أحداث الحادي عشر من سبتمبر ألفين وواحد القطيعة مع مصطلح الثنائية القطبية ، وفي مفهوم علاقات القوة توحدت مصالح أعداء الأمس أصدقاء اليوم لتعكس ألعاب المحاكاة الحربية تداعيات الحادي عشر.[948]

947 - Anne-Christelle BLANCHON et Sarah CHEMLA, ID□OLOGIES ET JEU VID□O, Table ronde du 22 mai 2008 Master Recherche « Droit des médias » Aix-en-Provence 2007-2008.P.7-12., PDF.

948 - Ibid, Mêmes Pages.

فتظهر للمشاهد لوحة فوضوية للعالم تبرر بها الحملة على المعسكر الثالث "الإرهاب الإسلامي" ؛ فهذه إذن رؤية الولايات المتحدة للعالم التي تصدرها لنا ، فاللعبة الإستراتيجية "تحكم وغزو شامل " الصادرة عن شركة إلكترونيك آرتس سنة ألفين وثلاثة تصور أمريكا والصين تكافحان معا ضد شبكة القاعدة لتظهر كمنتج قبل اندلاع الحرب الثانية في العراق بشهرين ، فالقوى الموجودة في هذه الألعاب تظهر إعادة لتشكيل القوى المتصارعة في الواقع الحقيقي، مكرسة سيطرة القيم الليبرالية.[949]

تاسعا : وسائل للسياسة والدعاية والهيمنة

يشير الباحث باتريك جيه بوكانن في كتابه الموسوم بـــ : موت الغرب إلى مقولة جورج بوش : " إن هذا العصر عصر القوة العسكرية التي لاتنافس ، والوعد الاقتصادي والتأثير الثقافي ؛ لقد ربحنا الحرب الباردة ، وأفكارنا كانت تربح في كل أرجاء العالم".[950]

يشير الباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم بـــ : عصر الصورة الإيجابيات والسلبيات إلى أن هذه الألعاب أسهمت في تزويد الشباب بمهارات تكنولوجية عدة يحتاجونها في اقتصاد الدوت كوم ، وكذلك في شن حروب ما بعد الحداثة ؛ إنها ألعاب تنافسية وعنيفة كما أنها تقدم أمثولات ، أو أخيولات للحياة في ظل الرأسمالية والعسكرية الحربية المتزايدة ؛ عالم يتعلم فيه الشاب أنه إذا لم يقتل فإنه يقتل ؛ عالم تسوده القيم المادية الاستهلاكية والعنف والخوف ؛ عالم تداخلت فيه الحدود بين عروض الفيديو وعروض الحياة لأنها واحدة في كل الحالات.[951]

949- Ibid, Mêmes Pages.

950 – باتريك جيه بوكانن ، موت الغرب ، ترجمة محمد محمود التوبة ، مكتبة العبيكان ، المملكة العربية السعودية ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.13.

951 – شاكر عبد الحميد ، عصر الصورة والخبر الإيجابيات والسلبيات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 311 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.369.

وفي ذات السياق تشير الباحثة آن كريستال بلونشون وسارة شملة في دراستهما الموسومة بـــ : الإيديولوجيات ولعبة الفيديو إلى أن هذه الوسائط تظهركبديل لبنى وقيم المجتمع الغربي المعاصر ، فهي تبرز الانعكاس الحقيقي للصراعات الدولية التي تحدث على مرأى القوة العظمى العالمية الأولى ، فالإيديولوجيا السياسية تنقل بطريقة خبيثة وغادرة عن طريق ألعاب الفيديو الإلكترونية التي تبدو متطورة وفقا للسياق الجيوسياسي ، ودائما في اتجاه تكريس سيطرة قيم القوة العالمية الأولى.[952]

وفي ذات المنحى تبين الباحثتان بأنه أثناء تطوير الألعاب التفاعلية فإن منطق الصراع الثنائي حقيقة لا مفر منها ، فاللاعب يمثل دائما معسكر الخير في مواجهة معسكر الشر أو ما يسمى " الإرهاب الإسلامي ، ففي لعبة "فن الحرب" يسيطر الإرهابيون على مواقع النفط ويقفون في وجه أمريكا ، وبالعكس فإن معسكر الخير شكلته وصنعته السياسة الأمريكية ، فلورنت تريمال حلل الاتجاه السياسي للعبة مبينا وجود تراتبية بين مختلف الأنظمة السياسية ، فالاستبداد أصبح بدائيا والشيوعية والجمهورية الفرنسية مؤقتة وعابرة وأيضا الفوضوية ، فالتطور السياسي في اللعبة يؤدي إلى النظام السياسي الأمريكي الأنموذجي ، ففي لعبة " صراع عاصفة الصحراء " الرسالة واضحة : فالعدو يمثل الجندي العراقي ، واللاعب يمثل المدافع عن النظام العالمي ، فتوني فورتان يرى بأن التحول المفهومي للثنائية يفسر ضياع المعنى المبرر للفعل العسكري ، ونهاية العداء شرق غرب أردفت بظهور الإرهاب الذي وضع مسألة قوة نظام الدولة ، فألعاب الفيديو العسكرية تجسد فقد هذا المعنى والناقل في نفس الوقت لإعادة بنائه ، فالتأكيد المتجدد لسيطرة القوة العالمية الأولى وقيمها يظهر جليا ، ولكنه لا يتخذ نفس الشكل ، وهكذا عندما تعطي اللعبة الخيار للاعب فهذا الأخير يجد نفسه مقتصرا على بديل مبسط : الليبرالية السياسية ، الليبرالية الاقتصادية، أو الفوضى.[953]

952 - Ibid, P.P 7 – 12.

953- Ibid, P.P.12-13.

يشير الباحث أنور عبد الملك في كتابه الموسوم بـــ: تغيير العالم إلى نقل أنماط الاستهلاك السائدة في المجتمعات الرأسمالية المتقدمة عن طريق طبقة السماسرة الطفيليين بواسطة ما يملكون من وسائل الإغراء ، والترغيب عبر وسائل الإعلام والدعاية.[954]

إن إشارة الباحث أنور عبد الملك في سياقها العام تعكس سيطرة السلطة العسكرية الليبرالية الأمريكية التي تطلق مفهوم الكتيبة على المؤسسة الإعلامية التابعة لها حيث تشكل هذه الأخيرة خط المواجهة الأول حسب الباحث هربرت .أ.شيللر لخوض أي حرب تقررها هذه الأخيرة ، فحرب الخليج الأولى والثانية دارت رحاها الدعائية في ساحات وسائل الإعلام عموما وفي ساحة سي. أن. كما أشار الباحث جلال أمين ، فهؤلاء السماسرة الليبراليون يروجون لمنطق الحرب وثقافتها من خلال الوسائط المتاحة التي تأتلف في عصر التقانة العولمي المتطور حول هدف تغيير العالم ، ولعل أخطر هذه الوسائل دعاية وتبشيرا وتطبيقا للحرب تلك الوسائط الترفيهية التفاعلية الإلكترونية من خلال فضاءاتها الافتراضية التي أصبحت شاشاتها مسرحا للدعاية الحربية والسياسية وغيرها ، فالسلطة العسكرية الأمريكية كما يقول الباحث توني فورتان تروج لعسكرة خيالية افتراضية من خلال هذه الوسائط ، أو بالأحرى هذه المؤسسات التي باتت تغري الملايين من الشباب الأمريكي للتجنيد بما تبثه من إغراء دعائي يروج للقوة العسكرية العظمى التي لا تقهر من خلال استعراض القوات العسكرية والمناورات الحربية ، وغيرها من انجازات المؤسسة العسكرية المختلفة التي تغري الشباب مُبَشِّرَةً بالقوة التي يجب أن تسود وينتهي تاريخ أي قوة في الكون لتبدأ تاريخها الهيمني ، فهذه المؤسسات الترفيهية التفاعلية تتحول إلى ثكنات افتراضية ، واللاعبون يتحولون إلى مجندين والعسكرة الافتراضية قبل أن تكون واقعا حقيقيا كانت مسارحها في دول محور الشر حسب النظرية البوشية.

954- أنور عبد الملك ، تغيير العالم ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 95 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1985 ، ص.91.

وفي ذات السياق يبين الباحث هربرت .أ.شيللر في كتابه الموسوم بـــ : المتلاعبون بالعقول بأن أجهزة توجيه العقول التي بلغت درجة عالية من التنظيم ليست مجرد مظهر آخر من مظاهر ما يعرف حاليا بالمجمع العسكري الصناعي ،بل تمثل خطوة مخيفة نحو تضليل الوعي الإنساني.[955]

يبين هربرت شيللر خطورة الترسانة الدعائية العسكرية الأمريكية التي تجاوزت الائتلاف الذي يعرف بالمجمع العسكري الصناعي بين الشركات المنتجة للصناعات الثقافية عموما والترفيهية بوجه خاص ، والمؤسسة العسكرية التي هيمنت على هذه القطاعات وأصبحت الراعية الحارسة لمصالح هذه الشركات متعددة الجنسيات التي تعكس التراكم المؤتلف الضخم للمال والسلطة لتتحول هذه المؤسسات الترفيهية عبر شاشاتها كأخطر الأجهزة إلى واجهات دعائية تروج للقيم العسكرية التي يجب أن تسود قاصفة بذلك العقول مستهدفة الشباب الأمريكي بوجه خاص لتساهم في غسل أدمغة اللاعبين في فضاءات تلك الوسائط التي تجاوزت فضاء الترفيه الافتراضي إلى الفضاء الواقعي ، فهذه الدعاية التفاعلية الترفيهية يتمثلها المتلقي متشربا رسائل هذه الثقافة الدعائية عابرة الحدود المبشرة بقيم الهيمنة التي يجب أن تسود مساهمة في ترسيخ الفجوة النمطية من خلال تشويه صورة الآخر والمسلم خصوصا ذلك الوجه الآخر الإرهابي لعملة تلك الصورة المشوهة أصلا عبر تاريخ حاقد ضارب في القدم من أجل تبرير مواجهة هذا الخطر الداهم ، فالعدو التاريخي الأخطر الآن ذلك المسلم الإرهابي ، فالتشويه والتضليل سمة بارزة للعلامة الدعائية الليبرالية من أجل الهيمنة.

955 – هربرت شيللر ، مرجع سابق ، ص.ص 71 – 72.

وفي ذات المنحى يبين الباحث عبد الوهاب المسيري في كتابه الموسوم بـ : الفردوس الأرضي النقطة المفصل لتشابه الوجدانين الأمريكي والصهيوني تتمثل في العنف العنصري العام ، فالعالم عندهم لا يتشكل ولا يشيد إلا عن طريق العنف والإبادة.[956]

فالمؤسسات الليبرالية في حقيقة الأمر في عمومها والمؤسسات الترفيهية بوجه خاص لا تعدو أن تكون وسائل امتداد للعنف الفكري والثقافي والإيديولوجي تجاه الآخر حسب السياق العام الذي أورده الباحث عبد الوهاب المسيري ليعكس مفهوم الهيمنة الراسخة في الوجدانين المنبثقة من ثقافة عنيفة دموية تتقاطع في قاسم مشترك مفصل ، فعقدة الفراغ الكوني في الوجدانين حسب الباحث مالك بن نبي تعكس الفراغ القاتل الذي لا بد أن يملأ بالعنف والإبادة ، وثقافة العنف والإبادة المتجذرة في وعي الفرد الأمريكي تعكسها المعطيات الإحصائية لارتفاع معدلات الجريمة كما أشار إليها الباحثان أسعد السحمراني ومراد هوفمان ، والمفهوم السياقي للغوغائية الإلكترونية الذي أطلقه الباحث روجيه جارودي يعكس هذا الامتداد الدائري العنيف الذي يدور من الوسائل إلى المجتمع ، ومن المجتمع إلى الوسائل ليغذي بالتالي دائرة تلقي ثقافة العنف التي يعيشها الفرد الأمريكي ويساهم في نشرها إلى الآخر ، فالعالم الواقعي لا يختلف عن الواقع الافتراضي لأن هذه المؤسسات الترفيهية التفاعلية الإلكترونية بدائل حقيقية للعالم النيوليبرالي كما بينت ذلك الباحثتان آن كريستال بلونشون وسارة شملة في دراستهما ، فالعالم من خلال الوسائط التفاعلية الإلكترونية لابد أن يشيد ويبنى بعد هدمه وإبادته من قبل اللاعب ؛ أي هدم عالم الخصم والقضاء عليه ، فالثقافة الدموية العنيفة الدعائية من خلال فضاء اللعب تروج قيم المهيمن وتقصف عقول المتلقين الشباب ، وتروج مبررة ثقافة المواجهة العسكرية للخصم في أرض الواقع والتدخل العسكري السافر في العالم.

956 – عبد الوهاب المسيري ، الفردوس الأرضي ، دراسات وانطباعات عن الحضارة الأمريكية الحديثة ، دون ذكر مكان وسنة النشر ، ص.9.

وفي ذات السياق يشير الباحث فيليب تايلور في كتابه الموسومبـــ : قصف العقول إلى مقولة مؤسس علم الجغرافيا الإستراتيجية كلوز فيتز :" الحرب امتداد للسياسة بوسائل مختلفة.[957]

فالحرب امتداد للسياسة بوسائل مختلفة ، ولعل أشد هذه الوسائل تلك المؤسسات الإعلامية بوجه عام والترفيهية التفاعلية بوجه خاص ، فالحرب هي الوجه الآخر العنيف التطبيقي للسياسة على أرض الواقع ، ولا نستطيع أن نفصل بين الظاهرتين السياسية والحربية ، فما يدور في أرض الواقع من أحداث وظواهر ينتقل إلى الوسائل ليعود للمتلقي في شكل جديد ، فهذه الوسائط كما يراها الدارسون على غرار لورنت تريمال وغيره من الباحثين تحولت فضاءاتها إلى واجهات دعائية للعب بالسياسة ، فالتوجهات السياسية للعبة تعكس سياسة اللاعب الليبرالية تجاه الخصم الفوضوي الذي يجب القضاء عليه ، ولعبة عصر الإمبراطوريات حسب لورنت تريمال تصب في ذات المجرى الدعائي ؛ أي "ناقل قيم الهيمنة" حسب ما أشار إليه الباحث نيكولا بريزي لتعكس ثقافة داروينية لسحق الخصم فالبقاء للأقوى والأصلح وفق الاصطفاء الليبرالي.

وفي ذات السياق يشير الباحث جلال أمين في كتابه الموسومبـــ : العرب ونكبة الكويت إلى أن حرب الخليج تميزت عن بقية الحروب بذلك الدور المدهش الذي أدته وسائل الإعلام ، وخصوصا شبكة سي. أن . أن التي يستهدف إعلامها غسل المخ بل تلويثه.[958]

فالترسانة الدعائية الأمريكية بجميع وسائلها تخدم غرض صانعيها لتشكل تلك المؤسسات امتداد أفكار القائمين عليها لإيصال الرسالة الهيمنية إلى العالم بأسره الذي يكون بمثابة المتلقي ، فالدعاية لترويج سياسة الدولة العظمى تبقى فعلا ميكيافيليا منفعيا ، وإن تعددت الوسائل يستهدف غسل العقول في العالم وتلويثها بترسيخ مفهوم القوة الوحيدة التي يجب أن يقف عندها التاريخ لتبدأ في صياغة عالم جديد على مقاسها ، وكما بين الباحثون

957 – فيليب تايلور ، قصف العقول ، ترجمة سامي خشبة ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 256 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.8.

958 – جلال أمين ، العرب ونكبة الكويت ، مكتبة مدبولي ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1991 ، ص.ص 93 – 94.

بأن تلك الوسائل الترفيهية الإلكترونية بغوغائيتها حسب المفهوم الجارودي تحولت شاشاتها إلى واجهات دعائية للسياسة العسكرية لتصبح اللعبة كما يريدها الكبار الليبراليون ساحات جديدة لتدريب الجنود ؛ أي تتحول ميادينها الافتراضية إلى عسكرة خيالية تجيش من خلالها الجيوش على غرار ما حدث في الواقع إبان حرب الخليج من تجييش المرتزقة متعددة الجنسيات للحصول على الجنسية الأمريكية مقابل الانخراط في حرب قذرة ضد العراق ، فأي تلويث للعقول أسطع برهانا من هذا التلويث السافر فالفكر الهيمني الملوث ينتقل من ساحات الفكر إلى الوسائل عموما وإلى الألعاب الإلكترونية كمؤسسات ناقلة للدمار والموت ، أو كما يصفها الباحث فيكتور فرنر بتكنولوجيا الموت.

وفي ذات السياق يشير الباحث فيكتور فرنر في كتابه الموسوم بـــ : الحرب العالمية الثالثة ، الخوف الكبير إلى أن جميع مختبرات البحوث تشترك من الناحية العلمية بصورة مباشرة أو غير مباشرة في تطوير وتحسين آلات الموت ، أو ما يطلق عليه الباحث تكنولوجيا الموت ، وهناك تداخل خطير بين البحث العلمي المدني والبحث العلمي العسكري من أجل التدمير ، فالعدوانية اللازمة للقتل أصبحت تزداد أضعافا.[959]

يبين فيكتور فرنر الائتلاف القوي المتداخل بين البحث العلمي المدني والعسكري لتطويع العلم والتكنولوجيا ، وتسخيرهما كأدوات معرفية من أجل التدمير فالعدوانية المصاحبة للتطور التكنولوجي تعكس هذا التطويع المؤتلف من أجل السيطرة على الكون عبر الوسائل المتاحة ، فتكنولوجيا الموت ماهي إلا امتداد للفكر الهيمني الذي يؤمن بموت الآخر ليعيش المهيمن المسيطر ، فعقيدة العنف التي تعكس الوجدان الأمريكي تنعكس عبر الوسائل الاعلامية عموما ، والترفيهية الإلكترونية بوجه خاص وتلك الفضاءات التي تحولت شاشاتها إلى مضامير دعائية تروج لتكنولوجيا الموت من خلال الأسلحة الفتاكة التي تظهر في هذه اللعبة أو تلك ، فهذه الشاشات أصبحت تشكل انعكاس الذات المهيمنة كبديل لعالم نيوليبرالي عابر

959 – فيكتور فرنر ، الحرب العالمية الثالثة الخوف الكبير ، ترجمة هيثم كيلاني ، المؤسسة العربية للدراسات وللنشر ، دون ذكر سنة النشر ، ص.264.

للحدود يبنى ويستدمج خلال اللعب ، وتروج في إطاره منظومة القيم التي يرتكز عليها الفكر الهيمني وتصديرها لتقصف عقول الممارسين من شباب العالم.

وفي ذات السياق يشير الباحث آر .إيه .بوكانان في كتابه الموسوم بـــ : الآلة قوة وسلطة إلى تلك الوسائل التي وضعت أيضا في خدمة الحكومات قوى هائلة للسيطرة على المعلومات ، والدعاية من أجل الهيمنة الشاملة للدولة ضد الشعوب عن طريق أجهزة دعاية جديدة ، فهذه القوى المتاحة لإرهاب المواطنين أو خداعهم أصبحت أكثر إزعاجا.[960]

فالألعاب الإلكترونية تندرج ضمن الأجهزة الدعائية الليبرالية الجديدة الفتاكة التي تروج للسيطرة من خلال الفعل الاستعراضي للقوة العظمى الوحيدة التي لا تقهر لتصبح شاشات هذه الوسائط مجالات ميدانية للمناورات العسكرية والحروب الاستباقية المحتملة ، والعسكرة الخيالية والتدريبات والتجنيدات والتخطيطات الإستراتيجية والخطط لخوض هذه الحرب ، أو تلك لتصبح هذه الشاشات بديلا للواقع الحقيقي للمؤسسة العسكرية الأمريكية ليصرح البنتاغون علانية من خلال زيارات الشباب للموقع لتحميل اللعبة المجانية الموسومة بـــ : جيش أمريكا على أن هذا الإقبال يندرج تحت عسكرة المجتمع الأمريكي.

960 – آر .إيه .بوكانان ، الآلة قوة وسلطة ، ترجمة شوقي جلال ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 259 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.236.

فألعاب الفيديو وسائل حقيقية ناقلة للدعاية السياسية والعسكرية إلى التجنيد المباشر للجنود من بين اللاعبين على الخط ، فإعادة تنظيم المركب الصناعي العسكري بعد الحرب الباردة أدت إلى تفويض جزء من تدريبات الجنود إلى شركات خاصة تصمم محاكيين افتراضيين ، فالتقارب بين التكنولوجيتين العسكرية والجماهيرية يضمن تقليل المخاطر الميدانية باختبار إستراتيجيات جديدة ، وكلفة زهيدة مقابل التدريبات الحقيقية خاصة في التمرن على الآليات الثقيلة مما خفض كلفة التكوين ورفع مردود العاملين. [961]

حيث المحاكاة العسكرية ثرية ومتعددة تتوافق مع رغبات المؤسسة العسكرية مما يجعل الجنود في حالة تأهب من خلال الحقيقة الافتراضية ؛ أين يكون التعلم عن طريق الخطإ ممكنا ، وفي الواقع أن الصفة العكسية لألعاب الفيديو تسمح للاعب في هذه الحالة أن يكون جنديا ليبدأ اللاعب بالضرورة مهمته المقترحة حتى يفهم التفاعل المناسب فالشراكة ناجحة بين شركات الألعاب والمؤسسة العسكرية.[962]

ولعبة" الجيش الأمريكي " منتج دعائي للمؤسسة العسكرية الأمريكية أعدت خصيصا لتجنيد الشباب ؛ ظهرت في الرابع من شهر جويلية سنة ألفين واثنين تجعل من اللاعب جنديا أمريكيا بصفة قهرية ليجذب في نهاية الأمر أكبر عدد ممكن من الشباب نحو العمل العسكري ، فتميز هذه اللعبة مجانية التحميل يمكن أن تكون نقطة ارتكاز نقدية لفكرة عسكرة المجتمع ، وهذا ما صرح به البنتاغون لزيارات الشباب لموقع الجيش الأمريكي المقدرة بثمانية وعشرين بالمائة بعد صدور هذه اللعبة.[963]

961- Ibid ,P.P12-13.
962 - Ibid, Mêmes Pages.
963- Ibid , Mêmes Pages.

يشير برتراند راسل في كتابه الموسوم بـــ : السلطة والفرد إلى أن العالم تتجاذبه عقيدتان تتمثل الأولى في الماركسية الشمولية ، والثانية تتمثل في الرأسمالية وهي أقل تحديدا من الأولى ، أو ما يسميها طريقة الحياة الأمريكية ، ولكن لها نفوذ واسع ، فرغم عدم تجانس سكان الولايات المتحدة الأمريكية بيولوجيا لأنها مكونة من أعراق مختلفة من المهاجرين ، ولكن بالرغم من عدم وجود هذه الوحدة البيولوجية إلا أنها تتسم بالوحدة القوية كوحدة أمم أوروبا تماما ، وكما قال إبراهام لنكولن : "إنها" أي أمريكا "ذات رسالة" ولكن رغم الحنين إلى الوطن الأم ؛ أي إلى أوروبا الوطن إلا أن الأمريكيين يعتبرون أن من الخير للجنس البشري أن يعيش على الطريقة الأمريكية التي يرونها عالمية ، ولكن لهاتين العقيدتين الروسية والأمريكية جاذبية تتجاوز الحدود القومية.[964]

خلاصة الفصل:

إن ماتناوله برتراند راسل في مصنفه السلطة والفرد يعكس تشبع الفرد الأمريكي على مر تاريخه الإجتماعي بالقيم الرأسمالية وبنمط الحياة الأمريكية الذي يتجذر في وجدان الفرد الأمريكي ، وهذا ما رسخته الدعاية الأمريكية بترسانتها الإعلامية المتطورة التي تحاول من خلالها ترسيخ قيم العولمة وفرضها على الأطراف ، وبالتالي تعزيز هيمنة وسيطرة المركز المحتكر لهذه الترسانة التكنولوجية بكل أقنيتها لتمرير الأفكار الاقتصادية والسياسية والثقافية والإعلامية من خلال السيطرة على غالبية الصناعة العالمية للمضمون والمحتوى ، فبعد انتهاء الحرب الباردة بانهيار المعسكر الشرقي وسقوط جدار برلين ، لم يعد لأمريكا من شغل شاغل إلا السيطرة على العالم الإسلامي بشكل خاص ، حيث يشكل هذا الأخير مجالا مفتوحا للسيطرة على موارده النفطيه ، وعلى موارد الحرب المقبلة حيث يعتقد الاستشرافيون المستقبليون أنها ستكون على الماء ، وما حرب الخليج الأولى والثانية وإحلال السلام المزعوم في الشرق الأوسط ، وما نظرية الشرق الأوسط الجديد ، ووضع إيران وأفغانستان

964- برتراند راسل ، السلطة والفرد ، ترجمة شاهر الحمود ، دار الطليعة للطباعة والنشر ، بيروت ، الطبعة الأولى 1961 ، ص.30.

في خانة محور الشر بدعوى الحرب على الإرهاب كمصطلح وفق المقاسات الأمريكية إلا من المشاريع العولمية التي تسعى أمريكا إلى تحقيقها استرضاء للصهيونية العالمية ، فالعولمة الشمولية تحاول بلقنة الشرق الأوسط ، وإن حاول الدارسون والباحثون تفكيكها مفاهيميا إلى عولمات فهذا في الحقيقة لا يساهم إلا في تزييف وعينا نحن المسلمين ، فركائز العولمة ودعائمها وأسسها اقتصادا وسياسة وإعلاما إنما تتكامل وظيفيا في جسد واحد يسمى العولمة التي تسعى لاستهداف الآخر أيا كان واستنزافه من كل مقوم يعكس خصوصيته الوجودية وكينونته الثقافية في محاولة دائمة سعيا إلى تنميطه وسبكه على الطريقة الأمريكية ، فالفكر العولمي ليس وليد اليوم بل وليد الأمس البعيد المختمر والمتبلور في فكر الأمريكي الذي يحمل بذور الهيمنة والسيطرة على العالم المهجور حسب تعبير ميشال بوغنون :" أي عقدة الوعي المهاجر" التي تسيطر على الفكر الأمريكي عموما نخبويا كان أو عاديا ، إن ما يهمنا بالأساس في هذا السياق التحليلي إذا جاز التعبير لما أطلقنا عليه مسمى العولمة الترفيهية من خلال الوسائط التفاعلية ، وما تحمله من تقنية رقمية متطورة ذات أبعاد ثلاثية أصبحت بما تحمله من مضمون ومحتوى ظاهرة عالمية تستقطب شباب المعمور من كل الشرائح الاجتماعية ، وهذه الظاهرة الإعلامية تقع تحت قبضة السياسة الأمريكية من خلال المحافظين الجدد ؛ أين تحرك خيوط هذه الظاهرة المكتسحة من خلال الشركات العولمية متعددة الجنسية ، ومنظمة التجارة العالمية وصندوق النقد الدولي والبنك الدولي ، إن صناعة المحتوى الرقمي عموما وصناعة محتوى الألعاب الإلكترونية التفاعلية التي تفضي بالمشاهد إلى الفضاء الافتراضي حيث لم يعد هذا الفضاء افتراضيا ، بل أصبح واقعا منافسا للواقع بل في غالب الأحيان يعيد صناعة الواقع وصياغته من جديد عن طريق المحاكاة التفاعلية ، وكما يقول إيمانويل كاستيلس : "التقنية هي المجتمع" ملمحا للدور الذي تلعبه وسائل الإعلام عموما في صياغة المجتمعات وإعادة تشكيلها لقوتها وفاعليتها وتأثيرها في تنميط السلوك وصياغة وتحديد الرأي العام ، فحرب الخليج الأولى والثانية أو أي تخطيط يستهدف المسلمين خصوصا يحاك على هذه الوسائط التفاعلية التي تعكس الواقع الافتراضي المزعوم إلى واقع بحت حي ، فسيناريو هذه الحرب أو تلك ينسج بدقة في مخابر البنتاغون أعلى

مؤسسة عسكرية أمريكية مروجة للعولمة وقيمها اللإنسانية ، ويحاكى هذا الواقع الافتراضي في الحدائق الافتراضية كصناعة ثقافية جديدة تحاكى فيها ألعاب الطيران والمناورات العسكرية الافتراضية وحرب النجوم وألعاب السباق ، وكل ما ينضوي تحت مسمى الترفيه التفاعلي حيث تصاغ هذه السيناريوهات في مخابر الشركات المحتكرة لهذه الصناعة الثقافية العولمية لتحاول صياغة الإنسان ذي البعد الواحد يشترك فيها أخصائيو النفس والاجتماعيون والأنثروبولوجيون ومهندسو الخيال العلمي ومهندسو الكمبيوتر والروائيون والمسرحيون ، وغيرهم ممن يجدون رواجا لإبداعاتهم من خلال سبر عوالم الألعاب الإلكترونية التفاعلية المسيطرة على ثقافة الشباب كشريحة عالمية مستهدفة ، وبالتالي السيطرة على عقول جمهور الأطفال والمراهقين والشباب ، وبالتالي ترويج القيم العولمية الجديدة التي يجب أن تسود وتهيمن لأنها الأصلح والأقوى لتجسيد ثقافة الاختراق التي نلمسها على سبيل المثال لا الحصر من خلال كتابات الباحث المغاربي محمد عابد الجابري ، وذلك من أجل ترسيخ قيم العولمة الترفيهية التي أصبحت حسب المقولة الماركسية أفيونا للشعوب من خلال السلطة العفوية للإعلام الترفيهي التفاعلي ، فالوسائط الترفيهية التفاعلية الإلكترونية العابرة للحدود والقوميات من أسلحة العولمة الفتاكة المنضوية تحت مسمى نظرية الشر الأبيض المسيطرة على العقل الأمريكي للمفكر روجيه غارودي التي تسعى للكيد للآخر وإغراقه في حمأتها ، وبما أن هذه الوسائط التفاعلية أصبحت مساحات حية للإعلانات التفاعلية التي تدر أرباحا طائلة لشركات الألعاب ، حيث استطاعت هذه الوسائط أن تستقطب شيئا فشيئا الإعلان ليروج مع أي لعبة جديدة قبل نزولها إلى الأسواق كمنتج استهلاكي تفاعلي يكرس المفاهيم الليبرالية والقيم الرأسمالية والنزعة الفردية.

الفصل السابع:

الإطار النظري

والمنهجي للدراسة

مقدمة الفصل:

تناولت الدراسة في هذا الفصل الإطار النظري والمنهجي متعرضة أولا للمدخل السوسيولوجي الذي رست الدراسة على اختياره لأنه سيكون أكثر ملاءمة لمقاربة الموضوع المدروس، لتتطرق ثانيا إلى مجالات الدراسة على غرار المجال البشري والمجال الزماني والمجال المكاني ، لتتطرق ثالثا إلى منهج الدراسة معرجة على مفهوم المنهج في عمومه ، لتتناول بعده مفهوم المنهج الوصفي التحليلي مع مدخلات سيميائية الذي تراه الدراسة المنهج الملائم لمقاربة موضوع سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة من وجهة نظر الشباب الجامعي ؛ أين ارتأت الدراسة إرفاق منهج الدراسة المختار بمدخلات تحليلية إرشادية للباحثين مالك بن نبي وروجيه جارودي مبينة مفهوم النموذج الإرشادي ، أو ما يسمى باللغة الأجنبية الباراديغم لتقوم الدراسة بشرح النموذجين وإسقاطهما على الواقع الذي تريد الدراسة وصفه وتحليله ، لتتطرق رابعا إلى أدوات الدراسة لتكون الاستمارة الأداة الملائمة لقياس الواقع المدروس لتتطرق خامسا إلى صدق أداة الدراسة ، وسادسا إلى ثبات الأداة وسابعا تطبيق البرنامج الإحصائي(SPSS)، وثامنا العينة وطريقة اختيارها.

أولا : المدخل السوسيولوجي للدراسة

قبل أن نلج إلى الإطار النظري والمنهجي للدراسة توجب علينا أن نعرج على مفهوم النظرية ؛حيث يشير الدكتور عبد الباسط عبد المعطي في كتابه الموسوم بـ : " اِتجاهات نظرية في علم الاجتماع :

" إلى أن النظرية العلمية تحتل مكانة متميزة في البحث العلمي بصفة عامة سواء كان البحث حول ظاهرة طبيعية ، أو إنسانية وتكمن أهميتها في تحديد هوية أي علم من العلوم ، ويذهب بعض الباحثين إلى حد جعل دورها ذي أهمية تتجاوز دور المنهج العلمي ، وبالتالي فإنها تحدد موضوع البحث وتنظم عملياته وأدواره بل ومساره.[965]

ونتيجة لهذه الأهمية شغل تحديد معنى النظرية العلمية وشروطها ومكوناتها ووظائفها فلاسفة العلم والمشتغلين بمناهج البحث ، والمتخصصين في كل فرع من فروع العلم الإنساني ، فنجد الآراء تتأرجح بين التباين الذي يصل إلى حد التناقض والالتقاء في نقاط مشتركة تشكل قاسما مشتركا بين وجهات النظر المختلفة فيما يتعلق بتعريف النظرية العلمية التي تشكل إجماعا على أنها نسق فكري استنباطي متسق حول ظاهرة ، أو مجموعة من الظواهر المتجانسة ، ويحوي هذا الأخير إطارا تصوريا ومفهوميا وقضايا نظرية توضح العلاقات بين الوقائع و، تنظمها بطريقة دالة وذات معنى ،كما أنها ذات بعد إمبريقي ؛ بمعنى أنها تعتمد على الواقع ومعطياته ، وذات توجيه تنبؤي يساعد على تفهم مستقبل الظاهرة ولو من خلال تعميمات احتمالية.[966]

وربما يرى البعض بأن هذا التعريف يعتبر نوعا من التجريد يكتنفه الغموض الذي يحول دون تواصل اللغة العلمية بين الباحث والمواطن سواء كان هذا الأخير مخططا ، أو منفذا أو مثقفا أو مواطنا مهتما ، وإذا كان هذا السؤال مشروعا فكريا وأخلاقيا فإن ضرورة تقديم إجابة عليه تقتضي توضيح شروط النظرية أو خصائصها أو وظائفها.[967]

965 – عبد الباسط عبد المعطي ، اتجاهات نظرية في علم الاجتماع ، ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 44 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1981 ، ص.ص10-11.

966 – نفس المرجع والصفحة.

967 – نفس المرجع والصفحة.

فإذا وقفنا أمام شروط النظرية العلمية نجد المتفق عليه بين الباحثين ملخصا فيما يلي :

– أن تكون مكونات النظرية واضحة ودقيقة ألفاظا ومعان ومضامين.

– وأن تكون موجزة توضح مشتملاتها مبينة غرضها العام ،وأهداف كل مكون من مكوناتها تخصيصا وتدقيقا وتحديدا.[968]

– وأن تكون شاملة بقدر الإمكان لكل جوانبها وصفا وتحليلا وتفسيرا للحقائق المعنية.

– وأن تكون متفردة في موضوعها ومشروعها التفسيري ؛ (أي لا تكرر هذه النظرية دراسة موضوع وتفسره بنفس عوامل نظرية أخرى فهذا يضعفها ويقلل من جدواها ، ونجاعتها وتصبح بذلك تحصيل حاصل يتنافى مع الاقتصاد العلمي).[969]

– وأن تكون النظرية ذات منطلق واقعي تعتمد في صياغتها على ملاحظات ودراسات واقعية ، وأن تكون قابلة للاختبار العلمي الذي يثريها والذي يكسبها مشروعيتها العلمية فالنظرية التي تأتي بقضايا مستعصية على الاختبار لا تعد نظرية علمية.[970]

– وأن تكون تنبؤية إضافة إلى أنها وصفية وتفسيرية ، فالنظرية الوصفية ناقصة والتفسيرية أيضا والنظرية المتكاملة هي التي تجمع بين الوصف والقدرة على التفسير والقدرة على التنبؤ ، وبهذا تصبح النظرية متسمة بخاصية من خصائص العلم ، وبالتالي تقوم بدورها المجتمعي الإنساني وبدورها العلمي.[971]

والنظرية حسب مي العبد الله هي وصف لتجربة معينة بناء على ملاحظة منظمة وهي تعني بذلك خطة عقلية تم التأكد من صحتها بالملاحظة والتجربة ، وهي المعارف التي تكون في مجملها جملة من الحقائق ، وهي شرح مقترح أو فروض صممت لتفسير ظاهرة معينة.[972]

968 – نفس المرجع والصفحة.

969 – نفس المرجع والصفحة.

970 – نفس المرجع والصفحة.

971 – نفس المرجع والصفحة.

972 – مي العبد الله ، نظريات الاتصال ، (بيروت : دار النهضة العربية ، الطبعة الأولى ، 2006)،ص14.

وهناك مستويان لوظائف النظرية العلمية : الأول يسمى وظائف الحد الأدنى، والثاني يسمى الوظائف الأكثر شمولا ، وبهذا يذهب بيير دوهم P.Duhem مشيرا إلى أن المستوى الأول يتركز فيه هدف النظرية العلمية في عرض الوقائع وتنسيقها ، وأما التفسير فهو شيء متطفل على النظرية.[973]

ولكن من يناقضون رأي دوهم أمثال موريتس شليك M.Schlik وهارولد فالدنج H.Falding يرون بأن تقدم العلم والمعرفة مرهون بقدرة النظرية على التفسير ، ويمكن إيجاز وظائف النظرية العلمية فيما يلي : – تساعد النظرية العلمية على تحديد هوية أي علم وتحديد موضوعاته الأساسية ، وبالتالي إبراز دور التراكم المعرفي لهذا العلم أو ذاك وبهذا يسلط الضوء على مادرس وما لم يدرس وما تجب دراسته.[974]

– وتعتبر النظرية العلمية إطارا تصوريا يمد الباحث بالمعلومات لتحديد الأبعاد والعلاقات التي يجب أن يدرسها ، وتمهد له الطريق لجمع المعطيات المتوفرة وتنظيمها وتصنيفها وتحديد ما بينها من ارتباطات وتداخلات وهي بالتالي تمد الباحث بالسياق العلمي الذي سيجري بحثه من خلاله.

– والنظرية العلمية توجه البحث العلمي وتثريه ، والبحث العلمي كذلك نظرا للعلاقة الجدلية الموجودة بينهما.[975]

وتأتي النظرية من حيث مستوى التأكد بين النظرية الافتراضية (Hypothesis) وبين القانون (Law) ، والنظرية مبدأ عام وضع لتفسير حقيقة ما ، أو هي نظرية افتراضية ثبتت صحتها ؛ أين طبقت على نطاق واسع ، وتكون النظرية خلافا للقانون عرضة للتعديل بدرجات متفاوتة حسب تقدم معرفتنا بالحقائق العلمية المتصلة بها.[976]

973 – عبد الباسط عبد المعطي ،مرجع سابق ، ص.12.

974 – نفس المرجع والصفحة.

975 – نفس المرجع السابق والصفحة.

976 – أحمد عبد المنعم حسن،أصول البحث العلمي المنهج العلمي وأساليب كتابة البحوث والرسائل العلمية ، الجزء الأول ، المكتبة الأكاديمية ، الدقي ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1996 ص.29.

ويشكل ظهور النظرية في بناء العلم دالة على نضج بنائه الفكري واكتماله ؛رغم أن النظرية هي المكون الأخير الذي يكتمل به بناء العلم إلا أنها تظل الوحدة القادرة على منح العلم هويته ، وهي الفعالة في توجيه إنجازاته وحركته في دراسة الظواهر التي تشكل مجال فاعلية العلم ، وإطار بحثه وإدراكه ؛ تعتبر النظرية وسيلة لتنقيح المعرفة وإعادة تنظيمها وفرض الرمزية عليها.[977]

حيث بات من الضروري لأي دراسة أكاديمية علمية موثوقة ودقيقة تتسم بالموضوعية النسبية بأن تتبنى مدخلا نظريا سوسيولوجيا يخدم إطارها النظري ويعززه ، أو عدة مداخل نظرية مشتركة ، وحسب ما اطلع عليه الدارس من دراسات مختلفة ومتنوعة تتعلق بالموضوع قيد الدراسة والبحث ؛ أين ترتكز هذه المداخل على أسسها النظرية والمنهجية المستمدة من التراث النظري السوسيولوجي ، وعلى غيره من تراث الأدبيات العلمية التي درست هذا الموضوع ؛ أي الألعاب وهي كثيرة ومتنوعة ؛ حيث دراسة سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة من خلال وجهة نظر الشباب الجامعي تحيلنا لتفحص هذه المداخل السابقة للاستفادة منها قبل أن تتبنى الدراسة مدخلها النظري المختار، وكان لزاما علينا أن نشكل إطارا نظريا سوسيولوجيا سيميائيا اتصاليا ؛ أي مدخلا :(سوسيولوجيا–سيميائيا — اتصاليا) نرتكز فيه على أدوات منهجية تساعدنا في وصف وتحليل الظاهرة قيد الدراسة من خلال ما ستسفر عليه إجابات عينة المجتمع المبحوث ؛ أين نكون نحن إزاء ظاهرة سوسيولوجية في المقام الأول رغم سيميائيتها واتصاليتها ؛ حيث الصورة في هذه الميديا التكنو – ترفيهية (تفعل وتدل وتتصل) تفعل من منطلق أنها فضاء مفتوح على الفعل والتفاعل والحركة ، وهنا تكمن خاصيتها السوسيولوجية ؛ تدل من منطلق أنها فضاء مفتوح على العلامات الدالة وهنا تكمن خاصيتها السيميائية ؛ تتصل من منطلق أنها فضاء اتصالي مفتوح على الرسائل الدالة دائما ، وهنا تكمن خاصيتها الاتصالية.

977 – علي ليلة ، بناء النظرية الاجتماعية ، المكتبة المصرية لوران الإسكندرية ، دون ذكر رقم الطبعة وسنة النشر ، ص.9.

أين يكون السياق البحثي يتطلب منا جواز مرور سوسيولوجي أيضا نعالج من خلاله موضوع دراستنا هذه للوقوف على سيميائية الصورة الفيديو – ليدية وتأثيراتها حينما تكون السوسيولوجيا علما للدلالة الاجتماعية : إذ أن تأويل الفعل الإنساني بعيدا عن النظريات الكبرى وخاصة الفهم الفيبري ؛ يجعل من علم الاجتماع علما للدلالة الاجتماعية ، والأسباب الرمزية التي من خلالها يمكن فهم الخفي والظاهر معا في ضوء تأويل السلوك الفردي والجماعي في آن ، وعلم الاجتماع يدرس الدلالات والمدلولات من خلال منتجيها ؛ مما يعني وجود خطاب يصف الممارسات باعتبارها نتاجا للوقائع الاجتماعية أو باعتبارها إعادة إنتاج لها.[978]

ومن بين المداخل النظرية التي استوقفت الدارس : المدخل النظري الذي اعتمده الباحث ساموبل دي كروك – هنري في دراسته الموسومةبـــ : شبكة الاتصال المحلية : مظاهر التنشئة والهوية والتعلم المتصلة بلعبة الفيديو على الشبكة متمثلا في نظرية النشاط التي تضع الوعي في الممارسة التطبيقية اليومية ، وتبين بأن الأفعال محصورة دائما في خانة اجتماعية تتكون من الأفراد والأشياء مع الأخذ بعين الاعتبار في هذا الإطار فهم النشاط وهذا الفهم صفة جوهرية لنظرية الفعل.[979]

حيث يحيلنا هذا المدخل النظري السوسيولوجي المرتكز على المقاربة النظرية الإدراكية المعرفية على غرار نظرية النشاط وارتباطها بوعي وإدراك الممارس ، والتي لا تخرج عن دائرة نظرية الفعل ، ومن المتعارف عليه أن الفعل يحيل إلى التفاعل ، والباحث دي كروك يتعرض لدراسة شبكة الاتصال المحلية متطرقا لمظاهر التنشئة الاجتماعية والهوية والتعلم المتصلة بلعبة الفيديو على الشبكة أو الخط ، فالتفاعل هنا تفاعل الممارس ونشاطه الواعي مع هذه البنية التكنو – تعليمية وكيف تتم عملية التنشئة الاجتماعية خلال التفاعل والاحتكاك بهذه

978 – شحاتة صيام، النظرية الاجتماعية من الكلاسيكية إلى ما بعد الحداثة ، مصر العربية للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، الطبعة الأولى 2009.، ص.165.

979 - Samuelle Ducroq – Henrey , Le Lan Party : Aspects De Socialisation D'Identité Et D'Apprentissage Reliés Jeux Vidéo En Réseau , Thèse Doctorale soutenue en , P.6., PDF.

المؤسسة غير الرسمية؟ ، وذلك لفهم النشاط الذي ركز عليه هذا المدخل كجوهر لنظرية الفعل.

أما المدخلان النظريان الذين اعتمدهما الباحث سيباستيان جينفو في دراسته الموسومة بـــ : تصميم ألعاب الفيديو المدخل الاتصالي والبين ثقافي ، وهذه المقاربة حسبه تتطلب أن تأخذ في الحسبان القطبين المكملين لكل وضعية ترفيهية البنية والاتجاه المتبنى من قبل اللاعبين.[980]

يستند الباحث في دراسته "تصميم ألعاب الفيديو" على المدخل الاتصالي والمدخل البين ثقافي معتبرا ألعاب الفيديو بُنَى اتصالية وثقافية ترفيهية تحيل إلى التفاعل ، فمضامين هذه المؤسسات حاملة القيمة تنتقل أثناء اللعب إلى الممارسين من فضاءاتها الافتراضية ، وحتى تكون المعادلة التفاعلية الاتصالية الترفيهية ناجحة لابد أن يكون طرفا المعادلة متحققين بوجود علاقة تفاعلية بين الممارسين واتجاهاتهم في اللعب ، وبين اللعبة كبنية تكنو – اتصالية فاللاعب الممارس هنا ليس طرفا سلبيا في هذه المعادلة ، بل طرفا فاعلا ، وكلا المدخلين يندرج ضمن نظريات الفعل التي تحيل بدورها إلى التفاعل الاجتماعي بين هؤلاء الممارسين وهذه المؤسسات الترفيهية كبنى ثقافية اتصالية.

980 – Sébastien genvo, la Game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et inter culturelle, université Paul Verlaine, thèse doctorale soutenue en 2006, P.18., PDF.

أما الباحث جوليان ألفاريز في دراسته الموسومةبـــ : من لعبة الفيديو إلى اللعبة الجادة مداخل ثقافية براغماتية وشكلية فإنه اعتمد مداخل عديدة على غرار المدخل الثقافي والبراغماتي والشكلي التي تأخذ في الاعتبار الأشكال الإنسانية : الاقتصادية ، التقنية ، الفنية ، الترفيهية ، البيداغوجية والتنظيمية والنسق البراغماتي ، أو النظام البراغماتي مكن الباحث من التركيز على دراسة اللعبة والتعلم ، والهدف حسب الباحث يتمثل في توصيف شكل للبيداغوجيا يدعم ويأخذ في الحسبان استعمال اللعبة الجادة ، أما النسق الشكلي أو النظام الشكلي حسب وجهة نظر الباحث فإنه يقود إلى إغلاق حقل الدراسة والتركيز على اللعبة أو " الجيم بلاي ".[981]

أما المداخل التي استند عليها الباحث ألفاريز في دراسته الموسومةبـــ : من اللعبة الفيديوليدية " الترفيهية " إلى اللعبة التعليمية الجادة فهي كثيرة متنوعة على غرار المدخل الثقافي والبراغماتي والشكلي معتمدا على سياقات يسميها أشكالا إنسانية على غرار السياق الاقتصادي والتقني والفني ، والترفيهي والبيداغوجي التربوي والتنظيمي ، ولعبة الفيديو كبنية تخضع لهذه السياقات أو الأشكال فهي بنية اقتصادية وتقنية وفنية "الجانب التصميمي" ، وترفيهية وبيداغوجية تربوية وتنظيمية "باعتبار اللعبة كنسق" ، والنسق البراغماتي النفعي مكن الباحث من التركيز على دراسة اللعبة ، والعملية التعليمية من أجل توصيف بيداغوجي تعليمي يأخذ في الاعتبار تصميم اللعبة الجادة في الإطار البيداغوجي التربوي مما يعكس اقتصار هذه البنية التكنو – تعليمية على التعلم ، أما النسق الشكلي فإنه ساعد الباحث على التركيز على اللعبة كلعبة في جانبها الترفيهي ، وكل هذه المداخل تؤدي إلى الفعل والتفاعل الممارس أثناء الاحتكاك والاتصال بهذه البنى التكنو – تعليمية والتكنو – ترفيهية.

981- Julian Alvarez, du jeu vidéo au serious Game, approches culturelle, pragmatique et formelle, université Toulouse II , thèse soutenue en 2007, P.3., PDF.

أما الباحث دانيو ستيفان في دراسته الموسومةبـ : لعبة الدور التكوينية ونضج الراشدين ، مشاركة في البحث – فعل – تكوين – ومدخل إيكو– بيو – بسيكو– اجتماعي ، فهذا المدخل المختار من قبل الباحث بوجه خاص يستند على الأوجه العديدة للهوية الإنسانية معتمدا على الوجه البيولوجي "الحيوي" ، والنفسي والسوسيولوجي وارتباطاته بالوجه الإيكولوجي المحيط لاقتراح رؤية واسعة تخص موضوع البحث ، فكل مصطلح من المصطلحات الواردة استخدمه الباحث في معناه الأكثر اتساعا وشمولا.[982]

أما المدخل الذي اعتمده الباحث فيتشكل من توليفة متعددة الأوجه السياقية على غرار السياق البيئي الإيكولوجي ، والسياق البيولوجي الحيوي والسياق البسيكولوجي النفسي والسياق السوسيولوجي ليقارب من خلال هذه التوليفة النظرية لعبة الدور كنوع من الألعاب الإلكترونية التكوينية وعلاقتها بنضج الراشدين ، وهذا المدخل النظري المعتمد رغم أوجهه العديدة لا يخرج عن دائرة الفعل والتفاعل الاجتماعي الجاري في فضاءات هذا النوع بين الممارسين ومضامين لعبة الدور كبنية تكوينية تعليمية.

فالمداخل التي أوردتها الدراسة تلتقي من قريب أو من بعيد بالنظرية التفاعلية الرمزية كنظرية للتفاعل الاجتماعي في سياقاته المختلفة ، وفي هذا السياق تعتبر التفاعلية الرمزية من أقدم النظريات السوسيولوجية التي تعنى بدراسة الفعل والتفاعل الاجتماعي ، وعليه فإن الدراسة لها أسبابها ومتكآتها الموضوعية لتستقر متبنية مدخلا تفاعليا رمزيا وسيطا بين السوسيولوجي والسيميائي الاتصاليين تحديدا لتقارب من خلاله سيميائية الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة من وجهة نظر الشباب الجامعي

982 - Daniau Stéphane ,Jeu de Rôle Formatif et maturation des adultes , Co – Recherche – Action – Formation et Approche éco bio psycho sociale , université de Paul Valéry , Montpellier III , thèse doctorale soutenue en 2005 P.13., PDF.

لتقف الدراسة على الكيفية التي يعاد فيها تشكيل ، وصياغة ثقافة هؤلاء جراء تأثيرات هذه البنى التكنو – ترفيهية والتكنو – ثقافية كمؤسسات تفاعلية غير رسمية تضج بالصور فائقة الجودة تتم من خلالها تنشئة من يحتكون بها من الممارسين الشباب.

فمن خلال هذا السياق التمهيدي تتطرق الدراسة للتعريف بهذا التيار النظري السوسيولوجي المندرج ضمن النظريات السوسيولوجية المؤصلة علميا والمنتشرة في الحقول المعرفية السوسيولوجية المختلفة.

فالتفاعلية الرمزية حسب الباحث السوسيولوجي أنتوني جيدنز تعتبر منحى نظريا في علم الاجتماع طوره عالم الاجتماع جورج هربرت ميد ، يولي اهتماما كبيرا للغة والرموز باعتبارهما عناصر أساسية مهمة في مجمل التفاعل البشري.[983]

فهي إذن نظرية سوسيولوجية تطورت في قسم علم الاجتماع بجامعة شيكاغو في عشرينيات القرن الماضي ، ومن بين روادها المؤسسين روبرت بارك وويليام توماس حيث اعتمدت النظرية على المدرسة الفلسفية النفعية الأمريكية الخالصة ، وعلى التفسير الاجتماعي للإيكولوجيا التي تدرس العلاقة بين الكائن والبيئة ، وأيضا على مناهج الدراسة الحقلية التي طورها الأنثروبولوجيون الشائعة لدى علماء الاجتماع بمنهج الملاحظة بالمشاركة ؛ نظرية قوية في مجال البحث التجريبي ضعيفة في التنظير ، ومؤسسها المنظر الرئيس "جورج هربرت ميد" من خلال عمله الموسوم بـــ : العقل والذات والمجتمع الصادر في العام ألف وتسعمائة وأربعة وثلاثين.[984]

983 – أنتوني جيدنز وكارين بيردسال ، مرجع سابق ، ص.743.

984 – إيان كريب ، النظرية الاجتماعية من بارسونز إلى هابرماس ، ترجمة محمد حسين غلوم ومحمد عصفور، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 244، الكويت ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.ص 117 – 118.

فمن خلال هذا السياق الذي أورده الباحث إيان كريب فإن التفاعلية الرمزية في استنادها على التفسير الاجتماعي للإيكولوجيا تدرس بدورها التفاعل الساري بين الكائن والبيئة ، فالكائن الذي تقصده الدراسة في هذا الإطار ذلك الممارس الشاب المنخرط في الفضاءات التفاعلية لهذه الألعاب الإلكترونية كبنى اجتماعية تجري عبر شاشاتها انخراطات ، وعمليات تفاعلية بين الممارس والوسيط التكنو – ثقافي ، أما البيئة التي تقصدها الدراسة فهي كل السياقات العامة المحيطة بالممارس والألعاب بوجه عام ، وبوجه خاص تلك البيئات الافتراضية التفاعلية التي تجري خلالها العمليات التفاعلية الرمزية بين هذه الوسائط وممارسيها ، فتلك الأجواء الحميمية الافتراضية تساهم في انتقال المضامين الثقافية لهذه المؤسسات غير الرسمية التي تضخ رسائلها للمتلقين الممارسين ، والتي لا محالة لها تأثيرات مختلفة في صياغة وتكوين ثقافة هؤلاء المتعرضين لها باستمرار.

فالتفاعلية الرمزية إذن تتحرك ضمن الإطار النظري الموسوم بـ : نظرية التشييد الاجتماعي ، وفيها تُرَى الخبرات المكتسبة كما تراها منهجية النظام الاجتماعي وعلم السيميوتيقا "الإشارة" ، واتجاهات ما بعد البنيوية باعتبارها نتيجة للعمليات الاجتماعية ، والتفاعلية الرمزية إذن نظرية لدراسة الأفراد تختص بالفعل الاجتماعي ، ومن أقدم التقاليد النظرية القائمة في علم الاجتماع المهتمة بدراسة التفاعلات الاجتماعية.[985]

وما دامت النظرية التفاعلية الرمزية تتحرك ضمن التشييد الاجتماعي كإطار نظري لترى بدورها الخبرات المكتسبة نتيجة للعمليات الاجتماعية ، وعليه فإن العمليات الاجتماعية التي تقصدها الدراسة هي التفاعلات بين الممارسين وتلك البنى التي يتعرضون لمضامينها الثقافية ، وما يكتسبونه خلالها من خبرات تساهم في انبنائهم وتشكيلهم الثقافي الناتج عن تلك العمليات الاجتماعية التفاعلية في فضاءات افتراضية كمحاضن غير رسمية للتنشئة

985 – المرجع السابق ، ص.ص 127 – 133.

الثقافية لهؤلاء الممارسين من خلال تأثيرات سيميائية صورية توشي فضاءات شاشات هذه الميديومات التكنو – ترفيهية.

أما النظرية فتقوم على فرضيات ثلاث أوجزها هربرت بلومر : – يتصرف البشر حيال الأشياء على أساس ما تعنيه لهم تلك الأشياء ، و– المعاني نتاج للتفاعل الاجتماعي في المجتمع الإنساني ، و– المعاني تحور وتعدل وتتداول خلال عملية تأويل يستخدمها كل فرد في تعاملاته مع الإشارات التي يواجهها.[986]

وفي ذات السياق تُسْقِطُ الدراسة هذه الفرضيات على الواقع الذي تتعرض له فمن خلال الفرضية الأولى فإن الممارسين يتصرفون حيال مضامين سميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية التفاعلية على أساس ما تعنيه لهم تلك المضامين التي يتلقون رسائلها أثناء الاتصال التفاعلي الترفيهي الافتراضي بتلك المؤسسات السيميو – اتصالية.

ومن خلال الفرضية الثانية فإن المعاني التي تنتج جراء الاحتكاك بهذه المؤسسات ، أو البنى غير الرسمية نتاج للتفاعل الترفيهي الاجتماعي بين الممارسين في المجتمع الخائلي الافتراضي.

ومن خلال الفرضية الثالثة فإن المعاني تحور وتعدل، ويتم تداولها خلال عملية تأويلية يستخدمها كل ممارس في تعاملاته الاحتكاكية مع الإشارات والرموز الدلالية التي يواجهها في الفضاءات الخائلية الافتراضية لتلك الألعاب كمؤسسات تنشئة اجتماعية ثقافية حاملة القيمة ، فالحرية التي تتيحها تلك الفضاءات لممارسيها من الشباب وتحكمهم المطلق في

986 – المرجع السابق ، ص119.

مجريات وأحداث اللعبة التي يمارسونها يجعل استدماج الإشارات والرموزـتُتَدَاوَلُ بشكل تفاعلي.

وإن الشباب الممارس للألعاب الإلكترونية على الخط في العالم يشكل مجتمعات افتراضية تتفاعل فيما بينها في فضاءات تفاعلية تتيح للممارسين حرية التواصل على الخط لتنتقل الرسائل الرمزية فيما بينهم خصوصا في الألعاب الجماعية لتنشأ بينهم علاقات اجتماعية تفاعلية ، وتتوثق صداقات تتيحها تلك الفضاءات ، وهذا ما أشار إليه الباحث لورنت تريمال حول نجاح لعبة جماعية معينة وانتشارها لدى ممارسين من ثقافات مختلفة وهويات متباينة ، وبالتالي تنشأ تفاعلات رمزية ودلالية من خلال لغة خاصة بين هؤلاء المتفاعلين من خلال لغة خاصة هجينة متداولة في مثل هذه الفضاءات حينما أشار إلى الشباب الفرنسي الذي يمارس هذه الألعاب.

وفي ذات السياق الذي أورده الباحث علي محمد رحومة ، وإن كان تصورا سياقيا عاما في كتابه الموسومبـــ : علم الاجتماع الآلي ، مقاربة في علم الاجتماع العربي والاتصال عبر الحاسوب مبينا ظهور خصائص مشتركة لمجتمعات على الخط مرتكزة في غالبيتها على الأهمية القصوى للتكنولوجيا المستخدمة ، وبالتالي ظهور وجهات نظر مشتركة بين معظم المنظرين والباحثين في هذا الخصوص ؛ أين تركز غالبية أفكارهم على التركيبة الأساس للمجتمع في حد ذاته الذي تركب بطريقة ما ، ونشأ وتطور وفق منظومة متكاملة من العلاقات الاجتماعية ، والتقنيات الآلية التي تفرزها وتمثلها المجتمع حيث علماء الاجتماع والمهتمون الاجتماعيون والتكنولوجيون يرون بأن المجتمع كما وصفه فيرنباك : عملية وليس كينونة لأنه نشأ من تطور البرمجيات ، ويختلف من تطور إلى آخر، أما الباحثة بريس فترى بأن المجتمع على الخط أو الافتراضي مجموعة أفراد تجمعهم غاية معينة على الخط ، وتحكمهم بنية متداخلة من التكنولوجيا والاجتماع ، وعلماء الاجتماع يرونه شبكة علاقات اجتماعية ، والإثنوغرافيون يركزون على أنشطة الجماعات الصغيرة ، والتكنولوجيون يركزون على تركيب البرمجيات المستخدمة.[987]

987 – علي محمد رحومة ، مرجع سابق ، ص.ص. 86 – 87.

فالمدخل النظري الذي رست عليه الدراسة لابد أن يأخذ في الحسبان كل السياقات المحيطة بهؤلاء الممارسين الشباب ، وخصوصا المنظومة المتكاملة من العلاقات الاجتماعية والتكنولوجيا المتمثلة في الألعاب الإلكترونية حتى يفهم التفاعل الرمزي الساري في سياق فضاءات هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية باعتبار هؤلاء الممارسين المتفاعلين يشكلون بنية من العلاقات المتفاعلة المتداخلة بين الألعاب الإلكترونية كوسائط تكنو– تفاعلية وثقافية اتصالية ، وبينهم كممارسين من وجهة نظر سوسيو – سيميو – اتصالية.

وكل تيار من تيارات التفاعلية الرمزية يركز على جانب معين من النظرية ، فتيار مدرسة شيكاغو يركز على انسياب التفاعل والعمليات التأويلية ، وينظر إلى الأسلوب الذي تتطور به تلك المعاني وتتغير ، بينما يحاول تيار مدرسة آيوا ورائده مانفرد كون تحويل تلك الأفكار إلى متغيرات قابلة للقياس مفترضا بأن الذات مستقرة وثابتة نسبيا ، أما تيار نظرية الدور فينظر للطريقة التي تكون بها المحادثة الداخلية وسيطا للذات في تقديم نفسها في بنى الأدوار وأعمال رالف تيرنر أكثر تنظيما في هذا الحقل ، أما المنظور المسرحي لإرفينج جوفمان فهو وسط بين تيار شيكاغو والدور ، فالأدوار هي التوقعات التي تكون لدى الآخرين عن سلوكنا في ظروف معينة.[988]

فالبيئة التفاعلية الرمزية في هذه الفضاءات ينساب فيها التفاعل بين الممارسين ومضامين الألعاب والعمليات التأويلية بين الرموز ودلالاتها ومعانيها "السوسيو – سيميو – اتصالية" ، ويتم أيضا لعب الأدوار وتبادلها عن طريق محاكاة شخصيات اللعبة في هذه الفضاءات الافتراضية من قبل الممارسين الشباب لتنتقل خلال العمليات التفاعلية وشبكاتها العلائقية الثقافة التي تبثها هذه المؤسسة الترفيهية التفاعلية أو تلك ، وبالتالي يستدمج الممارسون تلك الثقافات المختلفة بخيرها وشرها تحت غطاء الترفيه التفاعلي.

988 – إيان كريب ، المرجع السابق ، ص.ص 121 – 122.

وعليه فإن التفاعلية الرمزية صالحة لتكون نظرية تؤطر هذه الدراسة لأنها وبالرغم من سوسيولوجيتها قادرة بأن تكون نظرية سيميائية واتصالية في آن واحد ، وذلك من خلال هذه التوليفة النظرية المتداخلة التي استوعبتها هذه النظرية القابلة للتجدد والانبناء والتشكل لقدرتها على الانفتاح على حقلي السيميائية والاتصال.

يعرف هربرت بلومر في كتابه «Symbolic Interactionism» بأن التفاعل الرمزي خاصية مميزة وفريدة للتفاعل الذي يقع بين الناس ؛ مايجعل هذا التفاعل فريدا هو أن الناس يفسرون ويؤولون أفعال بعضهم بدل الاستجابة المجردة لها ؛ إن استجابتهم لاتصنع مباشرة ، وبدلا من ذلك تستند إلى المعنى الذي يلصقونه بأفعالهم.[989]

إن المرونة التي تتميز بها التفاعلية الرمزية يمكنها أن توسع من تطبيقاتها الميدانية لتخرج من إطارها الذي أسست وانتظمت فيه ؛ المرتكز على المسرحة اللغوية المتفاعلة لتنتقل إلى حقول تفاعلية أخرى على غرار الألعاب الإلكترونية التي تشكل مفردات تكنو – سيميائية مملوءة بالعلامات ؛ أين يتفاعل الممارسون مع هذه الميديومات "الوسائط" عن طريق اللمس "الهابتيك" «Haptic» ، ومن خلال رمزية التفاعل اللمسي كمدخل لمقاربة سيميائية الصورة ثلاثية الأبعاد فائقة الدقة في عالم الألعاب وفضاءاتها الافتراضية الساحرة التي تتميز بقدر كبير من التوسيل والتشبيك ؛ كان لزاما علينا أن نقارب هذه الكائنات التكنولوجية اللمسية من خلال ما يمكن تسميته هنا في دراستنا هذه بالتفاعلية الرمزية اللمسية في محاولة لتحريرها من الاقتصار على التفاعل اللفظي لتلج الحقل الهابتيكي "اللمسي" من بابه الواسع في هذه الميديومات حينما يتعامل الممارسون مع واجهاتها ليجدوا ذواتهم هناك في شاشاتها السرابية المفتوحة على سيميائية الواقع الصوري المفرط.

989 – محمد عبد الكريم الحوراني ، النظرية المعاصرة في علم الاجتماع التوازن التفاضلي صيغة توليفية بين الوظيفية والصراع ، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع ،عمان ، الأردن ، الطبعة الأولى 2008 ، ص.28.

وعلى الرغم من أن معظم الأبحاث اللمسية كانت بدافع الحاجة إلى بناء التكنولوجيات الجديدة ، حيث يحتاج الباحثون أيضا بأن يفهموا كيف يتم إنشاء المعنى عن طريق الاستخدام اليدوي اللمسي. في عنوانهما اتصال لسنة ألفين وثلاثة "عبارات من أجل التكنولوجيا اللمسية" الباحثان«HCI Kevin McGee et Annika Harup» لاحظا بخيبة أمل الحيز القليل للسيميائية التقليدية المخصص للمس ؛ أين وصفا تحديدهما بشكل صحيح هذا العنوان بأنه ببساطة أكبر من الاتصال غير اللفظي: على الرغم من أن السيميائية على اتساعها مهتمة بمجموعة كاملة من"الدلالة"(أو "الدال")،الاتصال الجسدي هو أحد المجالات التي تبدو أقل استكشافا من قبل السيميائيين«Semioticians» ، وبالتأكيد أشار الباحثان (عموما بشكل سطحي) في إطار أكبر مجال للسيميائية ، ولكن يبدو أن هناك القليل جدا من الدراسات المفصلة النظرية ، أو المناقشة حول طبيعة الاتصال الجسدي (2003: 69).[990]

ومن الغريب أن كل هؤلاء المؤلفين احتكوا بمصطلح اللمس مع السيميائية ، في حين أن مصطلح "السيميائية اللمسية" يبدو أنه أكثر دقة (بعد كل شيء ، ويشمل الهابتيك اللمس ، ولكنه لا يقتصر على ذلك).[991]

وعليه فإن نظرية التفاعلية الرمزية تستطيع أن تلج العوالم (التاكتيلية : الهابتيكية : اللمسية) بوثوق تام منهجا وأدوات لقدرتها كما أسلفت على الانبناء والتشكل نظرا لمرونتها الإبستيمولوجية التي تتميز بها منذ تبلورها ونشأتها في ظروف تاريخية محددة وقوتها في الحقل التجريبي، ومن وجهة نظر متواضعة فإن هذه النظرية تتموقع بين ثلاثة ممارسات رغم ولادتها السوسيولوجية ؛ أي بين السوسيولوجيا من جهة والاتصال والسيميائية من جهة أخرى

990- Gonzalo Frasca, Op cit, P.142.

991 - Op cit, P.143.

حسب رأيي الخاص لأنها تختزن حمولات سوسيو – سيميو – اتصالية تمكنها من التموضع في حقول الممارسات المذكورة لتكون قاسما مشتركا مدخليا مقاربا لدراستنا هذه من خلال سيميائية الصورة في هذه الميديومات الترفيهية المفتوحة على العلامات التفاعلية الدالة ، وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة ؛ أين تكون هذه الأوعية التفاعلية الناقلة لمحتويات ثقافية معولمة ، حيث سيميائية العلامات تستقر في الصورة المعولمة أيضا التي تختزن حمولة ثقافة وإيديولوجية المهيمن التي تروج لانتشار ثقافة استهلاكية توشي سيميائيتها شاشات هذه الكائنات التكنو – ترفيهية العابرة القومية ؛ أين يتشربها الممارسون من خلال تفاعلية رمزية هابتيكية لمسية تبدأ من واجهات التحكم لتمكن الملامس الممارس ليكون في سيميائية الصورة الفائقة الدقة في : هناك الشاشات منغمرا منغمسا في سرابها الافتراضي التفاعلي الساحر.

ثانيا : مجالات الدراسة

1 – المجال المكاني :

لمحة جغرافية وتاريخية وديموغرافية عن ولاية تبسة :

الجغرافيا والمناخ : تتميز بالحرارة الشديدة صيفا والبرودة الشديدة في الشتاء ، وتشتهر بزراعة الحبوب والرعي ، وأيضا تعرف بالصناعات التقليدية المرتبطة أساسا بالماشية ومنتجاتها الصوفية وهي تقع بين خطي عرض32/30 شمالا وخط طول 5.54 بين جبال الدكان والقعقاع وبورمان ضمن سلسلة جبال الأوراس الأشم يحدها شمالا مدينة سوق أهراس ، ومن الشرق الجمهورية التونسية وجنوبا وادي سوف ومن الجنوب الغربي خنشلة ومن الشمال الغربي مدينة عين البيضاء.[992]

992 – أحمد عيساوي ، مدينة تبسة وأعلامها ، دار البلاغ للنشر والتوزيع ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.24.

تبلغ مساحتها ثلاثة عشر ألف وثمانمائة وثمانية وسبعين كيلومترا مربعا تقع شرق الهضاب العليا ، وشمال شرق الصحراء ؛ تقع في تضاريس جبلية وعرة يبلغ متوسط ارتفاع جبالها إثنتا عشر ألفا ومائتين وستة وثمانين مترا على سطح البحر.[993]

أصل تسميتها : يرجع اسم تبسة إلى الأصل الأمازيغي الأول الذي أطلقه عليها سكانها الأصليون ، والذي يعتقد حسب الترجمة اللوبية القديمة بأنها تعني اللبؤة ، ولما دخلها الإغريق شبهوها بمدينة تيبس الفرعونية لكثرة خيراتها ، والمعروفة اليوم بطابة وبعد دخول الرومان سموها بتيفست لسهولة نطقها ، ومع الفتح الإسلامي تم تعريبها فأصبحت تبسة بفتح التاء وكسر الباء وفتح السين.[994]

محطاتها التاريخية الهامة: عرفت مدينة تبسة حضارات مختلفة متعاقبة ، ولعل أقدم هذه الحضارات الحضارة الآشولية والحضارات الحجرية التي تلتها في العصرين الحجري القديم الأعلى والأوسط على غرار العاترية والقفصية والنيوليتية إلى بزوغ فجر التاريخ إلى الحضارة الأمازيغية والفينيقية والرومانية والوندالية والبيزنطية إلى الحضارة الإسلامية.

الحضارة العاترية : يبين الباحث ب.باردان في ورقته الموسومةبـــ : مغارة كاف العقاب تونس ، موقع نيوليتي ؛ مع ملاحظة للعظام البشرية إطلاق مصطلح عاترية على تلك الحضارة ذات الأدوات المذنبة.[995]

وموقعها النموذجي الذي اكتشفه الباحث الأركيولوجي راي غاس بمكمن وادي الجبانة ببئر العاتر جنوب تبسة في العام ألف وتسعمئة وثمانية عشر بالشرق الجزائري لازم مصطلح العاترية ؛ هذه التقنية في مؤتمر مونبليي في العام ألف وتسعمائة واثنتين وعشرين من القرن الماضي نسبة إلى موقعها الأصلي ، وتميزت هذه الحضارة بتقنية الذنب في أدواتها الصوانية.[996]

993 – المرجع السابق ، ص.14.

994 – /ar.wikipedia.org/wiki زيارة بتاريخ الخميس 14 أفريل 2016 على الساعة : 12: 23

995 – B.Bardin, Lybica ,imprimerie officielle , Alger ,Tome 1 juillet 1953, P.261.

996 – محمد الصغير غانم ، مواقع وحضارات ماقبل التاريخ في بلاد المغرب القديم ، دار الهدى للطباعة والنشر ، عين مليلة ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2003 ، ص.ص 59 – 62.

المدينة في فجر التاريخ : كما عرفت المنطقة مرحلة فجر التاريخ وهي المرحلة التي بدأ يعرف فيها الإنسان الاستقرار الأول في المغارات والكهوف ، وذلك ما دلت عليه الأبحاث الأثرية في منطقة قسطل شمال مدينة تبسة بالقرب من جبل الدير ويصطلح عليها اسم الحوانيت ، وعثر فيها على أدوات فخارية من أواني وقدور تحمل زخارف محلية.[997]

تبسة في العهد الفينيقي : توغل الفينيقيون وشيدوا مدينتي سوق أهراس وتبسة في القرن الخامس قبل الميلاد ، وتأثر الساكنة بالحضارة البونيقية الوافدة لتصبح في العام مائتين وسبعة وأربعين قبل الميلاد مركزا تجاريا نشطا في المبادلات بينها وقرطاج ومن ناحية العمران كانت المدينة الثانية بعد العاصمة الفينيقية.[998]

ولم تدخل مدينة تبسة دائرة الحكم القرطاجني إلا سنة مائتين وخمسين قبل الميلاد ، ولم يدم حكمها إلا خمسين عاما ، وتوجد مدن عامرة في الجنوب كمدينة تيفست وقد بلغ من كثرة عمرانها وسكانها أن تمكنت في ذات العام من إعطاء ثلاثين ألفا من رجالها رهنا على الطاعة لقائد قرطاجني.[999]

المدينة في العصر الروماني : في الفترة القديمة فإن تأسيس المدينة القديمة تيفست THEVEST يعود إلى القرن الثالث قبل الميلاد كما ذكر ديودور الصقلي الذي عاش في زمن الإمبراطور أغسطس في القرن الأول الميلادي ، وذكر بأن المدينة من أقدم مدن شمال أفريقيا ، والمصادر المادية المتمثلة في الكتابات اللاتينية تدل على أن تأسيس تيفست يعود إلى القرن الأول الميلادي خلال حكم العائلة الفلافية في عهد الإمبراطور فيسيانوس من قبل الفرقة العسكرية الأوغسطية الثالثة بعد ماكانت في حيدرة بتونس كانت تيفست مقرا هاما للثروة المالية والممتلكات خلال القرن الثاني والثالث للميلاد.[1000]

997 – ويكيبيديا ، مرجع سابق.

998 – أحمد عيساوي ، مرجع سابق ، ص.52.

999 – محمد بن مبارك الميلي ، تاريخ الجزائر القديم والحديث ، الجزء الأول ، المؤسسة الوطنية للكتاب ، دون ذكر الطبعة ، ص.ص.134 – 170.

1000 – ويكيبيديا ، مرجع سابق.

أما حامية تبسة المسماة الفرقة الأوغيسطية الثالثة في العهد الروماني فتتكون من ستة آلاف فارس ، وفي رواية أخرى من خمسة آلاف وخمسمائة فارس من خيرة جنود روما ، ومنذ الثلث الثاني من القرن الثاني أصبحت الفرقة الثالثة متكونة من الأهالي ، ومن أبناء قدماء الجنود الرومانية ، وفي العام مائة واثنتين وعشرين نقل الإمبراطور هادريان نقل مركز الفرقة الثالثة من تبسة إلى لمبيس.[1001]

عرفت تبسة أوج ازدهارها في عهد الحكم الروماني حيث بنيت معظم الآثار الرومانية الموجودة الآن بين تسعة وستين وأربعمائة واثنتين وسبعين للميلاد إلى أن سقط الحكم الروماني على يد الوندال الذين عاثوا فيها فسادا ، وهدموا الكثير مما بناه الرومان ؛ بقى الوندال مدة إلى أن استرجعها الرومان مرة أخرى ، فرمموا ما أفسده الوندال وأضافوا العديد من المرافق ، وهذا بفصل القائد سولومون ، بلغ عدد سكانها في تلك الحقبة مئة ألف ساكن.[1002]

المدينة في الفترة الوندالية : حتى سنة أربعمائة وثلاثة وأربعين للميلاد ؛ أين قدم الوندال وهدموا كل ما يتعلق بالرومان ، وقام الوندال بالاستيلاء على كل الممتلكات الهامة ووضعوا ضرائب على المواطنين وحصنوا المدينة بأسوار حيث عثر الباحثون الأثريون جنوب مدينة تبسة على شواهد دلت على ذلك ، فقد عثروا على خمسة وأربعين لوحا بها عقود الملكية والبيع والشراء والزواج والضرائب ببئر العاتر ولكن لم يدم استقرارهم طويلا.[1003]

1001 – المرجع السابق ، ص.ص .258 – 259.

1002 – ويكيبيديا ، المرجع السابق.

1003 – صالح فركوس ، تاريخ الجزائر ، من ماقبل التاريخ إلى غاية الاستقلال ، دار العلوم ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.47.

المدينة في المرحلة البيزنطية : قدم البيزنطيون بقيادة الجنرال البيزنطي سولومون ، وقضوا على الوندال سنة خمسمائة وأربعة وثلاثين للميلاد ، وقاموا بتأسيس قلعة بيزنطية أسوارها من حجارة المدينة الرومانية خلال الحملة الأولى ، وحصنوهـابأربعة عشر برجا وكانت ذات مدخلين من الشمال قوس النصر كاراكالا ، ومن الشرق الباب الخاص بالجنرال سولومون ولكن لم يفتأ هذا الأخير حتى قضي عليه من قبل القبيلة المحلية (الموريون) عنـد أسوار المدينة في كمين نصب له.[1004]

المدينة في فترة الفتح الإسلامي : أطلت عليها جيوش الفاتحين سنة تسع وعشرين للهجرة الموافق ستمائة وسبعة وأربعين للميلاد ، حيث انتصر المسلمون على الرومان وأعدوا العدة ونظموا الصفوف بقيادة حسان بن النعمان للهجرة الموافق ، وفي مسكيانة خسر الحرب مع ذيهيا ، وخرج منها ثم عاد لتدخل تبسة بين مد وجزر إلى سنة أربعة وستين للهجرة الموافق سبعمائة وواحد للميلاد ، ليتم فتحها نهائيا ويتمكن المسلمون من قتل الملكة ذيهيا في الحملة الثانية التي دارت رحاها من قصر الجم إلى بئر العاتر لتبقى تبسة مدينة إسلامية.[1005]

1004 – المرجع السابق.

1005 – أحمد عيساوي ، مرجع سابق ، ص.ص 53 – 54.

تبسة من الحكم الأموي إلى العثماني : عاشت المدينة تحت حكم الخلافة الأموية ثم العباسية إلى أن عين هارون الرشيد – إبراهيم بن الأغلب – حاكما على بلاد إفريقية – ...لتخضع بعد ذلك إلى حكم الممالك لتقع تحت حكم الدولة الفاطمية الشيعية من سنة ثلاثمائة وثمانية وتسعين إلى أربعمائة واثنتين وأربعين للهجرة ، لتنتقل بعد ذلك إلى حكم الحماديين ثم المرابطين ثم الموحدين ثم الحفصيين إلى حين قدوم الأتراك العثمانيين سنة ألف وخمسمائة واثنتين وسبعين للميلاد ، لتبقى تحت الحكم العثماني إلى دخول المستدمر الفرنسي سنة ألف وثمانمائة واثنتين وأربعين للميلاد.[1006]

تبسة خلال الحكم الفرنسي إلى الاستقلال : دخلت تحت حكم المستدمر الفرنسي سنة ألف وتسعمائة واثنتين وأربعين للميلاد ، وقد شارك سكانها في المقاومة من بداية الاحتلال – ثورة الرحمانية نسبة إلى القائد محمد الشريف الرحماني – سنة ألف وثمانمائة وواحد وسبعين للميلاد واثنتين وسبعين ، فيما يعرف بتمرد الأوراس سنة ألف وتسعمائة وثلاثة عشر شهدت بوادر الحركة الإصلاحية التنويرية مع تأسيس أول مدرسة حرة بالجزائر في ذات العام سنة ، وبروز الكثير من المفكرين والعلماء المصلحين من أبرزهم الشيخ العربي التبسي ومالك بن نبي ومعركة الجرف الكبرى من كبريات معارك الثورة واصلت مشوارها الكفاحي لتحرير الجزائر إلى افتكاك استقلالها سنة اثنتين وستين وتسعمائة وألف.[1007]

أهم المعالم الأثرية للمدينة : قوس النصر كاراكالا : تأسس هذا المعلم ما بين سنتي مائتين وإحدى عشر ومائتين واثنتا عشر بعد الميلاد في حقبة الازدهار الروماني؛ يضم أربعة جهات كل جهة مهداة لأحد أفراد العائلة السيفيرية الحاكمة أقيم بطريقة فريدة على شكل مربع ويرفع فوقة قبة كما أكد ذلك علماء الآثار.[1008]

1006 – المرجع السابق.
1007 – المرجع السابق.
1008 – المرجع السابق.

السور البيزنطي : أحد أروع وأضخم البنايات الأثرية الموجودة بالمدينة ؛ تأسس هذا المعلم سنة خمسمائة وخمسة وثلاثين للميلاد على يد سولومون ؛ شيد لحماية المدينة وبسط النفوذ البيزنطي في المنطقة ؛ للمعلم ثلاثة أبواب أصلية : باب كاراكالا وباب سولومون ، وباب شهلة ثم أضاف الفرنسيون ثلاثة أبواب صغيرة أخرى.[1009]

المدرج المسرحي : من البنايات الأولى التي شيدها الرومان بالمنطقة فقد تم بناؤه في عهد القنصل الخامس الإمبراطور فسباسيانوس سنة خمسة وسبعين للميلاد ، واستعمل المدرج كملعب أو مسرح ولألعاب المصارعة بين الفرسان وأسرى الحرب ، أو مع الحيوانات المفترسة ، وللمدرج أربعة مداخل وحجرات للفرسان والعبيد والحيوانات المفترسة ؛ مصنف وطنيا ويعتبر متحفا في الهواء الطلق.[1010]

معصرة برزقال : تقع معصرة برزقال على الطريق الرابطة بين تبسة وبئر العاتر على بعد خمسة ثلاثين كيلومترا جنوب تبسة مصنفة وطنيا ؛ تأسست بين ثمانية وتسعين ومائة وسبعة عشر للميلاد تستغل في عصر الزيتون ؛ اكتشف هذا المعلم من طرف الفرنسيين ، وتشير المراجع إلى أن هذه المعصرة كانت تضم طوابقا وتغطي أكثر من ألفي متر مربع مقسمة إلى أربعة أقسام رئيسية بجدارين متوازيين بها سبعة أبواب في كل واجهة ، وتضم كل جهة عدة معاصر ، ويعطي هذا المعلم صورة واضحة عن الحياة الاقتصادية والفلاحية بالمنطقة في عهد الرومان ، وتصنف الثانية بعد معصرة الناظور بتيبازة ؛ تعرضت أكثر من مرة إلى النهب والحفر العشوائي ، وهي اليوم في حالة تهميش قصوى بعدما كانت سابقا محجة للزوار ومعلما سياحيا هاما.[1011]

1009 – المرجع السابق.
1010 – المرجع السابق.
1011 – المرجع السابق.

تبسة العتيقة الخالية : بناءات متداخلة وجميلة في آن واحد وهي عبارة عن بانوراما رائعة توجد على الطريق المؤدية إلى الدكان عبر الجرف على بعد أربعة كيلومترات من السور البيزنطي جنوبا ، ذكر المؤرخ (جيرول) أن المستدمر الفرنسي استعمل حجارتها في بناء الثكنة القديمة وسط المدينة ؛ تأسست في العهد الروماني مجهولة لدى الكثيرين تعرف باسم تبسة الخلليـة ذكرها المؤرخ (سيري دوروش) بأنها بانوراما رائعة محاطة بسور لها معبد دائري مرتكز على ستة عشر عمودا محاطة من ثلاث جهات بممرات غير مكشوفة كانت بها مومياءات وتماثيل تضم جهتها الشرقية سابقا مربعا تتوسطه دائرة تمثل مخرجا للطريق المقدسة بها اسطبلات وقنوات لإيصال المياه محمولة على أقواس وبها معصرة للزيتون تقع في الجهة الجنوبية الشرقية.[1012]

الكنيـسة الرومـانية : من المعالم التاريخية النادرة في العالم بأسره بقيت محافظة على طابعها المعماري الأصلي تعرف العالم ستيفن جيزيل عن حقيقة هذا المعلم سنة ألف وتسعمائة وواحد ، فنسب بناءه إلى العصر الأخير للحضارة الرومانية ؛ أين عرفت الديانة المسيحية النصر والازدهار في تلك الحقبة ، وفي سنة ألف وتسعمائة وأربعة وأربعين عثر على قبو عبارة عن مصلى تحت الأرض استغل في نشر المسيحية أقيمت فوقه الكنيسة يعود شرف تسميتها إلى القديسة كريسبين ؛ أكبر الكنائس الرومانية وهمزة وصل بين شمال أفريقيا وأوروبا.[1013]

1012 – المرجع السابق.

1013 – المرجع السابق.

لمحة ديموغرافية : تبسة ولاية من ولايات شرق الوطن تحمل الرقم إثنا عشر بالنسبة للتقسيم الإداري قبل الأخير ،كمنطقة حدودية مع تونس عاصمة الولاية بلغ عدد سكانها ستمائة وخمسون ألفا وستمائة وأربعة وعشرين نسمة في العام ألفين وخمسة أما دوائرها دوائرها فتتكون من : أم علي · الحمامات · الحويجبات · الشريعة · للعقلة · للعقلة المالحة ·العوينات · الكويف · الماء الأبيض · المريج · المزرعة · الونزة · بجن ·بكارية · بوخضرة · بولحاف الدير · بئر الذهب · بئر العاتر · بئر مقدم ·تبسة · ثليجان · سطح ـقنتيس · صفصاف الوسرة · عين الزرقة · فركان ·ـقريقر · مرسط ·ـنقرين.[1014]

2- المجال البشري :

ويقصد به تحديد مجتمع البحث الذي ستجرى عليه الدراسة من الطلبة الجامعيين المنتسبين إلى جامعة الشيخ العربي التبسي بولاية تبسة وتحديدا بالمجمع الجامعي.

نبذة تاريخية عن جامعة تبسة :

افتتحت جامعة تبسة خلال العام 1986/1985 تحت اسم المعاهد الوطنية للتعليم العالي تبسة (م و ت ع)

- المعهد الوطني للتعليم العالي للمناجم- تبسة –
- المعهد الوطني للتعليم العالي لعلوم الأرض – تبسة –
- المعهد الوطني للتعليم العالي ، والهندسة المدنية – تبسة –

1014-
http://www.marefa.org/index.php/%D9%88%D9%84%D8%A7%D9%8A%D8%A9_%D8%AA%D8%A8%D8%B3

زيارة للموقع بتاريخ 10ماي 2016 على الساعة : الخامسة والنصف.

شهدت هذه المعاهد الوطنية الثلاثة امتدادات وطنية (م و ت ع مناجم) وإقليمية للمعاهد الوطنية للتعليم العالي لعلوم الأرض والهندسة المدنية.

في العام 1992 حُلَّتِ المعاهد الوطنية للتعليم العالي بتبسة لتترقى إلى رتبة مركز جامعي حسب المرسوم التنفيذي رقم 297-92 المؤرخ 6 في محرم 1413 الموافق 7 يوليو 1992) مع هذا الدفع ، شهدت جامعة تبسة صعودا مع افتتاح عدة فروع جديدة في العلوم الأساسية والتقنية والبيولوجية والاجتماعية والبشرية ، وبالتالي الحاجة إلى إنشاء قطب جديد لاحتواء تدفق الطلاب الجدد الراغبين في الدخول لمختلف التخصصات المتاحة لهم والتي تقدم التكوين.

في العام الدراسي 2003/2002 شهدت تجربة فتح ملحق للعلوم الإنسانية ، وسرعان ما أصبح حرما جامعيا ضخما يضم عدة معاهد وعدة أقسام (العلوم القانونية والإدارية ، العلوم الإنسانية ، علم الاجتماع ، علم الأحياء ، والهندسة المعمارية ، والهندسة المدنية).

يوم 12 أكتوبر 2008 ، في حفل افتتاح العام الدراسي 2010/2009 ، يعلن فخامة رئيس الجمهورية من جامعة أبو بكر بلقايد بتلمسان للمجتمع الجامعي بأكمله ، والمجتمع المدني بتبسة ، خبر ترقية المركز الجامعي إلى جامعة.

ونشر هذا المرسوم في الجريدة الرسمية رقم 02 في 11 يناير 2009 ، المرسوم التنفيذي رقم 08/09 المؤرخ في 7 محرم 1430 الموافق 4 يناير 2009 مع استحداث خمس كليات :

- كلية الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية والإنسانية.
- كلية الاقتصاد والعلوم التجارية والعلوم الإدارية.
- كلية الحقوق والعلوم السياسية
- كلية العلوم والتكنولوجيا
- كلية العلوم والعلوم الطبيعية والحياة.[1015]

1015 - http://proxyflying2.appspot.com/http/www.univ-tebessa.dz/index2.php?id_page

التكوين والتأطير بجامعة العربي التبسي :

تضمن الجامعة حاليا التكوين والتأطير لعشرين ألف طالب تحت إشراف سبعمئة وعشرين أستاذا دائما ، وأربعمئة واثنين وأربعين أستاذا مشاركا ومؤقتا من مختلف الرتب العلمية ، وستمئة وثمانية وتسعين مؤطرا إداريا عاملا وموظفا من مختلف الأصناف والرتب.

التنظيم البيداغوجي بالجامعة :

الجدول رقم 5 : التنظيم البيداغوجي

التنظيم البيداغوجي

الكليات	الأقسام
كلية العلوم والتكنولوجيا	– قسم العلوم والتكنولوجيا – قسم الهندسة الميكانيكية – قسم الهندسة المعمارية – قسم المناجم – قسم الهندسة المدنية – قسم الهندسة الكهربائية
كلية العلوم الدقيقة وعلوم الطبيعة والحياة	– قسم علوم الأرض والكون – قسم علوم المادة – قسم الرياضيات والإعلام الآلي – قسم علوم الطبيعة والحياة
كلية اللغات والآداب	– قسم اللغة والأدب العربي – قسم الآداب واللغات الأجنبية
كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية	– قسم العلوم الاجتماعية – قسم العلوم الإنسانية

زيارة بتاريخ 16 – أفريل – 2016 على الساعة الثانية والنصف.

كلية العلوم الاقتصادية – العلوم التجارية وعلوم التسيير	– قسم الجذع المشترك علوم اقتصادية– علوم تجارية وعلوم التسيير – قسم العلوم التجارية – قسم علوم التسيير
كلية الحقوق والعلوم السياسية	– قسم الحقوق – قسم العلوم السياسية

المصدر : مطوية الدخول الجامعي 2016/2015

التكوين بجامعة العربي التبسي :

اعتمدت الجامعة منذ الموسم ألفين وخمسة ألفين وستة مخططا جديدا للتعليم العالي ل م د (ليسانس – ماستر – دكتوراه) بتوجيهات من وزير التعليم العالي والبحث العلمي متعلقة بتطبيق إصلاحات جديدة تعتبر ضرورة تسمح بالاستجابة للتحديات العالمية الكبرى في مجال التعليم العالي ، والبحث العلم متيحة الفرصة لمواكبة التطورات السريعة في ميدان العلوم والتكنولوجيا تطبيقا لمخطط الإصلاحات الجديدة للتعليم والتكوين العاليين ، ومتجهة نحو فتح ميادين جديدة في هذا النظام الجديد بشكل دوري كل موسم جامعي مغطية اليوم أغلب ميادين التكوين المعتمدة من قبل الوزارة الوصية ، مما يعطي الطلبة فرصة أكبر لاختيارات مسارات تكوينهم من بين عروض متعددة متنوعة لميادين التكوين البالغ عددها إثنا عشر ميدان تكوين من ضمنها ميدان ذو تسجيل وطني حيث تعددت التخصصات ، وتنوعت في الأطوار الثلاثة لهذا النظام بالجامعة حيث بلغت التخصصات في طور الليسانس سبعين تخصصا ، وفي طور الماستر ثمانية وسبعين تخصصا وإثنا عشر تخصصا في طور الدكتوراه.

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية :

تأسست بموجب المرسوم التنفيذي رقم 363/12 المؤرخ في الثاني والعشرين من ذي القعدة سنة ألف وأربعمئة وثلاثة وثلاثين الموافق للثامن من أكتوبر سنة ألفين وإثنا عشر تضم الكلية الآن قسمين ، قسم العلوم الإنسانية وقسم العلوم الاجتماعية ؛ أين بلغ التعداد الكلي للطلبة المتمدرسين خمسة آلاف وثلاثمئة وواحد وثلاثين بما فيهم خمسة عشر طالب دكتوراه في الطور الثالث يؤطرهم مئة واثنين أستاذا دائما من مختلف التخصصات والرتب ، حيث بلغ عدد طور الليسانس أربعة آلاف ومئة وواحد وثلاثين طالبا وفي طور الماستر ألفا ومئة وخمسة وثمانين طالبا ، وفي الدراسات العليا خمسة عشر طالبا.

وبلغ عدد طلبة قسم العلوم الاجتماعية ألفين وأربعمئة وإحدى عشر طالبا منهم ألف وتسعمئة وإثنين وخمسين في طور الليسانس ، وأربعمئة وخمسة وخمسين في طور الماستر وأربعة طلبة في طور الدكتوراه.

وبلغ عدد طلبة قسم العلوم الإنسانية ألفين وتسعمئة وعشرين طالبا منهم ألفين ومئة وتسعة وسبعين طالبا في طور الليسانس ، وسبعمئة وثلاثين في طور الماستر وإحدى عشر طالبا في طور الدكتوراه.

بطاقة معلومات عن المؤسسة :

التسمية الدقيقة : جامعة تبسة

قرار الإنشاء : أمر رقم 08–09 من 01/04/2009

تاريخ بدء الأنشطة : 2009/01/04

العنوان الفعلي : طريق قسنطينة، 12002 تبسة

البريد الإلكتروني (موقع ويب أو البوابة) :- www.univ-tebessa.dz
الهاتف : 037 49 02 48

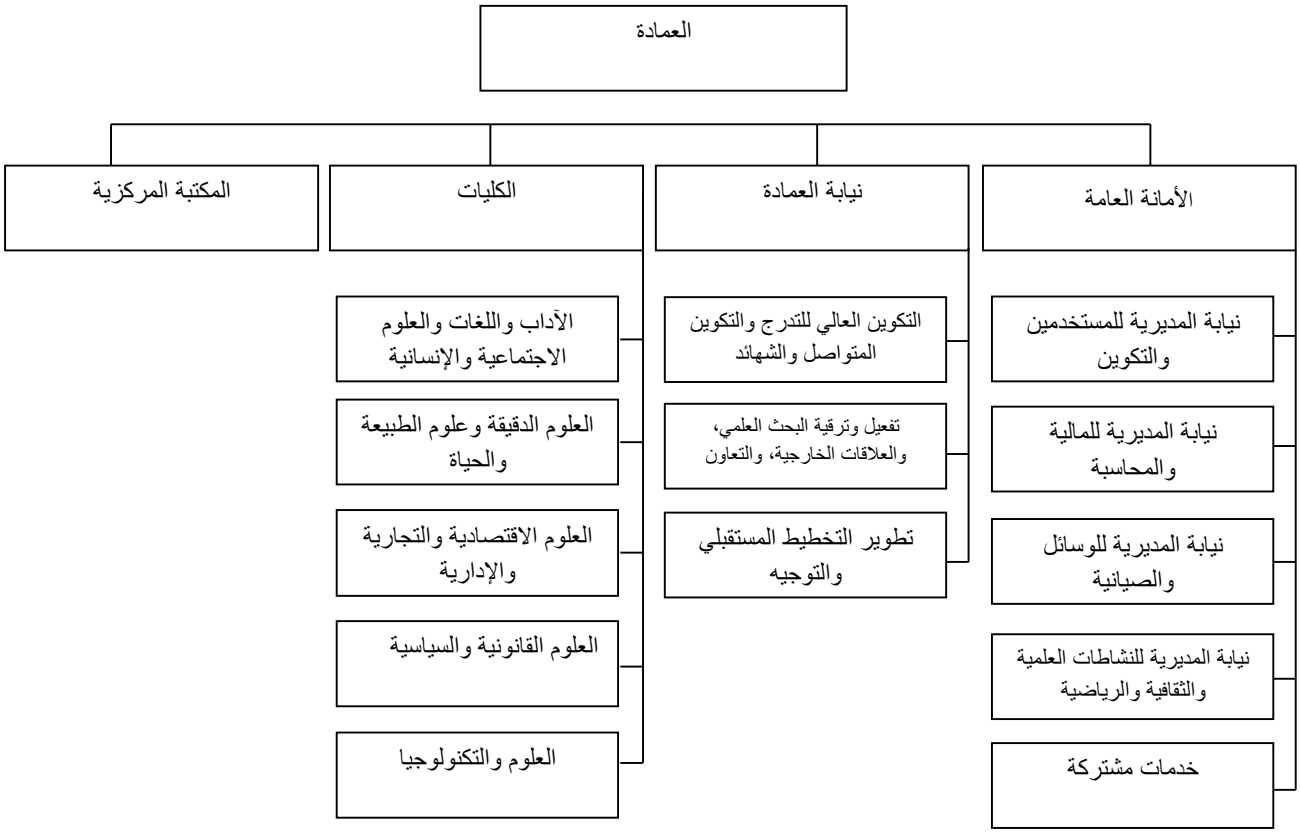
الهيكل التنظيمي :

الهيكل التنظيمي بشكل عام يتحدد في إطاره تقسيم الأعمال بين العاملين وقنوات التنسيق الرسمية وتسلسل القيادة ، ويتم من خلاله تنظيم العلاقات داخل المؤسسة وتحديد المسؤوليات.

يتكون الهيكل التنظيمي لجامعة الشيخ العربي التبسي بولاية تبسة ، أو العمادة التي تضم : الأمانة العامة ، ونيابة العمادة والكليات والمكتبة المركزية حيث تضم الأمانة العامة: (– مديرية المستخدمين والتكوين – مديرية المالية والمحاسبة – مديرية الوسائل والصيانة – ومديرية النشاطات العلمية والثقافية والرياضية – ومصالح مشتركة) ، وتضم نيابة العمادة (– التكوين العالي للتدرج والتكوين المتواصل والشهائد – والإشراف وتعزيز البحث العلمي والعلاقات الخارجية – وتطوير التوقع والتوجيه).

وتضـــم:الكليات (– الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية والإنسانية – والعلوم الدقيقة وعلوم الطبيعة والحياة – والعلوم الاقتصادية والعلوم التجارية والعلوم الإدارية – والقانون والعلوم السياسية – والعلوم والتكنولوجيا) والمكتبة المركزية.

الشكل رقم 02 : الهيكل التنظيمي



المصدر: http://proxyflying2.appspot.com/http/www.univ tebessa.dz/index2.php?id_page=28

زيارة بتاريخ 16 أفريل 2016 على الساعة الثامنة ليلا.

الأمانة العامة :

الأمانة العامة لمجلس الجامعة هي إحدى الأجهزة المرتبطة ارتباطا مباشرا بوكيل الجامعة مع إشراف كامل من مدير الجامعة ، ويتولى هذا الجهاز تقديم كافة الخدمات الادارية والسكرتارية إداريا وفنيا لاجتماعات مجلس الجامعة، ووفقا لنظام مجلس التعليم العالي والجامعات فإن المسؤول عن هذا الجهاز هو (أمين مجلس الجامعة) ، والذي يتم تعيينه في هذا المنصب من قبل رئيس المجلس(وزير التعليم العالي) بناء على ترشيح المجلس لأحد أعضائه لتولي مهام هذا المنصب ، ويصدر بتلك الموافقة قرار من المجلس نفسه ، وله من الصلاحيات ما يفوض لرئيس المجلس بموجب قرار تفويض الصلاحيات الذي يصدره مدير الجامعة.

وتتكون من :

1 – مديرية المستخدمين والتكوين : المديرية الفرعية للمستخدمين والتكوين مكلفة بتسيير المسار المهني للمستخدمين التابعين لمديرية الجامعة والمصالح المشتركة.

2 – مديرية المالية والمحاسبة : وهي المديرية التي تتابع مراقبة المالية ، وتتمثل مهامها في: وضع إستراتيجية مالية للمؤسسة ، وتدعيم علاقات الميزانية المالية للمؤسسة.

3 – مديرية الوسائل والصيانة : المديرية الفرعية للوسائل والصيانة مكلفة بضمان تزويد الهيئات التابعة لمديرية الجامعة ، والمصالح المشتركة بوسائل السير وضمان صيانة

الممتلكات ، وتكلف بتحديد احتياجات الإدارة من المعدات ، والأثاث واللوازم وضمان اقتنائها وضمان تسيير وصيانة الأملاك.

4 – مديرية النشاطات العلمية والثقافية والرياضية : تشرف على تأطير النشاطات الثقافية والعلمية والرياضية على مستوى المديرية ، والتنسيق مع مصالح النشاطات على مستوى الإقامات الجامعية التابعة لها ، حيث تسعى إلى تنفيذ السياسة المنتهجة من طرف الديوان الوطني للخدمات الجامعية في مجال الأنشطة ، ويتجسد ذلك من خلال مختلف برامج النشاطات المسطرة على مستوى المديرية والإقامات الجامعية ، وبالتنسيق مع مختلف التنظيمات الطلابية المعتمدة ، وكذا العمل على المشاركة الفعالة في مختلف التظاهرات العلمية والثقافية والرياضية.

5 – مصالح مشتركة : تقوم بالتنسيق مع مختلف المصالح الأخرى من أجل السيرورة الحسنة للمؤسسة الجامعية على جميع المستويات الداخلية والجارجية.

نيابة العمادة وتتكون من :

1 – التكوين العالي للتدرج والتكوين المتواصل والشهائد : السهر على احترام التنظيم المعمول به في مجال التسجيل ، وإعادة التسجيل ومراقبة المعارف وانتقال طلبة التدرج متابعة أنشطة التكوين عن بعد ، وترقية أنشطة التكوين المتواصل والسهر على احترام التنظيم والإجراءات المعمول بها في مجال تسليم الشهادات ، والمعادلات وضمان مسك القائمة الاسمية للطلبة وتحيينها متابعة المسائل المتعلقة بسير التكوين لما بعد التدرج وما بعد التدرج المتخصص ، وكذا التأهيل الجامعي والسهر على تطبيق التنظيم الساري المفعول في هذا المجال ضمان متابعة سير المجلس العلمي للجامعة والحفاظ على أرشيفه، وتشمل المصالح الآتية :

مصلحة التعليم والتدريب والتقييم والشهادات والمعادلات
مصلحة التكوين المتواصل
مصلحة التكوين لما بعد التدرج والتأهيل الجامعي

2 – الإشراف وتعزيز البحث العلمي والعلاقات الخارجية : يتم من خلاله الإعداد للإشراف على تنمية وترقية البحث العلمي وتعزيزه ودفع وتيرته ، ليواكب المستجدات الحادثة على الصعيدين المحلي والعالمي ، وأيضا ليواكب المتطلبات والرهانات التي يشهدها عالمنا المتغير ، وأيضا الاهتمام بالعلاقات الخارجية للجامعة كمؤسسة متفاعلة مع المؤسسات الأخرى على غرار الجامعات الداخلية في الوطن ، أو تفاعلها مع الجامعات الأخرى في العالم حسب متطلبات التوجهات السياسية للبلاد.

3 – تطوير الدراسات المستقبلية والتوجيه : يتم من خلاله السهر على تطوير الدراسات الاستشرافية ، والتوقع من أجل وضع أسس تخطيط علمي مستقبلي سليم وتوجيه هذه الدراسات لخدمة التنمية والتطور من خلال مخابر البحث .

الكليات تتكون من :

1 – كلية العلوم والتكنولوجيا
2 – كلية الآداب واللغات
3– كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية
4 – كلية العلوم الدقيقة وعلوم الطبيعة والحياة
5 – كلية العلوم الاقتصادية والعلوم التجارية والعلوم الإدارية
6 – كلية الحقوق والعلوم السياسية

المكتبة : عبارة عن نظام تنشئة تديره الجامعة من أجل إتاحة وتوفير الخدمات والمعلومات العلمية للطلبة المنتسبين إليها ، ولكل الباحثين العلميين ، ولهيئة التدريس تساعد في الإعداد لبرامج التدريس والأبحاث.

المجال الزمني : ويقصد به الفترة المستغرقة لجمع المعلومات والمادة العلمية عن الظاهرة قيد البحث والدراسة ، وأيضا المدة المستغرقة لجمع البيانات من المبحوثين من بداية الشروع فيها إلى الانتهاء منها ، وكتابة التقرير ؛ حيث تم تسليم الاستمارات المقدر عددهابمئة وخمسين استمارة للمبحوثين بتاريخ 20 نوفمبر 2016 وتم استرجاعها بعد يوم بتاريخ 21 نوفمبر 2016 للشروع في عملية تفريغ البيانات حيث استغرقت مدة الدراسة الميدانية ما يقارب الشهرين، أما المدة الكلية فتقارب الأربع سنوات.

ثالثا : منهج الدراسة

لا يمكن لأي دراسة علمية أياكانت أن تصل إلى تحقيق أهدافها العلمية ما لم توفق في اختيار المنهج العلمي المناسب والواضح في دراسة المشكلة محل البحث ، فطبيعة الموضوع المختار وأهدافه يساهمان بشكل فعال في اختيار المنهج ووسائل وأساليب جمع البيانات المتعلقة بالموضوع المختار، وذلك من خلال مجموعة الإجراءات والقواعد للوصول إلى نتائج علمية موثوقة وذات مصداقية؛حيث يشكل تنوع المناهج في الدراسات التي تم تفحصها إثراء منهجيا وعلميا لهذه الأبحاث التي قام بها سوسيولوجيون وأخصائيون نفسانيون وأطباء وغيرهم في مقاربة موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على ممارسيها من مختلف الفئات العمرية والطبقية في المجتمعات التي أجريت فيها هذه الدراسات ، إلا أن هذه المناهج تصف الواقع المدروس وتفسره كما هو من منطلقات براغماتية نفعية إحصائية منطلقة من الواقع الغربي لتتم معالجة هذا الموضوع من خلال السياق الاقتصادي والثقافي والاجتماعي السائد في ذلك الواقع الذي طغت عليه النزعة الإمبريقية التكميمية في تجزيء

هذا الواقع المدروس أو ذاك ، ولرصد ومعرفة تأثيرات سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة وأبعادها تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي في إطار التوليفة النظرية المعتمدة "السوسيو – سيميو – اتصالية" مع مدخلات تحليلية إرشادية للمفكرين مالك بن نبي وروجيه جارودي لِتُعْتَمَدَ كنماذج إرشادية في التحليل في الجانب النظري خاصة فيما يتعلق بمواجهة العولمة وسلبياتها وقيمها ، وأيضا في تحليل النتائج الميدانية وتفسيرها ، فمقولات الأفكار القاتلة والميتة ، والفراغ الكوني وفقدان الوعي الحضاري هي الإطار العام الذي يتشكل منه الأنموذج الإرشادي الأول ، أما الأنموذج الإرشادي الثاني فيتكون إطاره العام من مقولة الشر الأبيض ، وستبين الدراسة بالشرح هذين الأنموذجين بعد التطرق للمنهج بشكل عام والمنهج المختار ، والأنموذج الإرشادي أو ما يسمى بالباراديغم «Paradigme».

أين تكونت فكرة المنهج «Method» بالمعنى الاصطلاحي المتعارف عليه اليوم إبان القرن السابع عشر على يد فرنسيس بيكون وبورويال ، وجون ستيوارت ميل وديكارت وكلود بيرنار وغيرهم من المحدثين : دوركايم وبرتراند راسل وجون ديوي ، ومن العلماء الأمريكيين المعاصرين وليم توماس وستيوارت تشابن ومورينو ، وغيرهم من علماء مرموقين بريطانيين وفرنسيين وألمان ، وأصبح اصطلاح المنهج : (الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد العامة التي تهيمن على سير العقل وتحديد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة).[1016]

1016 – رجاء وحيد دويدري ، البحث العلمي أساسياته النظرية وممارسته العملية ، دار الفكر المعاصر ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.ص.128-129.

ويتكون المنهج (بالمفرد) بالمعنى الأكثر رقيا والأكثر عمومية للمصطلح من مجموع العمليات الفكرية التي يسعى اختصاص بها إلى بلوغ الحقائق التي يتابعها ويثبتها ويتحقق منها؛ إن هذا التصور للمنهج بالمعنى العام للأسلوب المنطقي الملازم لكل خطوة علمية يتيح اعتباره مجموعة من القواعد المستقلة عن أي بحث ، ومضمون خاص يرمي خاصة إلى عمليات وأشكال من المحاكمة والإدرك تجعل الواقع الذي يجب إدراكه سهل المتناول.[1017]

وفي عمومه إذن يشير إلى جملة من الإجراءات والخطوات المنظمة ينتهجها الباحث في معالجة الموضوع المدروس قصد الإجابة على تساؤلات الدراسة واختبار فرضياتها ، والمنهج نصف المعرفة والبوصلة التي يهتدى بها لتلمس الهدف واكتشاف الحقيقة ، ويتم اختياره بعد قراءة موضوعية لطبيعة وخصائص الواقع المدروس حتى تكون نتائجه معبرة بصدق عن هذا الواقع.[1018]

ويعتبر الطريق الذي إذا حدد من طرف الباحث لابد وأن تكون من ورائه فلسفة ؛ تتضح فلسفة المنهج بالإجابة على السؤال : لماذا يختلف الباحثون أو يتفقون في التعرف على الموضوع الواحد؟ ؛ يختلفون أو يتفقون حسب المواضيع والفلسفات التي من ورائها ، والإطار المرجعي لكل منهم والسبل التي يتبعونها في تحقيق أهدافهم ، ولهذا تستمد فلسفة المنهج من فلسفة الموضوع حيث يصبغ المنهج بفلسفته.[1019]

1017 – مادلين غروايتز ، مناهج العلوم الاجتماعية منطق البحث في العلوم الاجتماعية ، ترجمة سام عمار ،المركز العربي للتعريب والترجمة والنشر ، دمشق – سوريا ، الطبعة الأولى 1993 ، ص.ص.9-10.

1018 – بلغيث سلطان ، مرجع سابق ، ص.61.

1019 – عقيل حسين عقيل ، فلسفة مناهج البحث العلمي ، مكتبة مدبولي، دون ذكر البلد ورقم الطبعة ،الطبعة 1999 ، ص.47.

إذ هو الوعي بالموضوع من خلال الوعي بفلسفته ، وبالخطوات التي تتبع من أجل اكتماله وتبيانه ؛ هو الطريق الذي يسلكه الباحث في تبيان المعلومات والحقائق الكامنة والظاهرة ، وتوضيح البحث كوحدة واحدة لا انفصام فيها ، وبانسياق ثابت ومحدد يترجم الفروض وينظم البحث من بدايته إلى نهايته.[1020]

وليس قالبا لصهر الأفكار بل يسعى لاستيعاب الجديد والكشف عنه ، وليس تكرارا روتينيا مقتصرا على دراسة الماضي بالتحليل والتفسير ، ولا على دراسة الحاضر المشاهد ؛ ينبغي أن يرتبط بالزمن مستوعبا المستبقبل متطلعا إلى آفاقه الرحبة ، والمناهج العلمية مناهج تحسينية لاتقف عند قبول الواقع بل تعمل على تحسينه ، والمنهج العلمي أسلوب فني يتبع في تقصي الحقائق.[1021]

وهو فن التنظيم الصحيح لسلسلة من الأفكار العديدة ، إما من أجل الكشف عن الحقيقة حينما نكون نجهلها ، أو من أجل البرهنة للآخرين حينما نكون نعرفها ، والمناهج نوعان : نوع للكشف عن الحقيقة يسمى التحليل أو الحل ، ويسمى أيضا منهج الاختراع والآخر هو الخاص بتعليم الحقيقة للآخرين بعد اكتشافها ، ويسمى منهج التأليف أو منهج المذهب.[1022]

ومعناه الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد العامة التي تهيمن على سير العقل ، وتحدد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة.[1023]

1020 – المرجع نفسه ، ص.49.

1021 – المرجع نفسه ،ص.ص.49-50.

1022 – عبد الرحمن بدوي ، مناهج البحث العلمي ، وكالة المطبوعات ، الكويت ، الطبعة الثالثة 1977 ، ص.ص.4-5.

1023 – نفس المرجع السابق ، ص.5.

حيث يقدم المعجم الفلسفي تعريفا للمنهج بأنه : (وسيلة محددة توصل إلى غاية معينة) ، ويعرفه بتل على أنه : (التعبير الصائب للعمليات العقلية التي نقوم بها بصدد الكشف عن الحقيقة والبرهنة عليها)؛ المنهج العلمي تحليل منسق وتنظيم للمبادئ والعلميات العقلية والتجريبية التي توجه البحث العلمي بالضرورة ، أو ما تؤلفه بنية العلوم الخاصة؛ المنهج العلمي بهذا المعنى يستخدم أداة منهجية غاية في الأهمية هي التحليل لمجموعة المبادئ والأسس التي ينطلق منها على أن يتسم بصفات منطقية مثل الاتساق والضرورة.[1024]

والمنهج الوصفي تستخدمه العلوم الطبيعية والاجتماعية ، ويعتمد على الملاحظة بأنواعها بالإضافة إلى عمليات التصنيف والإحصاء مع بيان وتفسير تلك العمليات ؛ يعد أكثر مناهج البحث ملاءمة للواقع الاجتماعي كسبيل لفهم ظواهره واستخلاص سماته.[1025]

ويستخدم في دراسة الأوضاع الراهنة للظواهر من حيث خصائصها وأشكالها وعلاقاتها ، والعوامل المؤثرة في ذلك مع إمكانية التنبؤ في أغلب الأحيان بمستقبل الظواهر ، والأحداث المدروسة في إطاره رصدا ومتابعة لهذه الظاهرة أوتلك كميا ونوعيا في زمن محدد ، أو على فترات زمنية متقطعة من أجل التعرف على محتوى ومضمون هذه ، أو تلك للوصول إلى نتائج وتعميمات تساعد في فهم الواقع وتطويره.[1026]

1024 – عبود عبدالله العسكري ، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية ، دار النمير ، دمشق –سوريا ، الطبعة الثانية 2004 ، ص.14.

1025 – المرجع نفسه ، ص.19.

1026 – ربحي مصطفى عليان وعثمان محمد غنيم ، مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق ، دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.ص 42 – 43.

ولا يقتصر على جمع البيانات والحقائق وتصنيفها وتبويبها وتحليلها تحليلا دقيقا متعمقا ، بل يتضمن قدرا كافيا من التفسير للنتائج لذلك يقترن الوصف دائما بالمقارنة إضافة إلى استخدام أساليب القياس والتصنيف والتفسير قصد استخراج الاستنتاجات ذات الدلالة وصولا إلى التعميم.[1027]

ليبحث العلاقة بين أشياء مختلفة في طبيعتها لم تسبق دراستها ليختار الباحث ما له صلة بدراسته لتحليل العلاقة بينها متضمنا مقترحات وحلولا مع اختبار صحتها طارحا ما ليس صحيحا من الفرضيات والحلول واصفا النماذج المختلفة والإجراءات بصورة دقيقة قدر المستطاع مستخدما الطريقة المنطقية الاستقرائية الاستنتاجية للوصول إلى قاعدة عامة.[1028]

وينقسم إلى قسمين : دراسات وصفية عامة للتحليل والتصنيف ، ومنهج وصفي يشمل تجميع البيانات بتقنية الاستبيان والمقابلة والملاحظة وأساليب التعميم.[1029]

وهو أسلوب من أساليب التحليل يرتكز على معلومات كافية ، ودقيقة حول ظاهرة بعينها وطريقة للوصف وفق منهجية علمية دقيقة صحيحة تُصَوِّرُ النتائج المتوصل إليها في شكل رقمي معبر يمكن تفسيرها.[1030]

1027 – فاطمة عوض صابر وميرفت علي خفاجة ، أسس ومبادئ البحث العلمي ، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية ، الإسكندرية ، مصر ، الطبعة الأولى 2002 ، ص.87.

1028 – عبد الرحمان بن عبدالله الواصل ، البحث العلمي ، المملكة العربية السعودية ، دون ذكر دار النشر ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.49.

1029 – خميس طعم الله ، مناهج البحث وأدواته في العلوم الاجتماعية ، مركز النشر الجامعي ، تونس ، الطبعة 2004 ، ص.15.

1030 – محمد عبيدات وآخرون ، منهجية البحث العلمي ، القواعد والمراحل والتطبيقات ، دار وائل للطباعة والنشر ، عمان ، الأردن ، الطبعة الثانية 1999 ، ص.46.

أما المنهج الوصفي التحليلي فيقوم على وصف ظاهرة ما محل الدراسة للوصول إلى أسبابها والعوامل المتحكمة فيها ، واستخلاص النتائج لتعميمها وفق خطة بحثية محكمة من خلال تجميع البيانات وتنظيمها وتحليلها.[1031]

والأنموذج الإرشادي مفهوم مستوحى من كتابات الباحث توماس كون تحديدا كتابه الموسوم بـــ : بنية الثورات العلمية حيث فرق بين ما يسميه العلم الثوري ، والعلم العادي والنوع الأخير هو الذي يقصده كون لأنه هو المألوف والمتكرر ، والباحث فيه يمتلك معرفة نظرية مقبولة وعلما بالإجراءات التجريبية المعتادة فضلا عن الأدوات الضرورية لإجراء التجارب ، واجتماع الإجراءات مع الأدوات ومع عناصر أخرى تسهم حسب كون في تكوين ما يسمى بالأنموذج الإرشادي، ويتمثل النشاط العلمي هنا في محاولة معالجة مظاهر معينة للعالم الطبيعي بعزلها بشكل مناسب في أوضاع تجريبية لتنطبق على الأنموذج الإرشادي ، وبالتالي يعطينا هذا الأخير إطارا عاما ومؤشرات تدل على ما يجب أن يكون عليه شكل ذلك الواقع ، وبالتالي يقوم الباحث بملء تلك المربعات بالتفاصيل ، وبالتالي يرى إيان كريب بأن الأنموذج الإرشادي ناجع في العلوم الطبيعية ، وفاشل في العلوم الاجتماعية لأنه يشوه الواقع المعطى المدروس والمتشابك من خلال تجزيئه إلى جملة من المفاهيم النظرية.[1032]

1031 – محمد الصاوي محمد مبارك ، البحث العلمي أسسه وطريقة كتابته ، مؤسسة الأهرام للنشر والتوزيع ، القاهرة ،مصر ، طبعة 1998 ، ص.3.

1032 – إيان كريب ، مرجع سابق ص.31.

والنماذج الإرشادية حسب توماس كون مجموعة أمثلة توضيحية شبه معيارية لنظريات مختلفة فيما يتعلق باستخدامها على مستوى المفاهيم والأدوات والمشاهدات ، وهذه هي النماذج الإرشادية لجماعة البحث العلمي التي تعرضها الكتب الدراسية والمحاضرات والتطبيقات المعملية التي يدرسها الباحثون ليهتدوا بها في دراساتهم وتطبيقاتهم العملية ، وبالتالي فهي تساعد في التعلم المتخصص ، وعلى الرغم من اللبس والغموض في بعض الأحيان إلا أن النماذج الإرشادية يمكن تحديدها بسهولة في مجتمع علمي بلغ حد النضج ، وهذه النماذج الإرشادية يمكن تغييرها من حين لآخر حتى تواكب التطورات السارية في المحيط الاجتماعي والعلمي ، وذلك من خلال التحولات البناءة والهدامة للنماذج الإرشادية ، فالاكتشافات والابتكارات العلمية والمعرفية المختلفة والمتمايزة تساهم في تطوير النظريات والنماذج الإرشادية فما يصلح في عصر ما لا يصلح بالضرورة في عصر لاحق.[1033]

أما الباحث فخري صالح فيسميه منسقا ، ويسميه كمال أبو ذيب أنموذجا كليا ، ويطلق عليه سعيد الغانمي تبادلا ، وخطابا وجذرا حسب سعيد بن گراد وجدولا عند يوسف الصديق ، وحديثا أو قولا ومحالا إليه وإنشاء لدى كمال أبو ديب ، ومشارا إليه لدى عبد العزيز بن حمودة ، بينما يميل كثير من باحثينا إلى ترجمته بالمرجع.[1034]

وحينما تعرض مالك بن نبي إلى شرح مقولة الأفكار القاتلة والميتة بين بأن القاتلة مستعارة من الغرب ، ومن الجانب المرضي في ثقافته ، والميتة موروثة من ثقافتنا ومن جانبها المرضي وتجول في ذواتنا كأفكار فاقدة للحياة.[1035]

1033 – توماس كون ، بنية الثورات العلمية ، ترجمة جلال شوقي ، الكويت سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 168 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1992 ، ص. ص.77- 103.

1034 – أرمان وميشال ماتلار ، مرجع سابق ، ص.ص 15 – 16.

1035 – مالك بن نبي ، مرجع سابق ، ص.ص145-147.

وبين في تطرقه لتفسير مقولة الفراغ الكوني الطريقة التي يشغل بها هذا الفراغ بالأفكار في البحث عن الحقيقة الوحيدة المجسدة في الليبرالية ، وبالتالي ينشأ لدى الإنسان الغربي بوجه عام أنموذجان ثقافيان : أنموذج ثقافة هيمنة ذات جذور تقنية ، وأنموذج ثقافة حضارية ذات جذور أخلاقية وغيبية ، ولكن الأنموذج الثاني في جزئه الأخلاقي والغيبي يفتقده الإنسان الغربي عموما ، والأمريكي بوجه خاص الذي لم يشهد رسالات سماوية قط لأن الرسالات السماوية جميعها ظهرت في الشرق ، وبهذا تفتقد المجتمعات الغربية لما يسميه مفكرنا بـ :"الظاهرة الدينية "، الشيء الذي يبرز وجه الثقافة الغربية التقنية في تشكيل الأشياء ، وتركيبها التقني والجمالي بينما تسود الشرق الإسلامي ثقافة الحقيقة والخير على مراحل التاريخ ، ونكسة فقدان المسلم للوعي الحضاري وغرقه في صوفية مبهة غامضة.[1036]

الفراغ الكوني : يتمثل في الطريقة التي يُشْغَلُ بها الفضاء الفكري للإنسان الأمريكي بالأفكار في البحث عن الحقيقة الوحيدة المتمثلة في القيم الليبرالية.

يؤدي الفراغ الكوني إلى أنموذجين ثقافيين : – أنموذج ثقافي هيمني تقني يبرز وجه الثقافة الغربية في تشكيل الأشياء وتركيبها التقني والجمالي.

– أنموذج ثقافي حضاري أخلاقي غيبي مفقود يعكس غياب نشوء الظاهرة الدينية في المجتمعات الغربية تاريخيا.

– أنموذج حضاري مادي ينضوي تحت الأنموذج الأول

إذن نستخلص مما سبق هيمنة الأنموذج الأول المادي الليبرالي السوقي مقابل الروحي الغائب المفقود أصلا.

1036 – مالك بن نبي ، تبسيط مشكلة الأفكار في العالم الإسلامي ، مرجع سابق ، ص.ص10-12.

فالفراغ الكوني مملوء إذن بهيمنة تقنية ليبرالية نفعية نازعة إلى الفردانية تجسد المقولة الليبرمانية : "ما يحدده السوق ويراه فهو صالح وما لا يحدده ويراه فهو طالح.

إذن أنموذج الفراغ الكوني الذي تريد الدراسة توضيحه يعكس النزعة الليبرالية السوقية لينتقل الأنموذج من حيز الفكر وفضائه إلى حيز الأشياء والوسائل ، أو كما يسميها مالك بن نبي عالم الأفكار الذي يسبق عالم الأشياء ويؤثر فيه ؛ أي الانتقال من حيز عالم الأفكار إلى حيز عالم الأشياء والوسائل لتصبح الوسيلة امتدادا للفكرة ؛ بمعنى امتدادا للفكرة الليبرالية المهيمنة ، وبالتالي تعكس الوسيلة التكنولوجية قيم وثقافة الآخر المهيمن الذي ينتجها ويروجها ليصبح صاحب هذا الأنموذج سواء كان فردا أو جماعة أو مؤسسة صاحب الرسالة والقائم بإقناع المتلقي الذي يخضع لرسالة هذا الأنموذج عبر الوسائل المختلفة.

والوسائل التي تريد الدراسة توضيحها والتي تعكس الأنموذج تتمثل في الألعاب الإلكترونية.

والأفكار القاتلة التي تريد الدراسة توضيحها تتمثل في المضامين الثقافية والإيديولوجية المختلفة التي تضخها للمتلقي ما بعد الموحدي الذي يعكس شبابنا ، وكيف تعيد هذه الألعاب الإلكترونية الترفيهية تشكيلهم الثقافي من خلال تأثيراتها السيميائية الصورية.

والأفكار الميتة التي تريد الدراسة توضيحها هي تلك الأفكار الموروثة من الجانب المرضي في ثقافتنا ما بعد الموحدية فاقدة الوعي الحضاري النازعة إلى الإغراق الصوفي المبهم الغامض ، والتي تجول في ذوات شبابنا وعقولهم كأفكار فاقدة للحياة.

والمتلقي الذي تريد الدراسة توضيحه هم شبابنا الذين يعيشون في عصر ما بعد الموحدين المندرجون ضمن إطار مجتمعات الشمال الإفريقي الذي سادت فيه ثقافة الحقيقة والخير

على مراحل التاريخ ، وتسود فيه أيضا حالة نكسة فقدان الوعي الحضاري والغرق والاستسلام لصوفية غامضة مبهمة تعكس قابليته للتقليد ، بل قابليته لاستعمار هذا الأنموذج السوقي النازع إلى الهيمنة الترفيهية التفاعلية التي تضخها الألعاب الإلكترونية كوسائل لهذا الأنموذج ؛ أين المتلقي المغلوب مولع دائما بتقليد الغالب في غالب أحواله لاسيما وهذا المغلوب واقع تحت تأثير الضخ الثقافي المتنوع المتواصل لهذه الألعاب التفاعلية الترفيهية من خلال فضاءاتها الافتراضية الآسرة الساحرة بصورها ذات الأبعاد الثلاثية.

فخضوع شبابنا ما بعد الموحدي للأفكار القاتلة المستدمجة من الجانب المرضي الذي تعرضه هذه الوسائط التفاعلية من خلال أنموذج الفراغ الكوني المهيمن لأن الأفكار الميتة الموروثة لدى شبابنا تمتص الأفكار القاتلة المبثوثة المستدمجة من الفضاءات التفاعلية ليعيد شبابنا محاكاتها تطبيقا في واقعنا الاجتماعي.

بين روجيه جارودي مضمون مقولة الشر الأبيض مشيرا إلى الدور المشؤوم الذي وصم تاريخ الإنسان الغربي عموما ، والأمريكي على الخصوص فالتفوق التاريخي الغربي ليس تفوق ثقافة ، وإنما تفوق هيمنة تقنية عدوانية.[1037]

فمقولة الشر الأبيض تعني الهيمنة التقنية العدوانية ، وسيميائيتها التي تصم الواقع الغربي عموما والأمريكي على وجه الخصوص انطلاقا من عالم الأفكار إلى عالم الأشياء "عالم الوسائل" ، أو كما سماها مالك بن نبي منتجات الحضارة ، وهذه المقولة التي تريد الدراسة توضيحها تعني هيمنة العدوانية الكامنة المستقرة في المخيال الأمريكي المتنقلة إلى الوسائل ، وهذه الوسائل كما بينتها الدراسة في شرح الأنموذج الأول تعني الألعاب الإلكترونية الترفيهية ، وشرها الأبيض يتمثل في مضامينها الثقافية الترفيهية التفاعلية الجانحة إلى تصدير الأفكار الهيمنية العدوانية عبر سيميائية الصورة.

1037 – روجي غارودي ، مرجع سابق ، ص.ص9-10.

والخاضعون لثقافة الشر الأبيض التي تضخها تلك الوسائل حاملة القيمة هم شبابنا الذين استدمجوا تلك المضامين الترفيهية التفاعلية من عوالم تلك الألعاب الافتراضية ليحاكوها في واقعهم الاجتماعي الحقيقي.

فبالنسبة لهذه الدراسة النظرية تمت الاستعانة بمجموعة من المراجع العربية والأجنبية المترجمة والأجنبية غيرالمترجمة إضافة للدوريات ، والرسائل والأطاريح والمجلات والمقالات العلمية المنشورة ، والمواقع الإلكترونية المتصلة بموضوع الدراسة لتسليط الضوء العلمي الكاشف لنعرف حقيقة موضوعنا قيد البحث ؛ أي ظاهرة سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تتشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة كظاهرة اجتماعية وسيميو – اتصالية.

حيث تمتاز الظاهرة الاجتماعية عموما بقوة آمرة قاهرة هي السبب في أنها تستطيع أن تفرض نفسها على الفرد أراد ذلك أو لم يرد ؛ حقا أنني لا أشعر به حين أستسلم له بمحض اختياري ، لأن الشعور بالقهر ليس مجديا في هذه الحالة ، ولكن ذلك لا يحول دون أن يكون القهر خاصة تتميز بها الظواهر الاجتماعية ؛ هذا القهر يؤكد وجوده بقوة متى حاولت مقابلته بالمقاومة.[1038]

والظاهرة تميل إلى الانتشار والعموم ، وهذا الميل يرجع إلى أنها اجتماعية ؛ أي إلى أنها تفرض نفسها قهرا ، فليست مقدرتها على الانتشار سببا في أنها اجتماعية ، ولكن هذا الانتشار لخواصها الاجتماعية.[1039]

1038 – إميل دوركايم ، قواعد االمنهج في علم الاجتماع ، ترجمة محمود قاسم والسيد محمد بدوي ،دار المعرفة الجامعية ، الإسكندرية ، الطبعة 1988 ، ص.52.

1039 – المرجع نفسه ،ص.64.

والظواهر ذات طبيعة واقعية وفي البرهنة على أن موضوعيتها «Objectivité» ليست وليدة الوهم وتوجد في الواقع علامة هامة ترشدنا إلى وجود الشيء ، وهذه العلامة هي أننا لا نستطيع تغيير الشيء بمجرد حكم تصدره إرادتنا عليه.[1040]

وإن ما يصبغ الوقائع الاجتماعية بالطابع الفردي هو تجسدها في أجساد الأفراد ؛ إذ أن مظاهر الظواهر الاجتماعية مصطبغة بالطابع الفردي ؛ بمعنى اعتمادها جزئيا على الظروف الخاصة إلى جوار التركيب العضوي – النفسي للفرد ؛ حيث الجسد عامل تفريد لما هو جمعي ، والأجساد مختلفة عن بعضها تحتل مواقع مختلفة في المكان والزمان ؛ يشكل كل منها محورا خاصا ، ومن حوله تعكس التصورات الجمعية ذاتها وتلونها ، ومحصلة ذلك أن أفهام الأجساد وإن توجهت صوب عالم واحد فإنها لاتراه من الزاوية ذاتها ؛ أي أن كل جسد يعبر عن العالم على طريقته.[1041]

ومن منظور ميرلوبونتي فإن الجسد كموضوع ، ومن خلال تعريف الموضوع الذي يعني (أنه يوجد جزء خارج جزء ، وبالتالي فهو لا يقبل بين أجزائه ، أو بينه وبين المواضيع الأخرى سوى علاقات خارجية وآلية ، إما بالمعنى الضيق لحركة قائمة ومنتقلة ، وإما بالمعنى الواسع لعلاقة وظيفية خاضعة للتغير) ، فلو أردنا إدخال الجسم في عالم المواضيع ، وإقفال هذا العالم من خلاله لكان من الضروري التعبير عن عمل الجسد في لغة الشيء في ذاته ، واكتشاف خلف السلوك التبعية الطولية بين المثير واللاقط.[1042]

1040 – المرجع نفسه ، ص.92.

1041 – جينيفر م.ليمان ، تفكيك دوركايم نقد مابعد بنيوي ، ترجمة محمود أحمد عبدالله ، المركز القومي للترجمة ، الجزيرة ، القاهرة ، العدد 2085 ، الطبعة الأولى 2013.، ص.156.

1042 – موريس ميرلو بونتي ، ظواهرية الإدراك ، ترجمة فؤاد شاهين ، معهد الإنماء العربي ، دون ذكر البلد ورقم الطبعة ، ص.72.

فإذا خمنت ما يمكن أن تكون عليه ، فذلك بترك الجسد الموضوع هناك جزءا خارج جزء ، ومستندا إلى الجسد الذي لي معه تجربة حالية ، مثل الصورة التي تخدع بها يدي الشيء الذي تلمسه باستباق المثيرات ، وبرسمها بنفس الشكل الذي سوف أدركه لا أستطيع أن أفهم وظيفة الجسد إلا بإنجازها بنفسي ، وبالقدر الذي أكون فيه جسدا ينهض نحو العالم.[1043]

إن إدراك الخارج يتطلب ضبط المثيرات في شكل معين ، ووعي الجسد يجتاح الجسد والنفس تنتشر على كل أجزائها والسلوك يتجاوز قطاعه المركزي ؛ الإجابة أن تجربة الجسد هي "تصور" ، "واقع نفساني" ، وهي بهذه الصفة تختم سلسلة من الأحداث النفسانية والفيزيولوجية التي تعتبر وحدها من "الجسد الحقيقي" ألا يشبه جسدي تماما الأجساد الخارجية ؛ أي موضوعا يمارس تأثيره على أجهزة لاقطة ويفسح المجال في النهاية لوعي الجسد ألا يوجد نوع من "إدراك الداخل"كما يوجد إدراك الخارج.[1044]

حيث الإنسان يمتلك وسائل أخرى غير لغوية متمثلة في وجود أنظمة من العلامات غير اللفظية تخضع لاتفاق وتواضع الجماعة تعمل متضافرة ، أو مستقلة من خلال السياق الثقافي لكل مجتمع ؛ تعمل هذه الأنظمة من خلال الحواس الخمس : السمع والبصر واللمس والشم والذوق التي تحدد بدورها نظام العلامات ووظيفته.[1045]

1043 – المرجع السابق ،ص.74.

1044 – نفس المرجع والصفحة.

1045 – محمد محمد داود ، جسد الإنسان والتعبيرات اللغوية دراسة دلالية ومعجم ، دار غريب للطباعة والنشر واالتوزيع ، القاهرة ، مصر ، طبعة 2007 ، ص.7.

وتنقسم هذه الوسائل غير اللفظية إلى أنظمة دلالية عضوية تتخذ من جسم الإنسان علامات في التواصل مع الآخرين ؛ إنه يتكلم بجسده وتحمل حركاته وإشاراته دلالات مفهومة مثل اللغة تماما ، وأنظمة أدائية فيما يستخدمه الإنسان من وسائط أو أشياء توجد في البيئة ويستعملها بوصفها علامات محملة بدلالات.[1046]

في حالة تفاعل الإنسان مع الآلة عموما ، وتفاعل الممارس مع اللعبة كواسطة تتحول هذه الثنائية العلامة (الممارس–اللعبة) إلى "جسد موضوع" من منظور ميرلوبونتي ؛ أين تمثل هذه الوسائط امتدادات لجسده حيث تشكل الأنظمة الأدائية لغة غير لفظية دالة اتصاليا وسيميائيا ؛ حيث التعامل مع هذه الميديومات المتاحة أثناء اللعب كوسائل غير لغوية يمتلكها هؤلاء الممارسون تتمثل في وجود أنظمة من العلامات خارج اللغة خاضعة لاتفاق وتواضع جماعة اللعب (حالة اللعب الجماعي على الخط) تعمل متضافرة ، أو مستقلة في السياق الثقافي لكل مجتمع شبكي ؛ هذه الأنظمة تعمل من خلال الحواس الخمس عموما وبشكل خاص في إطار ثالوث حواسي يشكله (السمع والبصر واللمس) الذي يحدد بدوره نظام العلامات ووظيفته ، وهذه الوسائل بدورها تنقسم إلى أنظمة دلالية عضوية تتخذ من جسد اللاعب علامات في تواصله مع لعبته ، وأيضا مع رفقاء اللعب الجماعي على الخط(دلالة التفاعل العضوي المفهوم داخل جماعات اللعب) ، وإلى أنظمة أدائية يدخل فيها العضوي الملتحم بغير العضوي عبر وسيط توفره واجهات التحكم للدخول إلى فضاءات الألعاب باستخدام هذه الوسائط بوصفها علامات محملة بالدلالات.

وعليه فنحن إذن إزاء دراسة ظاهرة تمتاز بالقهر بالتعبير الدوركايمي ، ولا نستطيع تغييرها ؛ حيث سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية ظاهرة عولمية قاهرة عبر قومية يخضع لها الممارسون من مختلف الشرائح العمرية من الجنسين في العالم أجمع ؛ ظاهرة شبكية موسلة

1046 – المرجع نفسه ، ص.ص.7-8.

فائقة الدقة الصورية ؛ ظاهرة سمعية بصرية يغري سراب شاشاتها الملايين من الممارسين ليرتموا في (هناك الصورة) ؛ ظاهرة سوسيو– سيميو– اتصالية تخترق سيميائية شرها الأبيض القاهر في عصر الغوغائية الإلكترونية بالتعبير الجارودي عيون الممارسين من شبابنا تحديدا كهدف لدراستنا ، وبوجه عام كل الممارسين المتعرضين لضخ الصورة المتواصل في فضاءات هذه الميديومات.

وأيضا إزاء دراسة واقعة اجتماعية عالمية مصبوغة بطابع كل فرد ممارس لها في العالم برمته ، وفي فضاءات الألعاب كعوالم افتراضية ؛ أين يكون كل جسد لاعب حسب التفريد الدوركايمي يعبر عن عالم اللعبة على طريقته ، وما يزيد من طرائق التعبير المختلفة خاصيتا التفاعلية واللاعبية ؛ حيث هذا الجسد اللاعب يشكل واقعة اجتماعية حسب المنطلق الدوركايمي خارج اللعبة في الحياة الحقيقية ، وواقعة اجتماعية أيضا منخرطة لاعبة منغمرة منغمسة في سراب شاشي ساحر يعكس سيميائية هذه الميديومات ؛ أين تُسَهِّلُ اللمسة الهابتيكية الناعمة الولوج في هناك اللعبة الممارسة ؛ أين تصبح الفجوة بين الافتراضي والواقعي متلاشية عبر الواجهات اللمسية ؛ حيث محصلات أفهام هؤلاء كوقائع اجتماعية لاعبة ، وإن توجهت لتنغمس في عالم اللعب الترفيهي ، فإنها لاتراه من ذات الزاوية ؛ يعني أن كل جسد يعبر عن عالم لعبته بطريقته الخاصة ؛ أين يخضع هذا الجسد اللاعب كواقعة اجتماعية لسيميائية الشر الأبيض الناعم لصور هذه الميديومات يتشربه كل ممارس منغمس بوجه عام ، وخصوصا جسد النحن من شبابنا مابعد الموحدي كواقعة اجتماعية مابعد موحدية تهوم سابحة في مفهوم عقدة الفراغ الكوني الذي يسيطر على وجدان الفرد الأمريكي المنتقل إلى التقنية بوجه عام ليصوغ فضاءات الألعاب كمنتجات مابعد حداثية لأنها في الحقيقة ماهي إلا امتداد لسيميائية هيمنية تقنية عولمية تسكن هذه الواسطة أو تلك ، واللاعب مابعد الموحدي المغلوب المتأثر بسيميائية الصورة في هذه الميديومات مولع بتقليد الغالب ؛ يعني أننا أمام توقع استباقي محتمل منطلق من إشكال الدراسة وفرضياتها يثبت ، أو ينفى في

انتظار ما ستسفر عليه نتائج إجابات مفردات مجتمع البحث كوقائع اجتماعية ما بعد موحدية ممارسة لاعبة خاضعة للدراسة.

رابعا : أدوات الدراسة

تم الاعتماد في جمع بيانات الدراسة على تقنية الاستمارة ، وهي وسيلة للتقصي في ميدان العلوم الإنسانية وتقنية مباشرة لطرح الأسئلة على الأفراد بطريقة موجهة لأن صيغ الإجابات تحدد مسبقا مما يسمح بالقيام بمعالجة كمية بهدف استنتاج علاقات رياضية ، وإقامة مقارنات كمية ، وهي وسيلة اتصال بالمبحوثين بطرح الأسئلة عليهم واحدا واحدا وبنفس الطريقة بهدف استخلاص اتجاهات وسلوكات هؤلاء انطلاقا من الأجوبة المتحصل عليها ، والأسئلة ليست من نفس النوع لتتضمن عشرات الأسئلة كقاعدة عامة تغطي مواضيع متعددة ومتنوعة لا تطبق إلا على عدد لا يتجاوز المئات كحد أقصى تملأ ذاتيا من قبل المبحوث أو من خلال المقابلة.[1047]

وتمتاز هذه الطريقة بكونها تساعد على جمع معلومات جديدة ومستمدة من المصدر مباشرة ، والمعلومات التي يحصل عليها الباحث من خلال المقابلة لايجدها في المكتبة ، إلا أن هذا الأسلوب الخاص بجمع المعلومات يتطلب إجراءات دقيقة منذ البداية مثل تحديد الهدف ، وتحديد الوقت وتنظيمه واختيار الأفراد ، ووضع العدد الكافي من الاختيارات لكل سؤال ووجود خلاصة موجزة موضحة لأهداف الاستبيان.[1048]

1047 – موريس أنجرس ، مرجع سابق ، ص.ص 204 – 206.

1048 – عمار بوحوش ، دليل الباحث في المنهجية وكتابة الرسائل الجامعية ، المؤسسة الوطنية للكتاب ، الجزائر ، الطبعة الثانية دون ذكر السنة ، ص.38.

ويعتبر الاستبيان وسيلة من الوسائل التي يعتمد عليها الباحث في تجميع البيانات من مصادرها معتمدا على استنطاق المستهدفين بالبحث من أجل الحصول على أجوبتهم عن الموضوع ؛ حيث يتوقع الباحث بأنها شافية تماما مما يجعله يعمم أحكامه من خلال النتائج المتوصل إليها ، والاستبيان لا يمثل موضوع البحث بل يمثل توقع الباحث من الموضوع.[1049]

إذن هو مجموعة من الأسئلة يطرحها الباحث على المبحوثين وفق توقعاته للموضوع ، والإجابة تكون حسب توقعاته التي صاغها في استفسارات محددة ، وليس بالضرورة أن يكون التوقع صائبا لأن الصواب ينبع من المصادر التي تلم بالموضوع وتعايشه لا من توقعات الباحث الذي لا يعرف حقيقة الموضوع ويريد أن يعرف عنه.[1050]

وحتى تكون الاستمارة مطورة لابد من إشراك المصادر المستهدفة بالدراسة أو البحث في إثارة الأسئلة مع الباحث قبل صياغة الاستمارة نهائيا ، وذلك عن طريق إجراء مقابلات استطلاعية على المجتمع المراد التعرف عليه ، ومن ثم إعدادها وفق ما أشار إليها المجتمع واستنبطها الباحث واستوضحها منهم لولا المصادر لم يكن هناك موضوع ؛ البحث العلمي يستوجب باحثا ومصدرا وموضوعا ووسيلة إلا أن المصدر منبع المعلومات.[1051]

ويدخل الاستبيان ضمن إطار التقنيات الحية التي تشمل الملاحظة والمقابلة وقياس المواقف ، ويدخل ضمن تقنيات الأسلوب الكمي الذي يعتمد على الطريقة الإحصائية وطريقتي المسح الاجتماعي ، والقياس الاجتماعي وكلها تعتمد على الاستجواب وجمع المعلومات والآراء.[1052]

1049 – عقيل حسين عقيل مرجع سبق ذكره ، ص.148.
1050 – المرجع نفسه ، ص.149.
1051 – المرجع نفسه ،ص.ص.149-150.
1052 – خميس طعم الله ، مرجع سبق ذكره ، ص.89.

ويعتبر وسيلة مناسبة لجمع بيانات محددة ، أو الحصول على آراء واتجاهات المجيبين بخصوص متغيرات البحث ؛ يمكن استعماله بكفاءة عالية لقياس متغيرات البحث باستعمال المقاييس التي يعتمدها الباحث ، لذا يستعمل الاستبيان في البحوث المتقدمة لاختبار الفرضيات.[1053]

أين صمم ليكارت مقياسا لدراسة المواقف عام ألف وتسعمئة واثنين وثلاثين اتسم مقياسه بالسهولة والبساطة والدقة ؛ يتضمن أسلوب تصميمه الخطوات الآتية :

- اختيار عدد كبير من العبارات أو الجمل ، أو المقترحات المتعلقة بصورة مباشرة بالموضوع المطلوب دراسة مواقف الناس حوله.
- اختزال هذه العبارات بعدد أصغر شريطة أن تكون العبارات المختارة واضحة ، ومختلفة بمعناها وشدتها تكمل الواحدة الأخرى على المقياس.
- الطلب من المبحوثين تحديد مواقفهم حول هذه العبارات من حيث موافقتهم عليها ، أو عدم الموافقة وردود أفعالهم حولها ويمكن أن تقسم إلى خمس فئات:
- الموافقة بشدة.
- الموافقة.
- الحياد.
- عدم الموافقة.
- عدم الموافقة بشدة.[1054]

وهذه التقنية يراها الباحث الأنسبَ لجمع المعلومات ، ولقد تم تصميم استبانة ملء ذاتي على سلم ليكارت الخماسي ستوزع على المبحوثين فردا فردا ليقوم كل مبحوث بملئها

1053 – حامد سوادي عطية ، دليل الباحثين في الإدارة والتظيم ، دار المريخ للنشر ، الرياض ، المملكة السعودية ، طبعة 1993 ، ص.95.

1054 – بلقاسم سلاطنية وحسان الجيلاني أسس المناهج الاجتماعية ، دار الفجر للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، طبعة 2012. ، ص.41.

بنفسه انطلاقا من إشكال الدراسة وفرضياتها ، وهي من النوع الواضح المباشر من خلال طبيعة الأسئلة متكونة في جزئها الأول من : بيانات شخصية تتضمن :

- الجنس
- العمر
- الحالة الاجتماعية

وفي جزئها الثاني تتضمن بيانات أساسية خاصة بالدراسة :

أولا : محور ممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة

ويتضمن خمسة عشر عبارة

ثانيا : محور تأثيرات سيميائية الصورة في إعادة تشكيل ثقافة الشباب

ويتضمن خمسة عشر عبارة

وكان مجموع العبارات المكونة للاستمارة مقدرا بثلاثين تم إفراغها وفق مقياس ليكارت الخماسي المعتمد إحصائيا ، والذي يأخذ الدرجات : موافق بشدة (5 درجات)، موافق (4 درجات)، موافق لحد ما (3 درجات)، غير موافق (2درجة)، غير موافق بشدة (1 درجة). أو بالعكس حسب خيارات الرأي التي يحددها الباحث للمستجيب (الذي يملأ الاستمارة)، وتمثل هذه الأرقام مساحة من المقياس كنسبة مئوية، هي:

- للرقم 1 تكون أقل من 20 %.
- للرقم 2 تكون أقل من 40 %.
- للرقم 3 هي أقل من 60 %.
- للرقم 4 هي أقل من 80 %.
- للرقم 5 هي أقل من 100 %.

والتي تمكن من الحكم على إجابات عينة الدراسة ، ولتحديد طول خلايا مقياس ليكارت الخماسي (لحدوده الدنيا والعليا)، تم حساب المدى (5-1=4)، ومن ثم تقسيمه على أكبر قيمة في المقياس للحصول على طول الخلية أي (4÷5=0.80) ، وبعد ذلك تضاف تلك القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (بداية المقياس، وهي واحد صحيح)، وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية ، وهكذا أصبح طول الخلايا كما يلي :

- من 1 إلى أقل من 1.80.
- من 1.80 إلى أقل من 2.60.
- من 2.60 إلى أقل من 3.40.
- من 3.40 إلى أقل من 4.20.
- من 4.20 إلى 5.

وقد تم وضع معيار الحكم على النتائج وفق مقياس ليكارت الخماسي كالآتي:.[1055]

- من 1 إلى أقل من 1.80: غير موافق بشدة ؛ ويعني أنه إذا كان المتوسط الحسابي للعبارة بين القيمتين السابقتين فإن النتيجة تعني أنها غير متوفرة على الإطلاق.
- من 1.80 إلى أقل من 2.60: غير موافق؛ ويعني أنه إذا كان المتوسط الحسابي للعبارة بين القيمتين السابقتين فمستوى التوفر ضعيف.
- من 2.60 إلى أقل من 3.40: موافق إلى حد ما ؛ ويعني أنه إذا كان المتوسط الحسابي للعبارة بين القيمتين السابقتين فمستوى التوفر متوسط.
- من 3.40 إلى أقل من 4.20: موافق ؛ ويعني أنه إذا كان المتوسط الحسابي للعبارة بين القيمتين السابقتين فمستوى التوفر كبير.
- من 4.20 إلى أقل من 5: موافق بشدة ، ويعني أنه إذا كان المتوسط الحسابي للعبارة بين القيمتين السابقتين فمستوى التوفر كبير جدا.

1055- بدران العمر، تحليل بيانات البحث العلمي من خلال برنامج SPSS ، مكتبة الملك فهد الوطنية ، الرياض ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.126.

خامسا : صدق أداة الدراسة

لمعرفة صدق وثبات أداة الدراسة قبل الشروع في عملية التحليل واستخلاص النتائج، يجب التأكد من صدق وثبات العبارات التي تضمنتها الاستمارة ، حتى تكون النتائج ذات مصداقية وواقعية.

1- الصدق الظاهري : بعد تصميم الاستمارة تم عرضها على مجموعة من ذوي الخبرة في مجال تصميم الاستمارات البحثية حسب ما يبينه (الملحق رقم 1) ، وذلك لتحديد وضوح العبارات الملائمة لمحاور الدراسة ، وبناء على ذلك تم تعديل بعض العبارات لتخرج في صورتها النهائية.

وبعد عرض الاستمارة على مجموعة من الأساتذة للتحكيم في جامعات مختلفة إلا أن استجابتهم تمثلت في رد أساتذين ، وكانت أراؤهم تتباين بين التقديم والتأخير وتغيير بعض الكلمات ، وقد أخذ الباحث بهذه الآراء الصائبة ، والتي أسفرت على الشكل النهائي للاستمارة التي تحوي ثلاثين سؤالا منها خمسة عشر بندا خاصة بمحور ممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة ، وخمسة عشر بندا تدور حول تأثيرات هذه الأخيرة في إعادة تشكيل ثقافة الشباب ، وقد رأى الباحث أن يعبر عن ذلك في الجدول التالي الذي اعتمدته بعض الدراسات لقياس مدى الصدق الظاهري للاستمارة ، وسوف يوضح هذا الجدول في قائمة الملاحق.

الجدول رقم 06 : الصدق الخارجي للاستمارة

رقم البند / حكم الأساتذة	صحيح	غير صحيح	(ص–غ ص)/ عدد المحكمين
1	2	0	1
2	2	0	1
3	2	0	1
4	2	0	1
5	2	0	1
6	2	0	1
7	2	0	1
8	2	0	1
9	2	0	1
10	2	0	1
11	2	0	1
12	2	0	1
13	2	0	1
14	2	0	1
15	2	0	1
16	2	0	1
17	2	0	1
18	2	0	1
19	2	0	1
20	2	0	1
21	2	0	1
22	2	0	1
23	2	0	1
24	2	0	1
25	2	0	1
26	2	0	1

27	2	0	1
28	2	0	1
29	2	0	1
30	2	0	1
			المجموع = 30
من خلال العملية التالية :0 المجموع / عدد البنود 30/30 =1 أي نسبة 100 % % صدق الاستمارة			

المصدر: من إنشاء الطالب

2- صدق الاتساق الداخلي : لمعرفة اتساق عبارات الاستمارة وصدقها.[1056] تم استخدام معامل ارتباط بيرسون كمقياس معلمي في حالة المتغيرات الكمية.[1057]
وتم حساب معامل ارتباط بيرسون.[1058] (Pearson Correlation) بين درجة كل عبارة بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه ، وبالدرجة الكلية للاستمارة.[1059]

1056- اتساق عبارات الاستمارة وصدقها يقصد به مدى انسجام عبارات الاستمارة وملاءمتها لتفسير وقياس ما أعدت لقياسه، ومدى ملاءمة كل عبارة للمحور الذي تنتمي إليه.

1057 - أسامة ربيع أمين ، التحليل الإحصائي للمتغيرات المتعددة باستخدام برنامج SPSS،قسم الإحصاء والرياضيات والتأمين ، جامعة المنوفية ، القاهرة ، 2008 ، ص.81. ، PDF

1058- يستخدم معامل الارتباط لبيرسون لإيجاد العلاقة بين متغيرين أو أكثر، ويكون الارتباط كبيرا إذاكان مستوى المعنوية أقل من 0.01. للاستزادة راجع: محمود مهدي البياتي، تحليل البيانات الإحصائية باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS، (عمان: دار الحامد للنشر، 2005)، ص.59.

1059- اتساق عبارات الاستمارة وصدقها يقصد به مدى انسجام عبارات الاستمارة وملاءمتها لتفسير وقياس ما أعدت لقياسه، ومدى ملاءمة كل عبارة للمحور الذي تنتمي إليه.

الاتساق الداخلي للمحور الأول:

الجدول رقم 7

معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الأول بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
01	**0.550
02	**0.518
03	**0.389
04	**0.492
05	**0.284
06	**0.522
07	**0.471
08	**0.477
09	**0.455
10	**0.481
11	**0.467
12	**0.338
13	**0.303
14	**0.384
15	**0.529

** دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل.

* دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.05 فأقل.

من الجدول رقم 7 يتبين بأن قيم معامل ارتباط كل عبارة من العبارات مع المحور الأول دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل ، وعند مستوى الدلالة 0.05 فأقل ؛ أي ما يؤكد درجة صدقها المرتفعة، وقوة الارتباط الداخلي بين جميع عبارات المحور.

الاتساق الداخلي للمحور الثاني:

الجدول رقم 8

معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الثاني بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
1	0.429**	9	0.443**
2	0.465**	10	0.619**
3	0.293**	11	0.522**
4	0.359**	12	0.436**
5	0.421**	13	0.393**
6	0.495**	14	0.419**
7	0.425**	15	0.446**
8	0.584**		

** دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل.

* دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.05 فأقل.

من الجدول رقم 8 يتضح أن قيم معامل الارتباط لكل عبارة من العبارات مع المحور الثاني دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل ، وعند مستوى الدلالة 0.05 فأقل ، مما يؤكد درجة صدقها المرتفعة، وقوة الارتباط الداخلي بين جميع عبارات المحور.

سادسا : ثبات أداة الدراسة

لقياس درجة ثبات الاستمارة تم استخدام اختبار كرونباخ ألفا (Cronbach Alpha).[1060]
لقياس مستوى الثبات، من خلال نتائجه في الجدول أسفله:
اختبار الثبات ألفا كرونباخ للمحور الأول والثاني وكامل الاستمارة :

الجدول رقم 9
معامل كرونباخ ألفا لقياس ثبات محاور الدراسة

محاور الاستمارة	عدد العبارات	ثبات المحور قيمة ألفا	الترتيب
محور ممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة.	15	0.710	1
محور تأثيرات سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب.	15	0.695	2
كامل الاستمارة	30	0.780	

يظهر الجدول رقم 7 بأن قيمة كرونباخ ألفا لكامل الاستمارة مرتفعة، حيث بلغت 0.780 كما تراوحت معاملات الثبات لمحاور الاستمارة بين 0.695 و0.710 ، وهذا يدل على أن الاستمارة بجميع محاورها تتمتع بدرجة عالية من الثبات ، ويمكن الاعتماد عليها في الدراسة.

1060 – يعد أحد أهم الاختبارات الإحصائية لتحليل بيانات الاستمارة، لإضفاء الشرعية عليها، حيث على ضوء نتائج هذا الاختبار يتم تعديل الاستمارة أو قبولها.ويستخدم هذا لتحديد فيما إذا كانت أسئلة الاستمارة صحيحة على أثر أجوبة المبحوثين عليها، وتكون أصغر قيمة مقبولة لكرونباخ ألفا هي 0.6 وأفضل قيمة عندما تكون بين 0.7 و0.8 وكلما تزيد تكون أفضل. راجع: محمود مهدي البياتي، مرجع سابق، ص.49.

سابعا : تطبيق البرنامج الإحصائي SPSS

لقد أسهمت تكنولوجيا المعلومات من خلال الحاسب الآلي في تسهيل عمل الباحثين وتذليل الكثير من الصعوبات التي تواجههم ؛ أين أصبح من السهل التصرف في أي قدر من المعلومات والتحكم فيه ، وعوضا عن الاعتماد على الطريقة القديمة اليدوية في تحليل نتائج الدراسة إحصائيا توفر شركات صناعة برامج الحاسب الآلي الآن العديد من البرامج الإحصائية – إن أحسن الباحثون التعرف عليها – استطاعوا تطبيق الكثير من الأساليب الإحصائية التي يصعب تنفيذها يدويا بطريقة مرنة دون دراستها ، ولقد أصبح بالإمكان استشارة المتخصصين في الإحصاء.[1061]

إن استخدام الأسلوب الإحصائي في البحث العلمي يعني توفير البيانات والمعلومات عن الظاهرة المطلوب دراستها ؛ يعني أن إمكانية تطبيق الطريقة الإحصائية مرهون بإمكانية التعبير عن هذه الظاهرة أو تلك تعبيرا رقميا ؛ أين تمتاز الطريقة الإحصائية بكونها تهيء أسلوبا موضوعيا محايدا للبحث له أصوله وقواعده التي يجب أن يلتزم بها الباحث حتى يتجنب التحيز الشخصي ؛كما يساعد استخدام الطريقة الإحصائية إلى وصول الباحث إلى النتائج الدقيقة بأقصر طريق وأقل كلفة.[1062]

1061 – محمد بن عبد العزيز الحيزان ، البحوث الإعلامية أسسها – أساليبها – مجالاتها ، مكتبة فهد الوطنية ، الرياض ، الطبعة الثانية 2004 ، ص.216.

1062 – عماد توماكرش وآخرون ، علم الإحصاء ، هيئة التعليم التقني ، العراق ، 2014 ، ص.11.

ولقد ظهرت العديد من البرامج والحزم في مجال الإحصاء منها على سبيل المثال MINITAB، SAS SPSS، SATGRAPH، MICROSTAT ؛ هذه البرامج والحزم تقوم بتحليل البيانات الإحصائية ، ورسمها في جداول ورسوم بيانية ، ونظرا لنجاعته رأى الباحث بأن يستخدم برنامج الحزمة الإحصائية في العلوم الاجتماعية Statistical SPSS Package for Social Science، فهذا البرنامج يعد من أهم وأشهر حزم البرامج الجاهزة فى مجال المعالجة الإحصائية للبيانات، إذ يتمتع بخصائص فريدة تميزه عن غيره من البرامج المماثلة ، وأهم هذه الخصائص : بساطة الاستخدام وسهولة الفهم.[1063]

إضافة إلى أنه يتعامل مع المتغيرات النوعية والكمية لاحتوائه على صفحة إدخال المعطيات تشبه إلى حدكبير صفحة الإكسل ؛ تعطى قيما عددية صحيحة لكل متغير نوعي عند إدخال المعطيات وتفريغ الاستمارة ، فبمجرد اختيار أي أمر إحصائي فإن العملية تكون فورية إضافة إلى التعليقات ورسم البيانات المطلوبة ، بحيث لا يكلفنا ذلك إلا جهدا ووقتا قصيرين جدا مقارنة بعملية التفريغ اليدوي ، والقيام بالعمليات اللازمة التي تأخذ من الباحث زمنا طويلا ، ويشيع استخدام هذا البرنامج من قبل الباحثين في المجالات التربوية والاجتماعية في تحليل البيانات تحليلا إحصائيا ، وقد ظهر هذا البرنامج أول الأمر سنة ألف وتسعمئة وسبعين ؛ أين كان يعمل تحت نظام تشغيل Ms Dos ، وبعدها تم تطويره ليعمل في نظام التشغيل المعروف حاليا Windows وذلك في عام ألف وتسعمئة وثلاثة وتسعين.[1064]

1063 – أسامة ربيع أمين سليمان ، التحليل الإحصائي باستخدام برنامج SPSS ، المكتبة الأنجلو مصرية ، القاهرة ، الطبعة الثانية 2007 ، ص. 02.

1064 – سعد زغلول بشير ، دليلك إلى البرنامج الإحصائي SPSS ، المعهد الوطني للتدريب و البحوث الاحصائية ،العراق , الطبعة الأولى 2003, ص.08.

وبرنامج SPSS (حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية) ذائع الصيت مختص في المعالجة الإحصائية للبيانات ؛ لهذا البرنامج جدول خاص بإدخال البيانات يحتوي على مجموعة من الأعمدة تمثل المتغيرات في حين تمثل السطور الحالات أو الأفراد ؛ يمكن تفريغ البيانات إما عموديا ؛ أي كل متغير على حدة بكتابة القيم المسجلة لمتغير واحد في كل مرة ، أو باعتماد التفريغ الأفقي ؛ أي كل الاستمارة على حدة ، وذلك بإدخال قيم كل المتغيرات الموجودة في استمارة واحدة ثم الانتقال إلى استمارة أخرى وهكذا.[1065]

وقبل البدء في إدخال البيانات يجب التعريف بالمتغيرات التي نستعملها وخصائصها ، لذلك يجب الالتجاء إلى شاشة إدخال البيانات ، وتنشيط أمر عرض المتغيرات ؛ تظهر عندنا إذن شاشة تحتوي على الخصائص المتعلقة بكل متغير:اسم المتغير«Name» ونوع المتغير«Type» ، واتساع الخلية «Widh» ، ووصف المتغير «Label»: (تهدف إلى التعريف بالمتغير ، وبالتالي ليس لها صفة إحصائية) ، والقيم «Values» وتهدف إلى تحديد القيم الاحتمالية الممكنة.[1066]

وفيما يتعلق بالمتغير «Type» يعتمد برنامج SPSS التصنيف التالي من المتغيرات ، ويقصد بالنوع طبيعة المتغير وموقعه من حيث القياس : – المتغيرات الاسمية : تصف مفردات العينة دون الاعتماد على قيم عددية كما لاتشترط أي ترتيب معين لمستوياتها ، و– المتغيرات الرتبية : يستمد هذا النوع من المتغيرات اسمه من طبيعة الترتيب الذي يميز مستوياته ، و– المتغيرات الرقمية : من أهم المتغيرات نظرا لوجود قيمة عددية لكل مستويات المتغير، و– المتغيرات الفئوية : ينقسم مجال درجات هذا النوع من المتغيرات إلى فئات لها حد أدنى وحد أعلى.[1067]

1065 – خميس طعم الله ، مرجع سابق ، ص.ص.213-214.
1066 – المرجع السابق ، ص.ص.114-115.
1067 – المرجع السابق ، ص.ص.115-116.

ثامنا : العينة وطريقة اختيارها

العينة حسب الباحث موريس أنجرس في كتابه الموسومبـ : منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية تدريبات عملية تعتبر مجموعة فرعية من عناصر مجتمع معين.[1068]

وهي فئة تمثل مجتمع البحث «Population Research» أو جمهور البحث ؛ أي جميع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث ، أو جميع الأفراد أو الأشخاص أو الأشياء ؛ أي كل من يكونون موضوع مشكلة البحث.[1069]

وهي حسب ماورد في كتاب الباحث رشيد زرواتي الموسومبـ : تدريبات على منهجية البحث في العلوم الاجتماعية تعتبر نسبة محددة معينة من أفراد المجتمع الأصلي ، وهي مجتمع الدراسة الذي تُجْمَعُ من خلاله البيانات الميدانية ، وتكون ممثلة للمجتمع الأصلي.[1070]

وهي عبارة عن مجموعة جزئية من المجتمع الأصلي ، وعن طريق دراستها يمكن تعميم نتائج الدراسة على المجتمع الكلي.[1071]

1068 – موريس أنجرس ، مرجع سابق ، ص.463.

1069 – رجاء وحيد دويدري ، مرجع سبق ذكره ، ص.305.

1070 – رشيد زرواتي ، تدريبات على منهجية البحث في العلوم الاجتماعية ، ديوان المطبوعات الجامعية ، قسنطينة ، الجزائر ، الطبعة الثانية 2008 ، ص.267.

1071 – محمد عبيدات وآخرون ، منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات ، دار وائل للطباعة والنشر ، الأردن ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.83.

وعلى هذا الأساس تم اختيار العينة العنقودية كعينة عشوائية متعددة المراحل لهذه الدراسة ، وبالتالي تم اختيار وحدات العينة من المجموع الكلي لوحدات المجتمع إلى مراحل عديدة على أن يقسم المجتمع الكلي بشكل أولي إلى مجموعات من الوحدات الابتدائية تختار منها عينة ، وهذه هي المرحلة الأولى ثم يعاد تقسيم الوحدات الابتدائية في العينة ، وهذه هي المرحلة الثانية ليقسم المجتمع الكلي إلى عناقيد وفقا للمعيار الجغرافي الغالب بطبيعته.[1072]

وفي ذات السياق يبين الباحثان سلاطنية بلقاسم وحسان الجيلاني في كتابهما الموسوم بـ : أسس البحث العلمي بأن العينة العنقودية تعني أن وحدة الاختيار تكون مجموعة من العناصر ، وليس عنصرا واحدا.[1073]

والمجتمع الكلي يتكون من مجموعة وحدات متمثلة في كليات جامعة الشيخ العربي التبسي الست ، وبعد تقسيم مجتمع الدراسة بشكل أولي إلى وحدات ست تم اختيار عينة عشوائية من تلك الوحدات ، وهذه هي المرحلة الأولى ثم يعاد تقسيم العينة المختارة عشوائيا إلى وحدات ابتدائية وهذه هي المرحلة الثانية .

كلية العلوم والتكنولوجيا

كلية العلوم الدقيقة وعلوم الطبيعة والحياة

كلية اللغات والآداب

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

كلية العلوم الاقتصادية والعلوم التجارية وعلوم التسيير

كلية الحقوق والعلوم السياسية

1072 – رشيد زرواتي ، المرجع السابق ، ص.274.

1073 – سلاطنية بلقاسم وحسان الجيلاني ، أسس البحث العلمي ، الكتاب الأول ، ديوان المطبوعات الجامعية ، بن عكنون ، الجزائر ، الطبعة الثانية 2007 ، ص.140.

بعد عملية كتابة الكليات الست على قصاصات ورقية تم السحب بطريقة عشوائية لتكون عينة الكليات كلية اللغات والآداب كعملية أولى ، ليتم في المرحلة الثانية تقسيم هذه الكلية إلى الأقسام التي تتشكل منها:

قسم اللغات والآداب ، ويتشكل من قسم اللغة والأدب ، وقسم الآداب واللغات الأجنبية.

وبعد كتابة أسماء الأقسام التي تتكون منها الكلية التي وقع عليها الاختيار العشوائي في هذه المرحلة تم سحب قصاصة تحمل اسم القسم المختار عشوائيا ليكون القسم المختار قسم اللغة والأدب العربي.

وتمت أيضا كتابة سنوات التخصص الأولى والثانية والثالثة في قصاصات ورقية لتختار واحدة عشوائيا بعد السحب ، وكانت عينة السنوات متمثلة في السنة الثانية أدب عربي بتخصصاته الثلاثة (لسانيات ودراسات نقدية ولغة وأدب).

وتمت أيضا كتابة التخصصات في قصاصات ورقية لتختار واحدة عشوائيا بعد السحب وكانت عينة التخصصات تخصص الدراسات النقدية بأفواجه السبعة المقدر عددهم بمئتين وثمانين طالبا.

لتكون عينة الدراسة المستجيبة الممثلة للأفواج والمجتمع الكلي متكونة من خمسة أفواج : الخامس عشر والسادس عشر والثامن عشر والتاسع عشر والعشرون ؛ حيث تقدر نسبة المستجيبين بالنسبة لتخصص الدراسات النقدية بثلاثة وخمسين فاصلة واحد وعشرين بالمئة وهي ممثلة جدا للمجتمع الكلي ؛ أي عدد المستجيبين في مئة / المجتمع الكلي 149x100/280= 53.21% وفقا للجدول الدوري لإحصاء الطلبة المسجلين على مستوى القسم المؤرخ بتاريخ 13 – 11 – 2016.

وهذا ما سيبينه الملحق الذي تحصل عليه الباحث من قسم اللغة والأدب ليدرج ضمن قائمة الملاحق.

خلاصة الفصل :

تمت في هذا الفصل معالجة الإطار النظري والمنهجي للدراسة انطلاقا من المدخل السوسيولوجي للدراسة لتستقر الدراسة على اختيار التفاعلية الرمزية كمدخل نظري يلائم الموضوع المختار ، ثم التطرق لتحديد مجالات الدراسة الثلاثة على غرار المجال البشري والمجال الزماني والمجال المكاني ثم التطرق لمنهج الدراسة لتستقر الدراسة على اختيار المنهج الوصفي التحليلي الذي يلائم الظاهرة المدروسة لتتطرق الدراسة إلى الأدوات الملائمة لتستقر على تقنية الاستمارة ، لتتطرق الدراسة إلى صدق الأداة المختارة ثم للثبات الأداة ، ثم إلى تطبيق البرنامج الإحصائي SPSS ثم إلى العينة وطريقة اختيارها.

الفصل الثامن :

الدراسة الميدانية

مقدمة الفصل:

هناك مجموعة من الخطوات الواجب القيام بها قبل جمع المعلومات اللازمة للدراسة وتحليلها، وهي في حقيقة الأمر إجراءات إدارية تمكن الباحث من المضي في الدراسة الميدانية، وأخرى تتعلق بتحديد الوسائل المستخدمة في التحليل ، حيث تطرقنا في هذا الفصل التطبيقي في جزئه الأول إلى تطبيق أداة الدراسة ، وفي جزئه الثاني إلى أساليب المعالجة الإحصائية للبيانات ، وفي جزئه الثالث إلى تحليل النتائج المتعلقة بالبيانات الشخصية ، وفي جزئه الرابع إلى اختبار الفرضيات الرئيسة الثلاث للدراسة.

أولا: تطبيق أداة الدراسة

بعد التأكد من صدق وثبات أداة الدراسة تم القيام بالإجراءات التالية:

– الحصول على وثيقة ممضاة ومختومة من نيابة المديرية لما بعد التدرج والبحث العلمي تفيد بأن الباحث مسجل التسجيل الخامس في دكتوراه العلوم في تخصص علم اجتماع الاتصال والعلاقات العامة بجامعة محمد خيضر ببسكرة.

– الحصول على موافقة إدارة المجمع الجامعي بتبسة على تطبيق الدراسة على الشباب الجامعي من الطلبة المنتسبين.

– وزعت استمارة الدراسة على عينة عنقودية مختارة بطريقة عشوائية تتكون من مئة وخمسين فردا من المجموع الكلي لطلبة الأدب للسنة الثانية المتخصصين في الدراسات النقدية الموزعين على خمسة أفواج ، حيث تم استرجاع مئة وخمسين استمارة ، وتم استبعاد واحدة منها لعدم صلاحيتها للتحليل نتيجة عدم الإجابة عليها ، فكان عدد الاستمارات الصالحة للتحليل مئة وتسعة وأربعين استمارة ؛ أي بنسبة تسعة وتسعين فاصل تسعة وتسعين بالمئة(99.9 %).

– تم استخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (Statistical Package for Social Sciences) ، والذي يعد من أهم النظم المتوفرة لتحليل البيانات واستخلاص النتائج.

ثانيا: أساليب المعالجة الإحصائية للبيانات

لتحليل بيانات الاستمارة تم استخدام العديد من أساليب التحليل الإحصائي ، وذلك على النحو التالي:

– التكرارات والنسب المئوية لوصف الخصائص الديموغرافية لعينة الدراسة.

– حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ، وقيمة الوزن النسبي لتحديد استجابات أفراد العينة تجاه عبارات الدراسة.

– تحليل التباين الأحادي (One-Way Anova) لمعرفة الفروق بين محاور الدراسة وفقا للمتغيرات الديموغرافية (العمر والحالة الاجتماعية).

– تحليل (Student) لمعرفة الفروق بين محاور الدراسة وفقا لمتغير الجنس.

وأخيرا تم تحليل النتائج واختبار الفرضيات ، ومن خلال هذا الجزء تم تحليل البيانات المتحصل عليها في الاستمارة الموزعة على الشباب بالمجمع الجامعي بتبسة باستخدام أدوات التحليل الإحصائي الوصفي والاستدلالي من خلال برمجية SPSS ، حيث تم تحليل النتائج المتعلقة بالبيانات الشخصية، ثم اختبار فرضيات البحث.

ثالثا : تحليل النتائج المتعلقة بالبيانات الشخصية

للتعرف على توزيع مفردات الدراسة حسب الخصائص الديموغرافية ، تم حساب التكرارات والنسب المئوية وجاءت النتائج كما يلي:

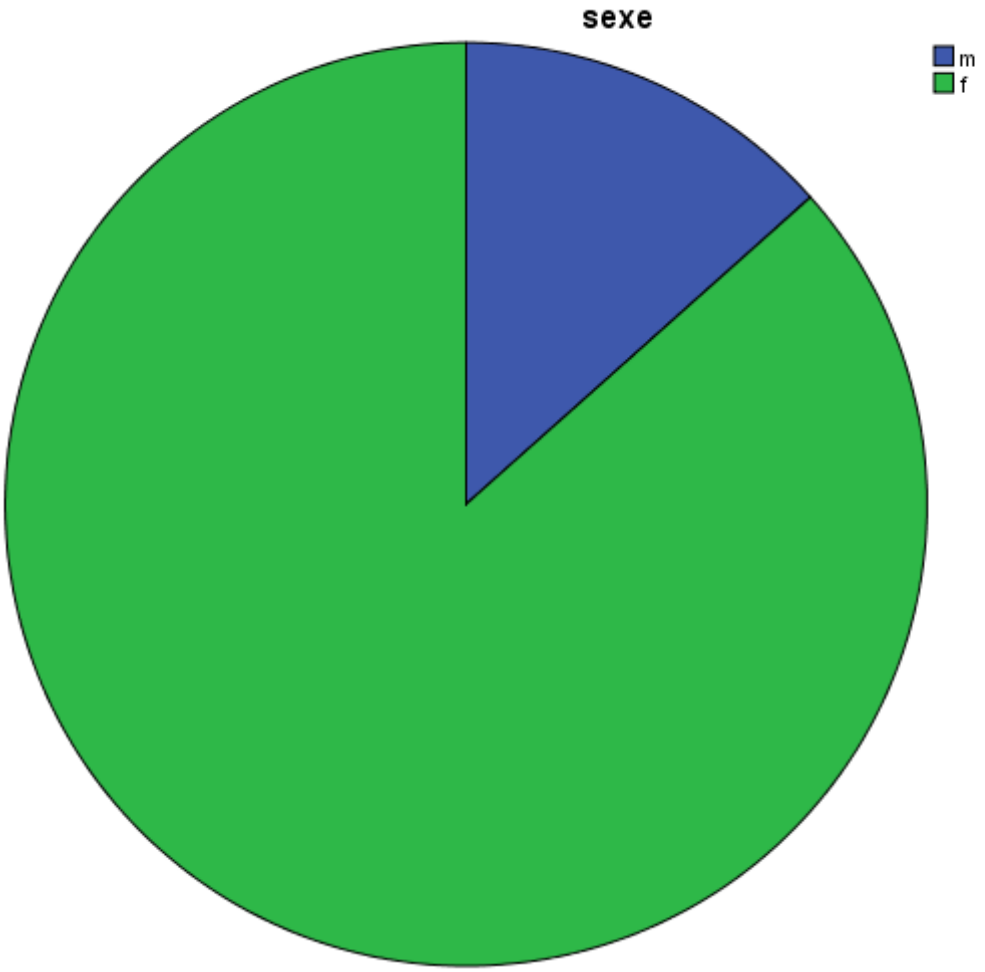
1 - : توزيع أفراد العينة وفقا لمتغير الجنس

الجدول رقم 10

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للجنس

المتغير	البيان	العدد	النسبة %
الجنس	ذكر	20	13.4
	أنثى	129	86.6
المجموع		149	100

يبين الجدول أعلاه أن نسبة الذكور تقدربـ 13.4 %، وتقدر نسبة الإناثـبـ 86.6 % من مجموع المبحوثين، مما يبين أن نسبة الطالبات أكبر من نسبة الطلبة الذكور.



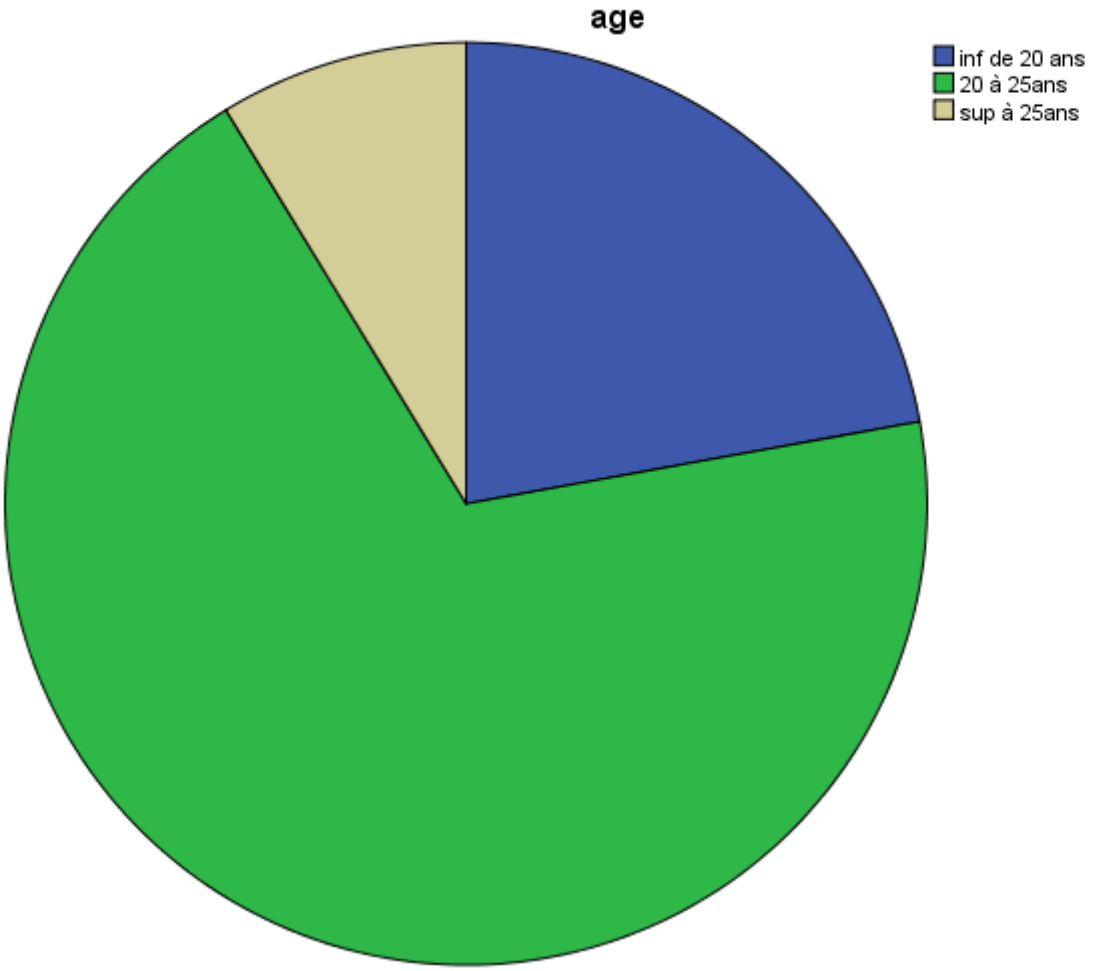
الشكل رقم 3: تمثيل بياني بالدائرة لتوزيع أفراد العينة وفقا للجنس.

الجدول رقم 11

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للعمر

المتغير	البيان	العدد	النسبة %
العمر	أقل من 20 سنة	33	22.1
	من 20 إلى 25 سنة	103	69.1
	أكثر من 25 سنة	13	8.7
المجموع		149	100

من الجدول أعلاه يظهر أن نسبة 69.1% من أفراد العينة تتراوح أعمارهم بين عشرين وخمسة وعشرين سنة، وما نسبته 22.1 % تتراوح أعمارهم أقل من عشرين سنة ، في حين أن نسبة 8.7% من أفراد العينة تتراوح أعمارهم أكثر من خمسة وعشرين سنة ، ومرد ذلك أن غالبية المبحوثين هم حملة بكالوريا جدد (ظاهرة عودة كبار السن إلى الدراسة خاصة بجامعة تبسة).



الشكل رقم 4: تمثيل بياني بالدائرة لتوزيع أفراد العينة وفقا للعمر.

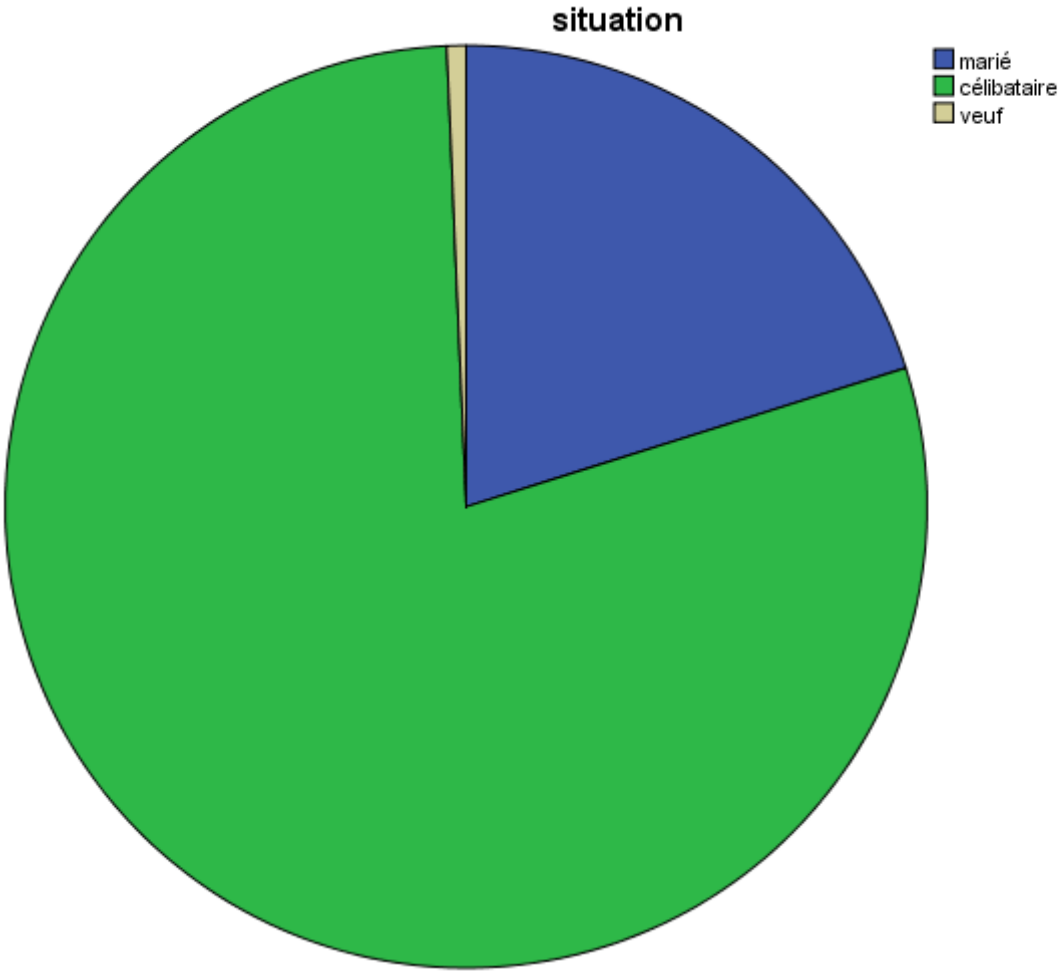
3 - : توزيع أفراد العينة وفقا لمتغير الحالة الاجتماعية

الجدول رقم 12

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للحالة الاجتماعية

المتغير	البيان	العدد	النسبة %
الحالة الاجتماعية	متزوج	30	20.1
	أعزب	118	79.2
	مطلق	0	0
	أرمل	1	0.7
المجموع		149	100

يبين الجدول أعلاه أن نسبة المتزوجين بين أفراد العينة تقدربـ 20.1% وهي أقل إذا قورنت بنسبة العازبين في العينة المبحوثة المقدرةبـ 79.2% مع انعدام نسبة المطلقين ونسبة الأرامل تقدربـ 0.7 % ، مما يبين بأن غالبية أفراد العينة لم يخوضوا بعد معترك الحياة الاجتماعية وأعباءها ، إلا أن نسبة المتزوجين الذين عادوا مجددا إلى الانتساب للجامعة تعتبر لابأس بها في هذه العينة ، وتعكس بدورها ظاهرة دراسة كبار السن من الجنسين ، وإقبالهم على العلم ومنافسة الأقل سنا رغم التزاماتهم الأسرية ، وهذه ميزة تتميز بها جامعة تبسة منذ عقدين تقريبا ، وأن انعدام نسبة المطلقين يعكس الطابع القبلي المحافظ للمدينة الذي يقل فيه اتتشارظاهرة الطلاق.



الشكل رقم 5: تمثيل بياني بالدائرة لتوزيع أفراد العينة وفقا للحالة الاجتماعية.

الجدول رقم 13

إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة.

رقم العبـارة		الإجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
		موافق بشدة	موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	غير موافق بشدة		
1	ت	33	54	53	6	3	3,72	0,92
	%	22.1	36.2	35.6	4.0	2.0		
2	ت	34	64	31	17	3	3,73	1,00
	%	22.8	43	20.8	11.4	2.0		
3	ت	31	63	39	13	3	3,71	0,96
	%	20.8	42.3	26.2	8.7	2.0		
4	ت	26	34	31	45	13	3,10	1,25
	%	17.4	22.8	20.8	30.2	8.7		
5	ت	46	68	21	11	3	3,95	0,96
	%	30.9	45.6	14.1	7.4	2		

6	ت	31	61	43	8	6	3,69	0,99
		20.8	40.9	28.9	5.4	4		
7	ت	12	26	34	63	14	2,72	1,10
		8.1	17.4	22.8	42.3	9.4		
8	ت	32	46	36	30	5	3,46	1,13
	%	21.5	30.9	24.2	20.1	3.4		
9	ت	36	44	35	25	9	3,48	1,20
	%	24.2	29.5	23.5	18.6	6		
10	ت	39	56	30	17	7	3,69	1,12
	%	26.2	37.6	20.1	11.4	4.7		
11	ت	34	50	35	24	6	3,55	1,12
	%	22.8	33.6	23.5	16.1	4		
12	ت	55	63	23	6	2	4,09	0,89
	%	36.9	42.3	15.4	4	1.3		
13	ت	43	50	40	13	3	3,78	1,02
	%	28.9	33.6	26.8	8.7	2		
14	ت	36	52	42	11	8	3,65	1,09
	%	24.2	34.9	28.2	7.4	5.4		
15	ت	24	49	40	28	8	3,35	1,12

		5.4	18.8	26.8	32.9	16.1	%	
0.47	3.58	المتوسط الكلي لعبارات المحور						

ت : التكرار ؛ % : النسبة المئوية

يظهر الجدول رقم 12 مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية في إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة وبلغ متوسط مستوى التوفر لكل عبارات المحور الوزن النسبي المقدربـ 3.58 الذي ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 من أصل خمسة درجات أي بنسبة أقل من 80 % ، من الدرجة القصوى للمقياس، وانحراف معياري يقدربـ 0.44 مما يعكس أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية متوفر بدرجة مرتفعة مما يعكس قيمة التجانس العالية في الإجابات، وظهر من الجدول بأن هناك تفاوت في منظور أفراد الدراسة لتوفر ممارسة الألعاب الإلكترونية ، ما بين متوسط وغير متوفر أوضعيف التوفر، حيث تراوحت متوسطات منظور الطلبة الجامعين في العينة المبحوثة والمستجيبة لمستوى بين 2.72 و 4.09 ، مما يشير إلى عدم وجود اختلافات بين إجابات أفراد عينة الدراسة على محور الألعاب الإلكترونية ، حيث طغت نسبة الموافقة على غير الموافقة ومن خلال قراءة التكرارات والنسب المئوية لعبارات المحور تبين وجود قرائن ودلائل على ممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة أهمها :

أ– العبارات التي أوزانها النسبية تنتمي للمجال من 3.40 إلى أقل من 4.20، كانت درجة الموافقة فيها مرتفعة ؛ أي أن أفراد العينة ينظرون إليها على أنها متوفرة بشكل كبير.

12- (تطوير التصميم الصوري في النصوص وبرمجيات الألعاب الإلكترونية يجعلها أكثر انتشارا في أوساط الممارسين الشباب.) تحتل هذه العبارة الترتيب الأول من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بأكبر وزن نسبي قيمته 4.09 وانحراف معياري قيمته 0.89 ، وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20. مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة كبير جدا في إجابات العينة المبحوثة ؛ حيث كانت أعلى نسبة في العينة مقدرةبـ 94.6 % ، وعدد الأفراد الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة قدربـ 141 فردا بينما كانت نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة تشكل نسبة 5.3% وعددهم يقدربـ 8 أفراد مما بين بأن الإجابة بالموافقة أكثر من عدم الموافقة لدى أكثر من أربعة وتسعين بالمئة من أفراد العينة ، وعليه فإن أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة يرون بأن تطوير التصميم الصوري في النصوص وبرمجيات الألعاب الإلكترونية يجعلها أكثر انتشارا في أوساط الممارسين الشباب ، وأفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة لايرون بأن تطوير التصميم الصوري في النصوص وبرمجيات الألعاب الإلكترونية يجعلها أكثر انتشارا في أوساط الممارسين الشباب.

والإجابات أيا كانت على كل العبارات بالموافقة أو بالرفض حسب المعطى الإحصائي الدال ؛ تشكل كل واحدة منها علامة بالمفهوم السوسيري الثنائي متكونة من (دال ومدلول في وجود الدليل) ، أو بالمفهوم البورسي الثلاثي متكونة من (ماثول ومؤول وموضوع حيث العلاقة بين الماثول والموضوع ليست مباشرة بل تتم عبر المؤول) مما يجعل الدارس أمام مهمة تحليلية تستند على السيميائية في إطار علم الاجتماع ، وذلك بوصف العلامة منتجا اجتماعيا دالا ؛ حيث الإجابة هنا تشكل علامة منتجة اجتماعيا (موافقة أو رفضا) من قبل مفردات مجتمع البحث ، ودالة اجتماعيا أيضا لأن السُّنن أو المرجع حسب المنظور الإيكوي متعارف عليه اجتماعيا ، وكل مفردة مجيبة تحيل شكل إجابتها على المرجع الثقافي الذي يحدد الموافقة أو الرفض ؛ حيث الدال هو شكل الإجابة (الموافق أو الرافض) والمدلول هو محتوى الإجابة (الموافق أو الرافض) ؛ الموافقة هنا تشكل علامة إيجابية عكست ثقافة المفردات المجيبية حول فهمها لميكانيزم الألعاب التي يمارسونها مبينة اقتران سيميائية عملية

تطوير التصميم والبرمجيات بالانتشار والرواج كعنصري جذب هام لمستهلكي هذه الميديومات التي تعتمد على النص الصوري فائق الدقة ثلاثي الأبعاد مما يجعل من فضاءات هذه الألعاب حقولا سيميائية دالة ؛ حيث صناعة المحتوى تجعل من هذه الوسائط أشكالا فنية ما بعد حداثية تحاكي بيئاتها الافتراضية فائقة الدقة الواقع ، أو تتجاوزه لتعيد صياغته وتخييله وفق مقاسات تقنية مصطنعة ، وبهذا تلقى رواجا كبيرا في العالم برمته ، أما الإجابة بعدم الموافقة لدى المفردات المبحوثة الرافضة فتحيلنا كعلامة دالة بأن تطوير التصميم الصوري وبرمجيات الألعاب لايؤديان بالضرورة إلى كثرة انتشارها ورواجها بين الممارسين الشباب لأن دلالة تطوير هذين العنصرين لايحيلان إلى صفتي الانتشار والرواج ؛ أي ظاهرة الألعاب الإلكترونية تنتشر أصلا بمعزل عن تطوير هذين العنصرين ؛ أي تطوير عملية التصميم والبرمجيات حيث هذه الإجابة الرافضة تعكس مستوى وعي ثقافي أقل بكثير من مستوى الوعي الثقافي لدى المجموعة الأولى الأكثر دلالة إحصائيا فيما يتعلق بصناعة هذه الميديومات ؛ لأن هذين العنصرين من العوامل الميكانيزمية التي تدخل بشكل جوهري في تطوير صناعة هذه الألعاب مستهدفة إشباعات رغبة المستهلكين لتلقى هذه السلع الترفيهية الرواج الواسع بين الشرائح الممارسة باختلاف الطبقات الاجتماعية داخل المجتمع الواحد ، وباختلاف المجتمعات في هذا العصر الشبكي الموسل المفتوح على الاستهلاك كعلامة تسم مجتمعات ما بعد الحداثة.

5- (التصميم بالغ الدقة للأفضية الصورية في الألعاب الإلكترونية في رأيك قادر على استقطاب عدد أكبر من الشباب.) تحتل هذه العبارة الترتيب الثاني من حيث درجة توفرها لدى العينة المستجيبة بالمجمع الجامعي بتبسة بثاني أكبر وزن نسبي قيمته 3.95 وانحراف معياري قيمته 0.96 ، وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعني بأن مستوى التوفر كبير في إجابات المبحوثين حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة مقدرة بـ90.6 % وعددهم 135 فردا ، والذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة من أفراد العينة قدرت نسبتهم بـ 9.2 % وعددهم بـ 14 فردا ، مما يعكس بأن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة

على العبارة يرون بأن التصميم بالغ الدقة للأفضية الصورية في الألعاب الإلكترونية قادر على استقطاب عدد أكبر من الشباب، مما يعكس إقبال هؤلاء الممارسين وانخراطهم في عوالم افتراضية تتيحها شاشات هذه الألعاب ، وبالتالي تبدو تأثيرات هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية واضحة على أفراد العينة المستجيبة ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن التصميم بالغ الدقة للأفضية الصورية في الألعاب الإلكترونية ليس قادرا على استقطاب عدد أكبر من الشباب ، مما يعكس عدم إقبال هؤلاء كثيرا على هذه الوسائط ، وبالتالي يكون التأثير الذي تحدثه هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية ضعيفا على هؤلاء الممارسين حسب إجابات المبحوثين على هذه العبارة.

وبذات المنظور الدال تقريبا الذي يحيل على الإجابة بشقيها الموافق والرافض كما في العبارة الثانية عشر التي احتلت إحصائيا الترتيب الأول ؛ أين بينت الإجابة على هذه العبارة الخامسة التي تحتل إحصائيا الترتيب الثاني من حيث درجة توفرها المرتفع كعلامة ذات مغزى ومعنى من خلال شكلها (بنيتها) ومحتواها(مدلولها) ، وذلك من خلال الاستجابة بالموافقة بأن عنصر التصميم بالغ الدقة في الفضاءات الصورية عالية الجودة والدقة التي تؤثث معمار هذه الميديومات قادر على استقطاب عدد أكبر من الممارسين حسب رأي المفردات المستجيبة ، مما يدل على وجود علاقة طردية بين هندسة تصميم الفضاء الصوري ثلاثي الأبعاد في اللعبة ، وبين استقطاب الممارسين مما يزيد من شعبية هذه الألعاب أو تلك كأشكال فنية جماهيرية رائجة مقبولة في أوساط الشباب بوجه عام ، وأيضا في مختلف أوساط الشرائح العمرية من الجنسين في كامل المعمور ؛ أين تحتل هذه الوسائط التكنو – سيميو ترفيهية مكانة عالية من حيث استعمالها كوسائل اتصالية يمارسها الملايين من الشباب في هذا الفضاء الخائلي ، أو ذاك مهما كان نوع اللعبة الممارسة الملعوبة ، وبذلك أصبحت هذه الميديومات تعكس المكانة الاجتماعية والطبقة والجندرية ، وغيرها كوحدات تحليلية لأنها أصبحت ملتحمة بحياة البشر في هذا العقد الثاني للألفية الجديدة ؛ حيث المحتوى (المدلول من خلال الموافقة) يحيلنا إلى الاستقطاب الذي يحيل بدوره على الانتشار والرواج الذين يحيلان إلى مفهوم صناعة المحتوى الترفيهي المسلعن الذي تتحكم فيه الشركات

متعددة الجنسية عابرة الحدود والقوميات التي تستهدف جماهيرها الواسعة من مختلف الشرائح العمرية ؛حيث تحول هذا المنتج الترفيهي عالي الدقة والجودة إلى علامة ما بعد حداثية تجسد الاستهلاك القائم على إغواء المستهلك الممارس ، وإغرائه من خلال سراب الشاشات اللمسية في هذه الميديومات الموشاة بسحر العلامات ليجد الممارس ضالته الترفيهية لإشباع رغبات معينة بوعي أو دون وعي ؛ أي أن هذه العلامة التي تشي (بالموافقة) تبين بأن الأفراد المستجيبين يدركون بأن عنصر التصميم الصوري يدخل بشكل سيميو-تكنو براغماتي جذاب – وهذا ما تقصده هذه العبارة تحديدا – في صناعة هذه الميديومات مما يعكس درجة ثقافتهم واحتكاكهم بما يمارسونه من ألعاب ؛ يعني أن لهم سعة اطلاع بما يحتكون به من وسائط ترفيهية ، أما العلامة التي تشي (بالرفض) فتبين بأن المفردات التي كانت إجابتها رافضة لشكل ومحتوى هذه العبارة (العلامة) لاتنظر لعلاقة عنصر التصميم الجوهري بالاستقطاب كما تنظر له المفردات الموافقة ؛ أي لاتنظر لوجود علاقة بينه وبين استقطاب عدد أكبر من الشباب الممارس مما يعكس مستوى ثقافتهم الضعيف عكس نظيره المرتفع لدى المستجيبين.

13- (تنتشر الألعاب الإلكترونية كفن صوري ما بعد حداثي بكثرة في الوسط الجامعي الذي تعيش فيه.) تحتل هذه العبارة الترتيب الثالث من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بثالث أكبر وزن نسبي قيمته 3.78 وانحراف معياري قيمته 1.02 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة كبير في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 89.3 % وعددهم 133 فردا بينما كانت نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 10.7 % وعددهم 16 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن انتشار الألعاب الإلكترونية كفن صوري ما بعد حداثي بكثرة في الوسط الجامعي الذي يعيشون فيه ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن هذه الوسائط الترفيهية لا تنتشر كفن صوري ما بعد حداثي بكثرة في الوسط الجامعي الذي يعيشون فيه.

دائما وفي ذات منحى السياق التحليلي للإجابة على العبارتين السابقتين ذواتي الترتيب الأول والثاني ، فإن هذه العبارة التي تحتل الترتيب الثالث كعلامة يتخذ فيها شكل الإجابة الدال إحصائيا كعلامة أيضا بالموافقة النصيب الأكبر في درجة توفرها المرتفع في منظور مفردات المجتمع المبحوث عن نظيره لدى الرافضين ، مما يشي مبينا بأن هذه الميديومات كفن صوري ما بعد حداثي تنتشر بكثرة في الوسط الجامعي الذي يتواجدون فيه كمجتمع فرعي يعكس بدوره هذه الثقافة الفرعية الترفيهية الممارسة كظاهرة شبابية ما بعد حداثية تجسد بدورها سيمائية انتشار هذه الوسائط حاملة القيمة التي تلقى الانتشار الواسع من خلال الترويج لها كمنتجات فنية تحتل نصيب الأسد في مجال الصناعات الثقافية الإبداعية عموما والترفيهية بشكل خاص ، وهذا يدل على أن مستوى الوعي الثقافي لدى العينة المستجيبة يظهر إحاطتها لما تمارسه من ألعاب باعتبارها فنا ما بعد حداثي يجذبهم كمرتادين لأفضيته الصورية بالغة الدقة ، وبالتالي يخضعون لسيميائيتها من خلال تدفق الصور الثلاثية الأبعاد عالية الجودة أثناء ممارستهم واحتكاكهم بهذه الوسائط ؛ أي عكس نظرائهم الذين يرفضون هذه العبارة ، وعلامة رفضهم تحيل إلى عدم اعتبار هذه الميديومات فنا ما بعد حداثي ، وهي حسب منظور إجاباتهم الضعيفة إحصائيا أمام مثيلاتها لدى نظرائهم الموافقين لا تنتشر بكثرة في الوسط الجامعي الذي يعيشون فيه ، وهؤلاء إجابتهم تخالف واقع وحقيقة انتشارها الواسع ؛ أي أن هؤلاء ينقصهم الوعي بثقافة الممارسة لأنهم ليسوا ممارسين حقيقيين أو ممارسين ضعيفي الاحتكاك بهذه الوسائط ، وهي بالتالي لاتؤثر فيهم عكس نظرائهم الذين يمارسون هذه الألعاب بشكل حقيقي ويخضعون لتأثيراتها السيميائية الصورية.

2- (الصورة بالغة الدقة ثلاثية الأبعاد تشعرك بالانتشاء والرغبة في معايشة تفاصيل اللعبة.) تحتل هذه العبارة الترتيب الرابع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.73 وانحراف معياري قيمته 1.00 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة كبير في

إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة 86.6 % وعددهم 129 فردا بينما كانت نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةب 13.4 % وعددهم 20 فردا ، ومن خلال إجابات المبحوثين من أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الصورة بالغة الدقة ثلاثية الأبعاد تشعرهم بالانتشاء والرغبة في معايشة تفاصيل اللعبة.

حيث هذه الإجابة التي تحتل الترتيب الرابع كعلامة بمكوناتها وبدلالتها المرتفعة التوفر إحصائيا من خلال المفردات المستجيبة الموافقة تحيلنا سيميائيا بأن الصورة بالغة الدقة تشعر هذا الممارس أو ذاك بالانتشاء في معايشة تفاصيل اللعبة التي يلعبها مما يشي بوجود علاقة طردية بين الصورة كنص أوبنية سردية سيميائية متعددة السياقات والأوجه المختلطة ؛ أين يمتزج فيها السياق اللغوي للشخصيات الأفاتارية بالسياقين البصري والسمعي لدى الممارس ، وبين عملية الانتشاء من المشاهدة الإيجابية المتفاعلة التي تحيلنا بدورها إلى ظاهرة الانغماس ، أو الانغمار في فضاء هذه اللعبة الممارسة أو تلك ؛ حيث الممارس اللاعب هنا ليس ذاتا سلبية مشاهدة مستسلمة للسحر الصوري الفائق الدقة في هذه الأفضية الافتراضية ثلاثية الأبعاد المفتوحة على الإمتاع والإدهاش ؛ بل له كل القدرة على التدخل في تغيير مجريات أحداثها ولعب أدوار شخصياتها ، وهنا يكمن سر جاذبية هذه الألعاب وظاهرة كثرة انتشارها ورواجها بين الشباب الممارس تحديدا ؛ أين تتحول هذه الميديومات إلى أفضية موشاة بسحر العلامات ؛ حيث المفردات الموافقة تنظر لهذه العبارة نظرة إيجابية توحي بانغماسهم وانغمارهم في فضاءات الوسائط التي يمارسونها وهو دليل قوي على تأثرهم بما تضخه هذه الأفضية من صور دالة بمضامينها الرسالية المشفرة المسننة التي تنتقل عبر الممارسة الترفيهية التفاعلية مخترقة المرجع الثقافي لهؤلاء الممارسين المستجيبين حينما يحيلون العلامات التي يرونها في سيرورتها السيميوزيسية (متعددة الدلالة) على مرجعهم الثقافي المخترق بوجه أو بآخر ؛ أي أن هؤلاء الموافقون المستجيبون خاضعون لتأثيرات سيميائية صورية تنضوي تحت مقولة الشر الأبيض الذي يعشش في فضاءات ما يمارسونه من ألعاب ، وبالتالي سيكونون تحت تأثير عقدة الفراغ الكوني في النصوص الترفيهية التي

يعايشون أفضيتها كمفردات شبابية ما بعد موحدية تمتص الرسائل الصورية القاتلة من خلال اللمسة التاكتيلية الناعمة التي تمكن الممارس في الانوجاد في (هناك الشاشة) ، وبالتالي يسهل امتصاص أفكارها القاتلة (كجانب مرضي من ثقافة الصورة الفيديو – ليدية المعاصرة) لِتُمْتَصَّ بدورها من قبل الأفكار الميتة التي تعشش بعلاماتها مابعد الموحدية الميتة في الذوات الممارسة ، وتعيش في فضاء دال على الموت والتقليد كأفكار فاقدة للحياة ، أما المفردات غير المستجيبة التي أجابت بالرفض فتحيلنا إجابتها الرافضة كعلامة بأن هذه النسبة الضعيفة ليست خاضعة بشكل ، أو بآخر مثل المفردات المستجيبة لتأثيرات هذه الميديومات مما يشي بأن ممارستهم الضيقة المحدودة لهذه الوسائط تتناسب طرديا مع التأثيرات الضيقة المحدودة التي تعرضوا لها أو لم يتعرضوا ودائما حسب منظورهم السلبي ضعيف التوفر إحصائيا.

1- (ممارسة الألعاب الإلكترونية تثير إحساسك بالمتعة من خلال الفضاء الصوري بالغ الدقة.) تحتل هذه العبارة الترتيب الخامس من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بخامس أكبر وزن نسبي قدره 3.72 وانحراف معياري قيمتـه بـ 0.92 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعكس مستوى التوفر المرتفع لهذه العبارة من خلال إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 93.9 % وعددهم قدر بـ 140 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 6 % وعددهم 9 أفراد ، وعليه فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تثير إحساسهم بالمتعة من خلال الفضاء الصوري بالغ الدقة أثناء احتكاكهم بالرسائل الثقافية المختلفة التي تضخها مضامين هذه المؤسسات الترفيهية غير الرسمية كمحاضن للتنشئة الثقافية التي يتعرض لها هؤلاء الممارسون ، بينما يرى أفراد العينة التي كانت إجاباتهم بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية لاتثير إحساسهم بالمتعة من خلال الفضاء الصوري بالغ الدقة.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا بوأها الترتيب الخامس من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة ؛ حيث لا يختلف منسوب إجابات مفردات البحث كثيرا عن العبارة السابقة ؛أين اقترنت دلالة العلاقة الطردية بين ممارسة هذه الألعاب وإثارة الإحساس بالمتعة من خلال الفضاء الصوري بالغ الدقة لدى هولاء المستجيبين الممارسين ؛ أين يكون الفضاء الصوري وسيطا بين الممارسة والإثارة مما يحيلنا إلى سيميائية هذه الفضاءات المسكونة بالعلامات الدالة المختلفة حسب هذا النص الصوري أو ذاك ، وبالتالي فإن المفردات الموافقة تخضع للتأثيرات السيميو – صورية من خلال الممارسة ، وبالتالي يتشرب هؤلاء ثقافة الشر الأبيض الناعم لهذا الفضاء المثير أو ذاك بحثا عن اللذة والمتعة وإشباع الرغبات من خلال اللمسة المرهفة للواجهات المختلفة لهذا النوع الملعوب ، أو ذاك انطلاقا من شكل اللعب(الدال) وانتهاء بالولوج إلى محتوى اللعب (المدلول) ، ومن هنا يأتي تمثل واستدماج الرسائل المكودة المشفرة المسننة التي تضخها هذه الميديومات للمتلقين بوجه عام ، وللعينة الموافقة المدروسة بوجه خاص ؛ أين يكون التشرب المُتَمَثَّلُ للمعنى الجنسي أو العنيف أو لغيره من المعاني الدالة لأنها تحتل حيزا ثقافيا ينبع في الأساس من عقدة الفراغ الكوني التي يعاني منها الفرد الأمريكي ، وبالتالي انتقلت هذه العقدة بوجه أو بآخر لتستقر في فضاءات الألعاب ليتشربها هذا الممارس مابعد الموحدي كعلامات تعكس مفهوم الشر الأبيض ، وهذه حقيقة قارة في السواد الغالب من هذه الوسائل السيميو – اتصالية التي تعكس ثقافة صانعيها ومنتجيها لسبك الممارس المستهلك وفق نمط مسلعن سوقي مؤمرك، وبالتالي يسهل استدماج مضامين محتويات أفكارها القاتلة لتلتحم بيسر بالأفكار الميتة الموروثة لدى المستجيبين الموافقين إحصائيا المتأثرين بضخها المستمر المتواصل لتستقر حصيلة الاستدماج كعلامات لأفكار فاقدة للحياة في الذوات ما بعد الموحدية الممارسة مرسخة بدورها الولوع الخلدوني بتقليد الغالب ، أما النسبة الضعيفة إحصائيا فترى عكس ماتراه فئة المفردات المستجيبة الغالبة ؛ حيث

الإجابة الرافضة تتحول إلى علامة تشي بالتأثير المحدود لهذه الميديومات على ممارسيها ، وبالتالي فإن منظور الفئة المجيبة يستبعد بالنفي العلاقة الطردية التي تربط الممارسة بإثارة الإحساس بالمتعة من خلال الفضاء الصوري كوسيط يحقق هذه الإثارة المتعية ، مما يعكس عدم خضوع هؤلاء لتأثيرات سميو – صورية تبثها هذه الوسائط التي يمارسونها ، ولهذا دلالة تحال على علامة الرفض لأن عدم استجابتهم يبين ضعف الممارسة الذي يؤدي بدوره إلى ضعف ومحدودية التأثير ، وهذا يبين بأن هؤلاء ليسوا بلاعبين حقيقيين مداومين على ممارسة ألعابهم الترفيهية عكس نظرائهم كلاعبين حقيقيين ينغمسون في فضاءات ما يلعبونه متأثرين بما تبثه من مضامين رسالية تشعرهم بالمتعة.

3- (تتيح لك الألعاب التي تمارسها حرية السيطرة على تغيير مجريات أحداثها من خلال الاستمتاع بالسيولة البصرية الصورية.) تحتل هذه العبارة الترتيب السادس من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.71 وانحراف معياري قيمته 0.96 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة كبير في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 88.3 % وعددهم 133 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة قدرت نسبتهمبـ 9.7 % وعددهم بـ 16 فردا.

وعليه فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب التي يمارسونها تتيح حرية السيطرة على تغيير مجريات أحداثها من خلال الاستمتاع بالسيولة البصرية الصورية ؛ حيث خاصية اللاعبية تميز الألعاب الإلكترونية كوسيلة اتصال حديثة سمعية بصرية عن غيرها من وسائل الاتصال الشاشية المرئية على غرار السينما والتلفزيون والفيديو، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة بأن الألعاب التي يمارسونها لا تتيح لهم حرية السيطرة على تغيير مجريات أحداثها من خلال الاستمتاع بالسيولة البصرية الصورية.

حيث خاصية الجيم بلاي أو خاصية اللاعبية تمكن اللاعب الممارس من التحكم في تغيير مجريات أحداث اللعبة التي يديرها كيفما شاء ، ومتى شاء متحكما في دلالات علامات مخرجاتها سواء كانت عنيفة أو جنسية أو مقامرة ، أو غيرها من العلامات المخرجة ؛ حيث خاصية تصميم الجيم بلاي والتفاعلية يحيلان سيميائيا إلى دلالة تحكم اللاعب المطلق الممارس في سيرورة أحداث لعبته الملعوبة ؛ أين يتمكن من إعادة المشهد الذي يريده ، ونوع الشخصية التي سيلعب دورها مستمتعا بالسيولة البصرية المتاحة في فضاء هذه اللعبة أو تلك.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب السادس من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن الألعاب التي يمارسونها تتيح لهم سيميائية التحكم في تغيير مجريات أحداثها مما يعكس تمكنهم من تقنيات الممارسة ، وأنهم لاعبون حقيقيون مندمجون مع ميديوماتهم ووسائطهم على اختلاف أنواعها ، وهذا دليل على مهارياتهم العالية التي اكتسبوها من كثرة احتكاكهم بهذه الوسائل السيميو – ليدو – اتصالية ؛ أين تكون العلاقة طردية بين الممارسة التي تتيح لهم السيطرة والتحكم ، وبين الاستمتاع بالسيولة البصرية فائقة الدقة الذي يحقق إشباعات مختلفة لرغباتهم الترفيهية ؛ أين ينعكس جليا تأثير وسائلهم عليهم أثناء الممارسة ، وبالتالي فإن المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه خاضعة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال تقنية الجيم بلاي (اللاعبية) التي تتيح لهذه المفردة المستجيبة

المبحوثة اللاعبة أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها عنيفا أو جنسيا أو غير هذا وذاك ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا قتالة فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي ميت خراب مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين الممارسة التي تتيح للموافقين ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه ، وهذا دليل على ضعف ممارستهم واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع ميديوماتهم وفضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات.

6- (الصورة البصرية في الألعاب التي تمارسها تضيف إلى ملكاتك مهارات جديدة.) تحتل هذه العبارة الترتيب السابع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.69 وانحراف معياري قيمته 0.99 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة كبير في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 90.6 % وعددهم 135 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة فنسبتهم مقدرةبـ 9.4 % وعددهم 14 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الصورة البصرية في الألعاب التي يمارسونها تضيف إلى ملكاتهم مهارات جديدة مما يعكس انتشار هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية ، وتغلغلها كظاهرة اجتماعية في العالم بأسره ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة بأن الصورة البصرية في الألعاب التي يمارسونها لاتضيف إلى ملكاتهم مهارات جديدة.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب السابع من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن الصورة البصرية في الألعاب التي يمارسونها تضيف إلى ملكاتهم مهارات جديدة مما يعكس تمكنهم من تقنيات الممارسة ، وأنهم لاعبون حقيقيون مندمجون مع ميديوماتهم ووسائطهم على اختلاف أنواعها ، وهذا دليل على مهارياتهم العالية التي اكتسبوها من كثرة احتكاكهم بهذه الوسائل السيميو– ليدو — اتصالية ؛ أين تكون العلاقة طردية بين الصورة البصرية فائقة الدقة من خلال علاماتها الدالة وبين اكتساب المهارة ؛ أين ينعكس جليا تأثير وسائلهم عليهم أثناء الممارسة ، وبالتالي فإن المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة تتحكم جيدا في سياق أحداث ما تلعبه ، وبالتالي تكون خاضعة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها مدلولات الصور البصرية لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها هذا اللاعب المتمكن الممارس مما يجعل هذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسر تشفير العلامات الصورية التي تضيف لها مهارة ما في شكلها الأدائي ؛ حيث المعاني والرموز الدلة تنتقل مع هذه الظاهرة المهارية أو تلك ؛ أين يكون دالها الصوري ومدلولها ربما عنيفا أو جنسيا أو غير هذا وذاك ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل تلك المضامين بالتكرار المهاري للمشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ترفيهية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في

فضاء فكري ما بعد موحدي ميت مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين الصورة البصرية التي تضيف للموافقين ، ولاتضيف لهم اكتساب مهارات جديدة ، وهذا دليل على ضعف ممارستهم واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع ميديوماتهم وفضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات.

10- (النص الصوري ثلاثي الأبعاد 3D يجعل اللعبة أقرب إلى الواقع وأكثر لاعبية.) تحتل هذه العبارة الترتيب السابع أيضا من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.69 وانحراف معياري قيمته 1.12 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعكس أن مستوى التوفر لهذه العبارة كبير في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 83.9 % وعددهم 125 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة فنسبتهم مقدرة بـ 16.1 % وعددهم 24 فردا ، يتبين بأن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن النص الصوري ثلاثي الأبعاد 3D يجعل اللعبة أقرب إلى الواقع وأكثر لاعبية ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة بأن النص الصوري ثلاثي الأبعاد 3D لا يجعل اللعبة أقرب إلى الواقع وأكثر لاعبية.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب السابع أيضا مثل ترتيب العبارة السابقة من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) تبين بأن

المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن النص الصوري ثلاثي الأبعاد D3 يجعل اللعبة أقرب إلى الواقع ، وأكثر لاعبية مما يعكس تمكنهم من تقنيات الممارسة ، وأنهم لاعبون حقيقيون مندمجون مع ميديوماتهم ووسائطهم على اختلاف أنواعها من خلال خاصيتي الجيم بلاي (اللاعبية) والتفاعلية ، مما يظهر المهاريات العالية التي اكتسبوها من كثرة احتكاكهم بهذه الوسائل السيميو – ليدو — اتصالية ؛ أين تكون العلاقة طردية بين النص الصوري ثلاثي الأبعاد ، وبين محاكاة اللعبة للواقع الحقيقي ، وذلك من خلال ما تتيحه هذه التقنية الصورية بالغة الجودة والدقة في صياغة عوالم علاماتية مثيرة ثلاثية الأبعاد مملوءة بالسحر ، ورغم افتراضيتها فإنها تبدو قريبة من صياغة الواقع الحقيقي المراد تخييله في تصميم فضاء هذه اللعبة الممارسة ، أو تلك التي تتيح لكل ذات ممارسة السيطرة والتحكم والاستمتاع بالسيولة البصرية فائقة الدقة ثلاثية الأبعاد التي تحقق إشباعات مختلفة للرغبات الترفيهية للذوات الممارسة؛ أين ينعكس جليا تأثير وسائلهم عليهم أثناء الممارسة ، وبالتالي فإن المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه والخاضعة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها مدلولات النصوص الصورية ثلاثية الأبعاد لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال تقنية الجيم بلاي (اللاعبية) التي تتيح لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة أو تلك تفسير تشفير العلامات النصية الصورية ثلاثية الأبعاد التي يكون دالها ومدلولها عنيفا أو جنسيا أو غير هذا وذاك ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق للذات الممارسة في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد النصي الصوري ثلاثي الأبعاد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة (علامات قاتلة) تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا قتالة فاقدة

للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي ميت مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين النص الصوري ثلاثي الأبعاد وبين محاكاة اللعبة للواقع الحقيقي من خلال خاصية (الجيم بلاي) كوسيط التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه ، وهذا دليل على ضعف ممارستهم واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع ميديوماتهم وفضاءاتها ذات السيولة النصية الصورية ثلاثية الأبعاد الموشاة بسحر العلامات.

14- (الألعاب كعنصر فني ثقافي مثير يعتمد على الصور البالغة الدقة تلقى قبولا في المجتمع الذي تنتمي إليه حسب رأيك.) تحتل هذه العبارة الترتيب الثامن من حيث درجة توفرها لدى أفراد العينة المستجيبة بالمجمع الجامعي بتبسة بوزن نسبي قيمته 3.65 وانحراف معياري قيمته 1.09 ، وقيمة المتوسط الحسابي تنتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعني بأن مستوى توفر العبارة من خلال إجابات المبحوثين مرتفع حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 87.9 % وعددهم 130 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 12.8 % وعددهم 19 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب كعنصر فني ثقافي مثير يعتمد على الصور البالغة الدقة تلقى قبولا في المجتمع الذي ينتمي إليه هؤلاءحسب رأيهم مما يعكس مبينا بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية مقبولة اجتماعيا ، وعلى العكس يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية ليست كذلك.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الثامن من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم

؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) تظهر بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن الألعاب كعنصر فني ثقافي مثير يعتمد على الصور البالغة الدقة تلقى قبولا في المجتمع الذي ينتمون إليه حسب رأيهم مما يدل بأن الألعاب التي يمارسونها تنتشر كمنتجات سيميو – ليدية في الوسط الاجتماعي الذي ينتمون إليه ؛ أي أن هذه الميديومات كمنتجات مسلعنة تنتشر بدورها كظواهر اجتماعية قاهرة حسب المنظور الدوركايمي لتمارس قهرها خارج إرادة هذه المفردات الممارسة المستجيبة من خلال الترفيه الدال؛ حيث ظاهرة الانتشار تحيل بأنها مقبولة اجتماعيا ؛ أي أنها تلقى رواجا وقبولا حسب رأيهم ، وهذا يعني بوجه آخر بأن هؤلاء الممارسين يمكن وصفهم باللاعبين الحقيقيين المندمجين مع ميديوماتهم ووسائطهم على اختلاف أنواعها ، وهذا دليل على درجة وعي عالية اكتسبوها من كثرة احتكاكهم بهذه الوسائل السيميو – ليدو – اتصالية مكنتهم من معرفة هذه الميديومات كظوهر اجتماعية ؛ أين تكون العلاقة طردية بين الألعاب الممارسة كعنصر ثقافي مثير يعتمد أساسا على الصور بالغة الجودة عالية الدقة وبين القبول الاجتماعي ؛ حيث تتيح لهم الأفضية الافتراضية المبثوثة في هذه الواسطة أو تلك السيطرة والتحكم والاستمتاع بالسيولة البصرية فائقة الدقة التي تحقق إشباعات مختلفة لرغباتهم الترفيهية ؛ أين ينعكس جليا تأثير وسائلهم عليهم أثناء الممارسة ، وبالتالي فإن المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة الممارسة تعي جيدا بأن ما تلعبه يشكل ظاهرة اجتماعية تمارس قهرها ، وتخضع هولاء بشكل أو بآخر لسيميائية شرها الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية شاشية تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال خاصية الجيم بلاي (اللاعبية) التي تتيح لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة أو تلك الخاضعة المتأثرة بمضامين تلك العلامات(القاهرة) تفسير تشفيرها العلاماتي حيث يكون دالها ومدلولها عنيفا أو جنسيا أو غير هذا وذاك ، وذلك من خلال خاصية التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة

المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا قتالة فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) وذلك بنفي العلاقة بين الألعاب الممارسة كعنصر ثقافي مثير يعتمد أساسا على الصور بالغة الجودة عالية الدقة ، وبين القبول الاجتماعي التي تتيح للموافقين ولاتتيح لهم فهم ووعي وإدراك ما يلعبونه كظواهر اجتماعية قاهرة ، وهذا دليل على ضعف ممارسة الرافضين ، وقلة احتكاكهم بهذه الوسائط عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين المنخرطين مع ميديوماتهم وفضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات(القاهرة).

11- (تستطيع النصوص الصورية البصرية فائقة الدقة في الألعاب الإلكترونية منافسة مثيلاتها في الأفضية السينمائية والتلفزيونية.) تحتل هذه العبارة الترتيب التاسع من حيث درجة توفرها لدى العينة المستجيبة من المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.55 وانحراف معياري قدره 1.12 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعكس أن مستوى توفر هذه العبارة كبير في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 79.9 % وعددهم 119 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة نسبتهم مقدرةبـ 20.1 % وعددهم 30 فردا ، يظهر من خلال إجابات أفراد العينة المستجيبة بالموافقة على هذه العبارة الذين يرون بأن النصوص الصورية البصرية فائقة الدقة في الألعاب الإلكترونية تستطيع منافسة مثيلاتها في الأفضية السينمائية والتلفزيونية ، مما يعكس جاذبية الفضاء الافتراضي واستغراق هؤلاء الممارسين في معايشة تفاصيله ، والبحث عن اشباعات بديلة لم تكن متاحة في الواقع الحقيقي ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة بأن النصوص الصورية

البصرية فائقة الدقة في الألعاب الإلكترونية لاتستطيع منافسة مثيلاتها في الأفضية السينمائية والتلفزيونية.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب التاسع من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) تسفر بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن النصوص الصورية البصرية فائقة الدقة في الألعاب الإلكترونية تستطيع منافسة مثيلاتها في الأفضية السينمائية والتلفزيونية ، مما يعكس سعة اطلاعهم وثقافتهم التي تشكلت أثناء الممارسة ، وأنهم لاعبون حقيقيون مندمجون مع ميديوماتهم ووسائطهم على اختلاف أنواعها ، ومحيطون بالجديد حول هذه الوسائل ، وهذا دليل على منسوب وعي مرتفع اكتسبوه من كثرة احتكاكهم بهذه الوسائط السيميو – ليدو – اتصالية ؛ أين تستطيع هذه النصوص الفيديو – ليدية منافسة مثيلاتها في السينيما والتلفزيون مما يشي بأن هذه الميديومات تتربع على عرش الترفيه كفن ما بعد حداثي يستقطب الملايين من مرتادي أفضيته للاستمتاع بالسيولة البصرية فائقة الدقة التي تلبي تحقيق إشباعات مختلفة لرغباتهم الترفيهية ؛ أين ينعكس جليا تأثير هذه الأفضية بمنافستها الصورية على الفئة المستجيبة أثناء الممارسة ، وهذا واحد من أسرار جاذبيتها ، وبالتالي فإن المفردات ما بعد الموحدية التي ترتاد هذه الأفضية أو تلك خاضعة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث سابحا في ثنايا النصوص البصرية المنافسة فائقة الدقة بدوالها ومدلولاتها كعلامات(قاهرة تخضع مرتاديها) لتغري المستجيبين إليها بالمعاني ذات المعزى والدلالة ، مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس ؛ أين تتيح لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها عنيفا أو جنسيا أو غير هذا وذاك

، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بالتكرار المشهدي المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) وذلك من خلال النفي ، وهذا دليل على ضعف ثقافتهم الوسائطية وممارستهم واحتكاكهم بها عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع ميديوماتهم وفضاءاتها المنافسة ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات ، وهذه هي مخرجات التأثير الذي يخضعون لضخه المتواصل مما يشي بانغماسهم وانغمارهم في فضاءات نصية صورية منافسة توصف بالفائقة ؛ حيث سراب الشاشات يغري باللمسة الهابتيكية الناعمة هذه الذوات التي تستقر برحالها في عقد هذه الأفضية المشبكة على حد عتبات تعبير مانويل كاستيلز.

9- (الصور البصرية الفائقة الدقة تغريك بالانخراط في ممارسة الألعاب المختلفة.) تحتل هذه العبارة الترتيب العاشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.48 وانحراف معياري قيمته 1.20 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة كبير في إجابات العينة المبحوثة ؛ حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 77.2 % والمقدر عددهم بـ 115 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرة بـ 24.6 % وعددهم 34 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الصور البصرية الفائقة الدقة تغريهم بالانخراط في ممارسة الألعاب المختلفة مما يعكس جاذبية هذه الظاهرة الصورية التي تغزو العالم ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة بأن الصور البصرية الفائقة

الدقة لا تغريهم بالانخراط في ممارسة الألعاب المختلفة ، مما يعكس تباين الآراء داخل مجتمع البحث بين مؤيد ومعارض للإجابة على هذه العبارة.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب العاشر من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن الصور البصرية الفائقة الدقة تغريهم بالانخراط في ممارسة الألعاب المختلفة ، وبالتالي فإن هذه الأفضية الصورية تجذبهم بسيميائيتها المغرية وتتيح لهم التحكم في تغيير مجريات أحداث ما يمارسونه مما يعكس تمكنهم من تقنيات الممارسة ، وأنهم لاعبون حقيقيون مندمجون مع ميديوماتهم ووسائطهم على اختلاف أنواعها ، وهذا دليل على مهارياتهم العالية التي اكتسبوها من كثرة احتكاكهم بهذه الوسائل السيميو – ليدو – اتصالية ؛ أين تكون العلاقة طردية بين الأفضية الصورية المغرية بالانخراط في الممارسة التي تتيح لهم بدورها السيطرة والتحكم ، والاستمتاع بالسيولة البصرية فائقة الدقة التي تحقق إشباع مختلف الرغبات الترفيهية ؛ أين ينعكس جليا تأثير وسائلهم عليهم أثناء الممارسة ، وبالتالي فإن المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المنخرطة في الممارسة المنغمسة المتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه خاضعة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال تقنية الجيم بلاي (اللاعبية) التي تتيح لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها عنيفا أو جنسيا أو غير هذا وذاك ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد

، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين الصور البصرية الفائقة الدقة والإغراء بالانخراط في ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه ، وهذا دليل على ضعف ممارستهم واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع ميديوماتهم وفضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات.

8- (تتيح لك الرسائل الصورية النصية البصرية التي تضخها الألعاب الممارسة فرصة التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب.) تحتل هذه العبارة الترتيب الحادي عشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.46 وانحراف معياري قيمته 1.13 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة مرتفع في إجابات العينة المبحوثة ؛ حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة من خلال إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 76.6 % وعددهم قدربـ 110 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة فكانت مقدرةبـ 23.5 % وعددهم 35 فردا ، يتبين من إجابات أفراد العينة بالموافقة على هذه العبارة الذين يرون بأن الرسائل الصورية النصية البصرية التي تضخها الألعاب الممارسة تتيح لهم فرصة التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب.، مما يعكس انتشار هذه الظاهرة على مستوى الممارسة في الأوساط الطلابية ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة بأن الرسائل الصورية النصية البصرية التي تضخها الألعاب الممارسة لا تتيح لهم فرصة التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب حسب منظورهم.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الحادي عشر من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن الرسائل الصورية النصية البصرية التي تضخها الألعاب الممارسة تتيح لهم فرصة التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب ؛ يعني أن الألعاب التي يمارسونها تندرج ضمن ما يعرف باللعب على الخط أو(اللعب الجماعي على الشبكة) ؛ أين تتيح لهم سيميائية هذه الفضاءات متعددة الاستخدام واللاعبين بأن يتصلوا بأصدقائهم ما يعكس تمكنهم من بناء علاقات اجتماعية افتراضية في هذه العقد الشبكية متعددة العوالم والفضاءات من خلال تقنيات الممارسة مما يشي بأنهم لاعبون حقيقيون مندمجون مع ميديوماتهم ووسائطهم على اختلاف أنواعها ، وهذا دليل على مهارياتهم العالية المكتسبة من كثرة احتكاكهم بهذه الوسائل السيميو – ليدو – اتصالية ؛ أين تكون العلاقة طردية بين الرسائل الصورية النصية البصرية التي تضخها الألعاب الممارسة ، وبين ظاهرة التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب مما يشي بعدم الانعزال والاكتفاء بممارسة الألعاب الفردية ، وبأن هذه الأفضية رغم افتراضيتها لم تجعلهم جزرا معزولة بعضها عن بعض ، بل جعلتهم ينفتحون على ثقافات من يلعبون معهم في هذه العوالم المفتوحة المسطحة بالمنظور الفريدماني ؛ أين توفر لهم السيطرة والتحكم والاستمتاع بالسيولة البصرية فائقة الدقة التي تحقق لهم إشباعات جماعية مختلفة لرغباتهم الترفيهية التي يفرغونها في ممارسة هذه اللعبة الجماعية أو تلك ؛ أين ينعكس جليا تأثير وسائلهم عليهم أثناء الممارسة ، وبالتالي فإن المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المتحكمة المنفتحة على سيميائية المثاقفة في سياق أحداث ما تلعبه خاضعة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في عقد هذه الأفضية الافتراضية التي تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس

انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال تقنية الجيم بلاي (اللاعبية) التي تتيح لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها عنيفا أو جنسيا أو غير هذا وذاك ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) وذلك بنفي العلاقة بين الرسائل الصورية النصية البصرية التي تضخها الألعاب الممارسة وبين ظاهرة التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم الاحتكاك والتحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه جماعيا في هذه الأفضية الجماعية الافتراضية متعددة العوالم واللاعبين ، وهذا دليل على ضعف ممارستهم واحتكاكهم بوسائطهم سواء في الألعاب الجماعية ، أو الفردية عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع ميديوماتهم وفضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات ؛ أين يكون اللعب الجماعي على الخط فرصة لربط علاقات اجتماعية مشبكة مع الأصدقاء.

ب– العبارات التي أوزانها النسبية تنتمي للمجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 ،كانت درجة الموافقة فيها متوسطة ؛ أي أن أفراد العينة ينظرون إليها على أنها متوفرة بشكل متوسط.

15- (الإثارة الصورية الفائقة في نصوص الألعاب تجعلك تقبل على ممارستها للتخفيف من المشكلات التي تعيشها في حياتك.) تحتل هذه العبارة الترتيب الثاني عشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.35 وانحراف معياري قيمته

1.12 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 مما يبين بأن مستوى التوفر متوسط بالنسبة لهذه العبارة من خلال إجابات المبحوثين حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 75.8 % وعددهم 113 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة قدرتبـ 24.2 % وعددهم قدربـ 36 فردا ، وبالتالي يظهر من إجابات أفراد العينة الموافقين بالأغلبية على هذه العبارة ، بأنهم يرون بأن الإثارة الصورية الفائقة في نصوص الألعاب تجعلهم يقبلون على ممارستها للتخفيف من المشكلات التي يعيشونها في حياتهم ؛ حيث الفضاء الافتراضي للعبة الممارسة يشكل بديلا للواقع الحقيقي ، مما يعكس انغماسهم واستغراقهم في أجواء الألعاب التي يمارسونها ، وهروبهم إلى تلك الفضاءات الخائلية البديلة التي يرتادونها والتي تشكل لهم ملاذات افتراضية يلجأون إليها كلما داهمهم ثقل الواقع الحقيقي الذي يعيشونه ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن الفضاء الافتراضي للعبة الممارسة لا يكون بأي حال بديلا عن الواقع الحقيقي.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المتوسطة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا متوسطا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الثاني عشر من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الثاني الذي يحيلنا على نسبة التوفر المرتفع لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المتوسط في مجاله بأن الإثارة الصورية الفائقة في نصوص الألعاب تجعلهم يقبلون على ممارستها للتخفيف من المشكلات التي يعيشونها في حياتهم ؛ أين يخضع الموافقون لسيميائية الانغماس ، وبالتالي فإن هذه المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المنخرطة في الممارسة المنغمسة المتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه مما يعكس انسحابها الاجتماعي هروبا من مواجهة مشكلات الواقع خاضعة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها

المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال تقنية الجيم بلاي (اللاعبية) التي تتيح لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها عنيفا أو جنسيا أو غير هذا وذاك ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين الإثارة الصورية الفائقة في نصوص الألعاب وبين التخفيف من المشكلات التي يعيشونها في حياتهم أثناء ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه هروبا من واقع حقيقي إلى واقع بديل متخيل تشكل أفضيته السيميائية ملاذات متخيلة لصياغة واقع يرمزونه ويصوغونه حسب مقاسات اللعب ، وهذا دليل أيضا على ضعف ممارسة الرافضين واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع ميديوماتهم ، وفضاءاتها ذات السيولة الصورية كملاذات هروبية موشاة بسحر العلامات الدالة على إدمانهم.

4- (الاستغراق الصوري المتاح في الفضاء الافتراضي للعبة يساعدك كممارس في تجاوز مشكلاتك اليومية في الواقع الحقيقي.) تحتل هذه العبارة الترتيب الثالث عشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.10 وانحراف معياري قيمته 1.25 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 مما يعكس أن مستوى التوفر لهذه العبارة متوسط في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 61.0 % وعددهم 91 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرة بـ 38.9 % وعددهم

58 فردا ، وعليه فإن أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة على هذه العبارة يعتبرون الاستغراق الصوري المتاح في الفضاء الافتراضي للعبة يساعدهم كممارسين في تجاوز مشكلاتهم اليومية في الواقع الحقيقي أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية هروبا من المشكلات الاجتماعية التي يعيشونها في حياتهم ، وفي ظلال واقعهم الحقيقي ، بينما لا يعتبرها أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة هروبا من المشكلات التي يعيشونها في واقع حياتهم.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المتوسطة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا متوسطا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الثالث عشر من حيث درجة توفره المتوسطة الارتفاع بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الثاني الذي يحيلنا على نسبة التوفر المتوسط لدى مفردات الدراسة بشكل أكبر على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها المفردات الرافضة التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المتوسط في مجاله بأن الإثارة الصورية الفائقة في نصوص الألعاب تجعلهم يقبلون على ممارستها للتخفيف من المشكلات التي يعيشونها في حياتهم –وهنا نرى بأن الفئة الموافقة والرافضة متقاربتان إحصائيا فيما يتعلق بمنظوريهما المتعاكس حول الإجابة على هذه العبارة –؛ أين يخضع الموافقون لسيميائية الانغماس ، وبالتالي فإن هذه المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المنخرطة في الممارسة المنغمسة المتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه مما يظهر جليا انسحابها الاجتماعي هروبا من مواجهة مشكلات الواقع خاضعة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال تقنية الجيم بلاي (اللاعبية) التي تتيح لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها عنيفا أو جنسيا أو غير هذا وذاك ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ

رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) وذلك بنفي العلاقة بين الإثارة الصورية الفائقة في نصوص الألعاب ، وبين التخفيف من المشكلات التي يعيشونها في حياتهم أثناء ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه هروبا من واقع حقيقي إلى واقع بديل متخيل تشكل أفضيته السيميائية ملاذات متخيلة لصياغة واقع يشكلونه وفق مقاسات اللعب ، وهذا دليل أيضا على ضعف ممارسة الرافضين واحتكاكهم بوسائطهم عكس المستجيبين كلاعبين حقيقيين مندمجين مع ميديوماتهم وفضاءاتها ذات السيولة الصورية كملاذات هروبية موشاة بسحر العلامات الدالة على انغمارهم.

ج– العبارات التي أوزانها النسبية تنتمي للمجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 ، كانت درجة الموافقة فيها ضعيفة ؛ أي أن أفراد العينة ينظرون إليها على أنها متوفرة بشكل ضعيف.

7- (الفضاء البصري الصوري الافتراضي للعبة الممارسة يكون بديلا للواقع الحقيقي في رأيك.) تحتل هذه العبارة الترتيب الرابع عشر من حيث درجة توفرها لدى أفراد العينة المستجيبة بالمجمع الجامعي بتبسة بوزن نسبي قيمته 2.72 وانحراف معياري قيمته 1.10 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 مما يعني بأن مستوى توفر هذه العبارة من خلال استجابات المبحوثين ضعيف ؛ حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 48.3 % وعددهم 72

فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 51.7 % وعددهم 77 فردا ، وعليه فإن أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الفضاء البصري الصوري الافتراضي للعبة الممارسة يكون بديلا للواقع الحقيقي في رأيهم مما يعكس بأن ظاهرة الانغماس يعيشها هؤلاء الممارسون أثناء الألعاب تميزها كوسائل اتصالية عن غيرها من وسائل الاتصال الأخرى ، بينما لايرى أفراد العينة التي كانت إجاباتها بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن الفضاء البصري الصوري الافتراضي للعبة الممارسة لايكون بديلا للواقع الحقيقي في رأيهم.

وفي ذت السياق التحليلي للإجابة على العبارات الضعيفة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا ضعيفا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الرابع عشر من حيث درجة توفره الضعيفة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الثالث الذي يحيلنا على نسبة التوفر الضعيف لدى مفردات الدراسة بشكل متقارب تقريبا–وهنا نرى بأن الفئة الموافقة والرافضة متقاربتان جدا إحصائيا فيما يتعلق بمنظوريهما المتعاكس حول الإجابة على هذه العبارة –؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها المفردات الرافضة (الأكثر إحصائيا) التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة (الأقل إحصائيا) بأن الإثارة الصورية الفائقة في نصوص الألعاب تجعلهم يقبلون على ممارستها للتخفيف من المشكلات التي يعيشونها في حياتهم ؛ أين يخضع الموافقون لسيميائية الانغماس ، وبالتالي فإن هذه المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المنخرطة في الممارسة المنغمسة المتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه مما يظهر جليا انسحابها الاجتماعي هروبا من مواجهة مشكلات الواقع خاضعة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال تقنية الجيم بلاي (اللاعبية) التي تتيح لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها عنيفا أو جنسيا أو غير هذا وذاك ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في

مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين الفضاء البصري الصوري وبين استبداله بالواقع الحقيقي أثناء ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه هروبا من واقع حقيقي إلى واقع بديل متخيل تشكل أفضيته السيميائية ملاذات متخيلة لصياغة واقع يشكلونه وفق مقاسات اللعب، وهذا دليل أيضا على ضعف ممارسة الرافضين واحتكاكهم بوسائطهم عكس المستجيبين كلاعبين حقيقيين مندمجين مع ميديوماتهم وفضاءاتها ذات السيولة الصورية كملاذات هروبية موشاة بسحر العلامات الدالة على انغمارهم وانغماسهم.

يمكننا أن نخلص من تحليل عبارات هذا المحور الذي يقيس ممارسة الألعاب وسيميائية الصورة إلى نتيجة مفادها بأن الفئة المستجيبة تعكس إجاباتها على الخمسة عشرة عبارة كعلامات بالموافقة خضوع المفردات لسيميائية الصورة التي تتيحها الممارسة المرتفعة التوفر من خلال الاحتكاك المستمر بهذه الميديومات الباثة ، مما يشي بأنها متأثرة كذوات ما بعد موحدية تعيش صدمة فقدان الوعي الحضاري تمثلت مستدمجة أفكارا قاتلة مكتسبة من الممارسة تلتحم بالأفكار الموروثة الميتة ؛ أين تعكس خضوعها لظاهرة سيميائية شرها الأبيض القاهرة ، ولعقدة فراغها الكوني الوسائطي (المملوء بالعلامات الهيمنية المستقرة في الميديومات الممارسة) ؛ أين يحيلنا دالها ومدلولها في وجود الدليل حسب المنظور السوسيري الثنائي كما المنظور البورسي الثلاثي بماثوله ومؤوله وموضوعه إلى الأمركة من خلال جني ثمار حصاد صناعي ثقافي معولم تتحكم فيه إرادة السوق المؤمرك ؛ أين تحولت هذه الوسائط الترفيهية إلى منتجات سميو – عولمية تعكس سيطرة الصانع (المنتج) عكس

الفئة الرافضة – الأقل إحصائيا في اتجاهات المجالات الثلاثة وترتيبها – التي لم تتأثر بالسيميائية الصورية لقلة ممارستها عكس نظيرتها المستجيبة.

الجدول رقم 14

إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بتأثيرات سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب.

رقم العبـارة		الإجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
		موافق بشدة	موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	غير موافق بشدة		
16	ت	59	52	27	7	4	4.04	1.00
	%	39.6	34.9	18.1	4.7	2.7		
17	ت	38	52	30	23	6	3.62	1.14
	%	25.5	34.9	20.1	15.4	4.0		
18	ت	43	49	28	22	7	3.66	1.17
	%	28.9	32.9	18.8	14.8	4.7		
19	ت	11	25	15	47	51	2.31	1.30

		34.2	31.5	10.1	16.8	7.4	%	
1.32	3.14	19	32	38	28	32	ت	20
		12.8	21.5	25.5	18.8	22.5	%	
1.42	2.89	29	38	36	12	34	ت	21
		19.5	22.5	24.2	8.1	22.8	%	
0.76	4.26	1	0	23	60	65	ت	22
		0.7	0	15.4	40.3	43.6	%	
1.19	3.63	9	18	36	42	44	ت	23
		6.0	12.1	24.2	28.2	29.5	%	
1.06	3.88	3	14	33	46	53	ت	24
		2.0	9.4	22.1	30.9	35.6	%	
1.30	3.20	17	33	33	35	31	ت	25
		11.4	22.1	22.1	23.5	20.8	%	
1.23	2.86	21	46	30	36	16	ت	26
		14.1	30.9	20.1	24.2	10.7	%	
1.09	3.79	6	15	26	59	43	ت	27
		4	10.1	17.4	39.6	28.9	%	

28	ت	31	49	38	27	4	3.51	1.09
	%	20.8	32.9	25.5	18.1	2.7		
29	ت	16	31	33	41	28	2.77	1.27
	%	10.7	20.8	22.1	27.5	18.8		
30	ت	46	31	20	22	30	3.27	1.52
	%	30.9	20.8	13.4	14.8	20.1		
المتوسط الكلي لعبارات المحور							3.40	0.59

ت : التكرار ؛ % : النسبة المئوية

يظهر الجدول رقم 14 مستوى تأثيرات سيميائية الصورة في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية في إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بتأثيرات سيميائية الصورة في هذه الميديومات ، وبلغ متوسط مستوى التوفر للعبارات 3.40 من أصل خمسة درجات أي بنسبة أقل من 80 % ، من الدرجة القصوى للمقياس، وانحراف معياري يقدرــب 0.59 مما يعكس أن مستوى تأثيرات الألعاب الإلكترونية متوفر بدرجة مرتفعة مما يعكس قيمة التجانس العالية في الإجابات، وتبين من الجدول أن هناك تفاوت في منظور أفراد الدراسة لتوفر تأثيرات سيميائية الصورة في هذه الألعاب ، ما بين مرتفع جدا ومتوسط وضعيف التوفر، حيث تراوحت متوسطات منظور الطلبة الجامعيين في العينة المستجيبة لمستوى تأثيرات سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة بين 2.31 و 4.26 ، مما يشير إلى عدم وجود اختلافات كبيرة بين إجابات أفراد عينة الدراسة على هذا المحور من خلال قراءة التكرارات والنسب المئوية لعباراته التي تبين وجود قرائن ودلائل على تأثيرات سيميائية الصورة في هذه الوسائط على ممارسيها أهمها:

أ- العبارات التي أوزانها النسبية تنتمي للمجال من 4.20 إلى أقل من 5.00، كانت درجة الموافقة فيها مرتفعة جدا؛ أي أن أفراد العينة ينظرون إليها على أنها متوفرة بشكل كبير جدا.

7 – (الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية صورية فائقة الدقة يمارسها الشباب في العالم.) تحتل هذه العبارة الترتيب الأول من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بأكبر وزن نسبي قيمته 4.26 وانحراف معياري قيمته 0.76 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 4.20 إلى أقل من 5.00 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة مرتفع جدا في إجابات العينة المبحوثة ؛ حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 99.3 % وعددهم قدر بـ 148 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 0.7 % وعددهم فرد واحد ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب الإلكترونية تشكل ظاهرة عالمية صورية فائقة الدقة يمارسها غالبية الشباب في العالم بأسره من وجهة نظرهم ، مما يعكس تغلغل هذه الظاهرة وانتشارها في كل الشرائح الاجتماعية في العالم ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن الألعاب الإلكترونية لا تشكل ظاهرة عالمية يمارسها غالبية الشباب في العالم.

حيث هذا المنظور الدال يحيل على الإجابة بشقيها الموافق والرافض في العبارة التي احتلت إحصائيا الترتيب الأول ؛ أين بينت الإجابة من حيث درجة توفرها المرتفع كعلامة ذات مغزى ومعنى من خلال شكلها(بنيتها) ومحتواها(مدلولها) وذلك من خلال الاستجابة بالموافقة بأن الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية صورية فائقة الدقة يمارسها الشباب في العالم حسب رأي المفردات المستجيبة مما يدل على وجود علاقة طردية بين الألعاب كظاهرة صورية فائقة الدقة وبين ممارسة الشباب لها مما يظهر شعبيتها كأشكال فنية إبداعية جماهيرية

رائجة مقبولة في أوساط الشباب بوجه عام ، وأيضا في مختلف أوساط الشرائح العمرية من الجنسين في كامل المعمور ؛ أين تحتل هذه الوسائط التكنو – سيميو ترفيهية مكانة عالية من حيث استعمالها كوسائل اتصالية يمارسها الملايين من الشباب ، وبذلك أصبحت هذه الميديومات تقول المكانة الاجتماعية والطبقة والجندر لالتحامها بحياة البشر في الألفية الجديدة كظاهرة عولمية عابرة للقوميات والأوطان ؛ حيث المحتوى (المدلول من خلال الموافقة) يحيلنا إلى الانتشار والرواج الذين يحيلان إلى مفهوم صناعة المحتوى الترفيهي المسلعن الذي تتحكم فيه الشركات متعددة الجنسية عابرة الحدود والقوميات التي تستهدف جماهيرها الواسعة من مختلف الشرائح العمرية ؛حيث تحول هذا المنتج الترفيهي عالي الدقة والجودة إلى علامة ما بعد حداثية تجسد الاستهلاك القائم على إغواء المستهلك الممارس وإغرائه من خلال سراب الشاشات اللمسية في هذه الميديومات الموشاة بسحر العلامات ليجد الممارس ضالته الترفيهية لإشباع رغبات معينة بوعي أو دون وعي ؛ أي أن هذه العلامة التي تشي (بالموافقة) تبين بأن الأفراد المستجيبين يدركون بأن هذه الميديومات تشكل ظاهرة شبابية عولمية أما العلامة التي تشي (بالرفض) فتبين بأن المفردات التي كانت إجابتها رافضة لشكل ومحتوى هذه العبارة (العلامة) لاتنظر للعلاقة الطردية بين الألعاب كظاهرة صورية فائقة الدقة ، وبين ممارسة الشباب كما تنظر لها المفردات الموافقة ؛ أي لاتنظر لوجود علاقة بينها وبين استقطاب عدد أكبر من الشباب الممارس مما يعكس ضعف وعيها بهذه الظاهرة السيميو – عولمية.

حيث هذا الاعتراف الضمني الدال داخل سياق الإجابة على هذه العبارة المرتفعة التوفر إحصائيا يبين خضوع هؤلاء اللاعبين الممارسين لما تبثه الوسائط من علامات يتم التحكم التام المطلق في مخرجاتها كعلامات مشفرة مسننة يتم تفسير محتوياتها ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بالتكرار المشهدي ، وبالتالي تترسخ رسالته النصية الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم امتصاصها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية القارة في نصوص هذه الميديومات) ، ليتم تمثل امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم

في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين الألعاب كظاهرة صورية فائقة الدقة ، وبين ممارسة الشباب التي تتيح للموافقين ولاتتيح لهم الوعي بالظاهرة والاحتكاك بها والتحكم في سيرورة مجريات أحداثها ، مما يعكس ضعف ممارسة الرافضين واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع فضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات ؛ أين يكون الخضوع لشرها الأبيض يرصد مسجلا سيميائيتها القهرية كظاهرة شبابية ذائعة الانتشار تعيد صياغة ثقافتهم وتشكيلها من جديد.

ب – العبارات التي أوزانها النسبية تنتمي للمجال من 3.40 إلى أقل من 4.20، كانت درجة الموافقة فيها مرتفعة ؛ أي أن أفراد العينة ينظرون إليها على أنها متوفرة بشكل كبير.

1 - (تساهم الألعاب التي تمارسها من خلال الدقة الصورية البالغة في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة على مجتمعاتنا.) تحتل هذه العبارة الترتيب الثاني من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بثاني أكبر وزن نسبي قيمته 4.04 وانحراف معياري قيمته 1.00 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.20 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة مرتفع بشكل كبير في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 92.6 % وعددهم 138 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 7.4 % وعددهم 11 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها من خلال الدقة الصورية البالغة تساهم في الترويج لقيم الثقافة الغربية الدخيلة على مجتمعاتنا ، وبالتالي أصبحت هذه المؤسسات الترفيهية التفاعلية غير الرسمية من وسائل العولمة الفاعلة حاملة القيمة المروجة لثقافة الآخر المهيمن ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة على هذه العبارة يعون جيدا مخاطر الألعاب التي يمارسونها مما يعكس درجة وعيهم المرتفعة تجاه مخاطر مضامينها ، بينما يرى أفراد العينة

الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة عكس نظرائهم الذين أجابوا بالموافقة مما يعكس عدم شعور هؤلاء بمخاطر الاختراق الثقافي من خلال سعي القائمين بهذه الصناعة للترويج لثقافة دخيلة ، وأيضا تعكس درجة وعيهم المنخفضة تجاه هذه المضامين التي تضخها هذه المؤسسات الترفيهية حاملة القيمة المروجة لثقافة الآخر المهيمن.

وفي ذت السياق التحليلي للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الثاني من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن الألعاب التي يمارسونها تساهم من خلال الدقة الصورية البالغة في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة على مجتمعاتنا حيث العلاقة طردية بين الألعاب الممارسة بدقتها الصورية والمساهمة في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة ، مما يشي بأن هذه الميديومات تروج لثقافة الأمركة والهيمنة والغربنة من خلال المحتوى السيميو – عولمي العابر الذي يجسد ظاهرة اختراق الثقافات الهشة التابعة المولعة بتقليد ثقافة الغالب المسيطر حيث هذه الوسائط السيميو–ترفيهية تشكل علامات عولمية مروجة لثقافة مسيطرة تحاول سبك العالم وفق علامة عقدة الفراغ الكوني كظاهرة ثقافية كونية عابرة للقوميات والخصوصيات الثقافية المخترقة الهشة تستقر في محتويات هذه المنتجات السيميو – تكنولوجية المعولمة المجسدة للاختراق عاكسة ثقافة مننتجيها وصانعيها ؛ حيث الاعتراف الضمني الدال داخل سياق الإجابة على هذه العبارة المرتفعة التوفر إحصائيا يبين وعي اللاعبين الممارسين لما تبثه الوسائط من علامات هيمنية مشفرة مسننة يتم التحكم التام المطلق في مخرجاتها كعلامات يتم تفسير محتوياتها ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين الهيمنية عابرة الخصوصيات بالتكرار المشهدي ، وبالتالي تترسخ رسائلها النصية المروجة للثقافة الغربية الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم امتصاصها من الجانب

الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية القارة في نصوص هذه الميديومات العاكسة للهيمنة ، والمجسدة كعلامات سيميو –اختراقية لخصوصية النحن الهش) ، ليتم تمثل امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة رغم وعيها بالخطر الاختراقي العابر بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين الألعاب الممارسة بدقتها الصورية ، والمساهمة في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم الوعي بالظاهرة والاحتكاك بها والتحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يمارسونه ، مما يعكس ضعف وعي الرافضين بهذه الظاهرة الاختراقية ، وضعف ممارستهم واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع فضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات ؛ أين يكون الخضوع لشرها الأبيض يرصد مسجلا سيميائيتها القهرية كظاهرة هيمنية عابرة للخصوصيات الهشة المخترقة ، وبالتالي تعيد صياغة ثقافتهم وتشكيلها من جديد وفق عقدة الفراغ الكوني التي تستقر في عمق هذه الوسائط الليدو – هيمنية عاكسة رسالة الوجدان الأمريكي ، وعقدة الوعي المهاجر المستقرة في مخيال صانعي هذه الوسائل العولمية ؛ أين الوسيلة تكون امتدادات تكنو – سيميو – ترفيهية لهذا الوجدان المهاجر في فضاءات هذه اللعبة أو تلك.

9 - (تروج الألعاب الممارسة من خلال نصوصها المرئية الفائقة الدقة للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية وتعكس قيم الهيمنة والسيطرة الأمريكية على العالم.) تحتل هذه العبارة الترتيب الثالث من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بثالث أكبر وزن نسبي قيمته 3.88 وانحراف معياري قيمته 1.06 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.40 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة مرتفع نوعا ما في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 97.6 % وعددهم قدربـ 132 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 11.4 % وعددهم 17 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت

إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية تعكس ثقافة منتجيها وصانعيها مما يعكس درجة وعيهم المرتفعة وإحساسهم بمخاطر مضامينها ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن الألعاب الإلكترونية لا تعكس بالضرورة ثقافة منتجيها وصانعيها ، مما يعكس درجة وعيهم المنخفضة تجاه مخاطر مضامينها.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الثالث من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن الألعاب الممارسة من خلال نصوصها المرئية الفائقة الدقة تروج للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية ، وتعكس قيم الهيمنة والسيطرة الأمريكية على العالم حيث العلاقة طردية بين الألعاب الممارسة بنصوصها المرئية الفائقة الدقة والترويج للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية (العاكسة قيم الهيمنة والسيطرة الأمريكية على العالم) ؛ حيث هذه الوسائط تروج لثقافة الأمركة والهيمنة والغربنة من خلال المحتوى السيميو – عولمي العابر الذي يجسد ظاهرة اختراق الثقافات الهشة التابعة المولعة بتقليد ثقافة الغالب المسيطر ؛ حيث هذه الميديومات السيميو – ترفيهية تشكل علامات عولمية مروجة لثقافة مسيطرة تحاول سبك العالم وفق علامة عقدة الفراغ الكوني(المستقرة في محتويات هذه المنتجات السيميو –تكنولوجية المعولمة المجسدة للاختراق عاكسة ثقافة مننتجيها وصانعيها)كظاهرة ثقافية كونية عابرة للقوميات والخصوصيات الثقافية المخترقة الهشة ؛ حيث الاعتراف الضمني الدال داخل سياق الإجابة على هذه العبارة المرتفعة التوفر إحصائيا يبين وعي اللاعبين الممارسين لما تبثه الوسائط من علامات هيمنية مشفرة مسننة يتم التحكم التام المطلق في مخرجاتها كعلامات يتم تفسير

محتوياتها ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين الهيمنية عابرة الخصوصيات بالتكرار المشهدي ، وبالتالي تترسخ رسائلها النصية المروجة للثقافة الغربية الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم امتصاصها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية القارة في نصوص هذه الميديومات العاكسة للهيمنة ، والمجسدة كعلامات سيميو – اختراقية لخصوصية النحن الهش) ، ليتم تمثل امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة رغم وعيها بالخطر الاختراقي العابر بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين الألعاب الممارسة بدقتها الصورية والمساهمة في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم الوعي بالظاهرة والاحتكاك بها والتحكم في سيرورة مجريات أحداث مايمارسونه ، مما يعكس ضعف وعي الرافضين بهذه الظاهرة الاختراقية ، وضعف ممارستهم واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع فضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات ؛ أين يكون الخضوع لشرها الأبيض يرصد مسجلا سيميائيتها القهرية كظاهرة هيمنية عابرة للخصوصيات الهشة المخترقة ، وبالتالي تعيد صياغة ثقافتهم وتشكيلها من جديد وفق عقدة الفراغ الكوني التي تستقر في عمق هذه الوسائط الليدو – هيمنية عاكسة رسالة الوجدان الأمريكي وعقدة الوعي المهاجر المستقرة في مخيال صانعي هذه الوسائل العولمية ؛ أين الوسيلة تكون امتدادات تكنو – سيميو – ترفيهية لهذا الوجدان المهاجر في فضاءات هذه اللعبة أو تلك.

8 – (تعكس النصوص الصورية البصرية للألعاب الإلكترونية ثقافة منتجيها وصانعيها في رأيك.) تحتل هذه العبارة الترتيب الرابع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.79 وانحراف معياري قيمته 1.09 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.40 إلى أقل من 4.40 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة

مرتفع في إجابات العينة المبحوثة ؛ حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 85.9 % وعددهم 128 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 14.1 % وعددهم 21 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن المضامين التي تضخها هذه المؤسسات حاملة القيمة تحمل مخاطر أخلاقية تهدد سلامة واستقرار المجتمع الذي ينتمون إليه ، مما يعكس درجة الوعي المرتفعة لدى هؤلاء تجاه المضامين الهدامة ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن مضامين الألعاب التي مارسوها لا تحمل مخاطر أخلاقية تهدد أمن وسلامة المجتمع الذي يعيشون فيه وينتمون إليه ، مما يعكس درجة وعيهم المنخفضة تجاه مخاطر الألعاب التي يمارسونها.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الرابع من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن النصوص الصورية البصرية للألعاب الإلكترونية تعكس ثقافة منتجيها وصانعيها في رأيهم مبينة الوجه السوقي المسلعن للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية التي يجب أن يقف عندها التاريخ كمد عولمي للموجة الثالثة بالتعبير التوفلري تكريسا لقيم الهيمنة والسيطرة الأمريكية على العالم حيث العلاقة طردية بين النصوص الصورية البصرية للألعاب الإلكترونية وانعكاس ثقافة منتجيها وصانعيها من خلال نصوصها المرئية الفائقة الدقة التي تعكس الترويج للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية المملوءة بسيميائية القهر الدال على (عقيدة الهيمنة السوقية لأمركة العالم والسيطرة عليه) حيث مضامين الرسائل الوسائطية تشكل علامات ترويجية لفن مسلعن يعكس ثقافة الأمركة والهيمنة والغربنة من خلال محتويات سيميو –عولمية لاتوصف إلا

بالعبور مجسدة ظاهرة اختراق المنظومات الثقافية الهشة التابعة المولعة بتقليد ثقافة الغالب المسيطر ؛ حيث هذه الميديومات السيميو – ترفيهية تشكل علامات عولمية مروجة لثقافة مسيطرة تحاول سبك العالم وفق علامة عقدة الفراغ الكوني(المستقرة في محتويات هذه المنتجات السيميو – تكنولوجية المعولمة المجسدة للاختراق عاكسة ثقافة مننتجيها وصانعيها)كظاهرة ثقافية كونية عابرة للقوميات والخصوصيات الثقافية ؛ حيث الاعتراف الضمني الدال داخل سياق الإجابة على هذه العبارة المرتفعة التوفر إحصائيا يبين وعي اللاعبين الممارسين لما تبثه الوسائط من علامات هيمنية مشفرة مسننة يتم التحكم التام المطلق في مخرجاتها كعلامات أيضا من خلال سيرورة السيميوزيس القهري (التوالد المستمر للعلامات القهرية التي يتم تفسير محتوياتها) ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين الهيمنية عابرة الخصوصيات بالتكرار المشهدي ، وبالتالي تترسخ رسائلها النصية التي تقول الهيمنة المروجة للثقافة الوافدة الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم امتصاصها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو –ليدية القارة في نصوص هذه الميديومات العاكسة للهيمنة والمجسدة كعلامات سيميو –اختراقية لخصوصية النحن الهش) ، ليتم تمثل امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة رغم وعيها بالخطر الاختراقي العابر بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين النصوص الصورية البصرية للألعاب الإلكترونية وانعكاس ثقافة منتجيها وصانعيها التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم الوعي بالظاهرة والاحتكاك بها والتحكم في سيرورة مجريات أحداث مايمارسونه ، مما يعكس ضعف وعي الرافضين بهذه الظاهرة الاختراقية ، وضعف ممارستهم واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع فضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات رغم درجة وعيهم بما تبثه ؛ أين يكون الخضوع لشرها الأبيض يعكس سيميائيتها القهرية كظاهرة هيمنية عابرة للخصوصيات الهشة المخترقة ، وبالتالي تعيد صياغة ثقافتهم وتشكيلها من جديد وفق عقدة الفراغ الكوني التي تستقر في

عمق هذه الوسائط الليدو –هيمنية عاكسة رسالة الوجدان الأمريكي ، وعقدة الوعي المهاجر المستقرة في مخيال صانعي هذه الوسائل العولمية ؛ أين الوسيلة تكون انعكاسا لثقافات صانعيها وامتدادات لعقدة وعيهم المهاجر.

3 - (النصوص البصرية المثيرة فائقة الدقة تشجع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة جديدة.) تحتل هذه العبارة الترتيب الخامس من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.66 وانحراف معياري قيمته 1.17 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.60 إلى أقل من 4.40 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة مرتفع نسبيا في إجابات العينة المبحوثة ؛ حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 80.6 % وعددهم 120 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرة بـ 19.5 % وعددهم 29 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن النصوص البصرية المثيرة فائقة الدقة تشجع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة جديدة مما يعكس انفتاحهم على التعدد الثقافي ، مما يعكس درجة وعيهم المرتفعة كممارسين ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن النصوص البصرية المثيرة فائقة الدقة لاتشجع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة جديدة ، مما يعكس درجة وعيهم المنخفضة تجاه مضامين هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية حاملة القيمة.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الخامس من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه

أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن النصوص البصرية المثيرة فائقة الدقة تشجع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة جديدة لامحالة تعكس بوجه أو بآخر ثقافة منتجيها وصانعيها في رأيهم.

أين يبرز الوجه السوقي المسلعن للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية التي يجب أن يقف التاريخ عند مد موجتها الثالثة العولمية ؛ الرؤية التوفلرية هذه تشتغل علاماتها المكرسة لقيم الهيمنة والأمركة للسيطرة على العالم ؛ حيث العلاقة تظل طردية بين النصوص البصرية المثيرة فائقة الدقة ، وبين تشجيع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة جديدة ؛ حيث المضامين الميديومية تشكل علامات فن مسلعن يبرز الأمركة والهيمنة والغربنة من خلال محتويات مفردات فنية إبداعية سيميو – عولمية عابرة تخترق المنظومات الثقافية الهشة التابعة ؛ حيث هذه الميديومات السيميو – ترفيهية تشكل علامات عولمية مروجة لثقافة مسيطرة تحاول سبك العالم وفق علامة عقدة الفراغ الكوني(المستقرة في محتويات هذه المنتجات السوقية المسلعنة المعولمة التي تشي بالاختراق عاكسة ثقافة منتجيها وصانعيها)كظاهرة ثقافية جديدة عابرة للخصوصيات الثقافية ؛ حيث الاعتراف الضمني الدال داخل سياق الإجابة على هذه العبارة المرتفعة التوفر إحصائيا يبين وعي اللاعبين الممارسين لما تبثه وسائطهم من علامات هيمنية(للثقافة الجديدة المكتسبة) المشفرة المسننة يتم التحكم التام المطلق في مخرجاتها كعلامات يتم امتصاصها بالضرورة ؛ أي يتم تمثل مضامين الثقافة الجديدة المكتسبة بالتكرار المشهدي ، وبالتالي تترسخ رسائلها النصية التي تقول الجديد(الهيمني) المروج للثقافة الوافدة الدالة بمضمونها (كأفكار جديدة مكتسبة قاتلة يتم امتصاصها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية القارة في نصوص هذه الميديومات العاكسة للهيمنة ، والمجسدة كعلامات سيميو – اختراقية لخصوصية النحن الهش) ، ليتم تمثل امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة رغم وعيها بالخطر الاختراقي العابر بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين النصوص البصرية المثيرة فائقة

الدقة ، وتشجيع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة جديدة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم الوعي بالظاهرة والاحتكاك بها والتحكم في سيرورة مجريات أحداث مايمارسونه ، مما يعكس ضعف وعي الرافضين بهذه الظاهرة الاختراقية(الثقافةالجديدةالمكتسبة) ، وضعف ممارستهم واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع فضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات رغم درجة وعيهم بما تبثه ؛ أين يكون الخضوع لشرها الأبيض يعكس سيميائيتها كظاهرة هيمنية عابرة للخصوصيات الهشة المخترقة ، وبالتالي تعيد صياغة ثقافتهم وتشكيلها من جديد وفق عقدة الفراغ الكوني التي تستقر في عمق هذه الوسائط الليدو – هيمنية عاكسة رسالة الوجدان الأمريكي وعقدة الوعي المهاجر المستقرة في مخيال صانعي هذه الوسائل العولمية ؛ أين الوسيلة تكون انعكاسا لثقافات صانعيها ، وامتدادات لعقدة وعيهم المهاجر لملء الفراغ الكوني في فضاءات توسم بالافتراضية.

8 - (تحمل المضامين الرسالية التي تضخها النصوص الصورية في الألعاب الممارسة مخاطر أخلاقية تهدد سلامة واستقرار المجتمع الذي تنتمي إليه.) تحتل هذه العبارة الترتيب السادس من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.63 وانحراف معياري قيمته 1.19 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.60 إلى أقل من 3.40 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة مرتفع في إجابات العينة المبحوثة ؛ حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 81.9 % وعددهم 122 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 18.1 % وعددهم 27 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن المضامين الرسالية التي تضخها النصوص الصورية في الألعاب الممارسة تحمل مخاطر أخلاقية تهدد سلامة واستقرار المجتمع الذي ينتمون إليه ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة فلا يعتبرون بأن المضامين الرسالية التي تضخها النصوص الصورية في الألعاب الممارسة مخاطر أخلاقية تهدد سلامة واستقرار

المجتمع الذي ينتمون إليه ، وعليه فهؤلاء أكثر وعيا من أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب السادس من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن المضامين الرسالية التي تضخها النصوص الصورية في الألعاب الممارسة تحمل مخاطر أخلاقية تهدد سلامة واستقرار المجتمع الذي ينتمون إليه ؛ أين يبرز الوجه السوقي المسلعن للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية الهابطة حيث العلاقة طردية بين المضامين الرسالية التي تضخها النصوص الصورية في الألعاب الممارسة ، وبين المخاطر الأخلاقية التي تهدد سلامة واستقرار المجتمع الذي ينتمون إليه ؛ يبرز هنا انعكاس صورة ثقافة هابطة يروج لها منتجوها وصانعوها من خلال نصوصها المرئية الفائقة الدقة التي تعكس الترويج للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية المملوءة بسيميائية الهبوط الأخلاقي الدال على (السوقية المؤمركة لسلعنة كل شيء هابط على غرار العنف والجنس وغيرها) حيث المضامين تشكل علامات ترويجية لفن مسلعن هابط يعكس ثقافة منحطة مسلعنة تهاجر في حلة ترفيهية ثلاثية الأبعاد تجسد العبور الهابط لاختراق المنظومات الثقافية الهشة التابعة المولعة بتقليد ثقافة الغالب المسيطرحيث هذه الميديومات السيميو – ترفيهية تشكل علامات عولمية هابطة وفق علامة عقدة الفراغ الكوني(المستقرة في محتويات هذه المنتجات)كظاهرة ثقافية كونية عابرة للقوميات والخصوصيات الثقافية ؛ حيث الاعتراف الضمني الدال داخل سياق الإجابة على هذه العبارة المرتفعة التوفر إحصائيا يبين وعي اللاعبين الممارسين لما تبثه الوسائط من علامات هابطة مشفرة مسننة يتم التحكم التام المطلق في مخرجاتها كعلامات (تتوالد مستمرة الهبوط) ؛

حيث يتم تمثلها بالتكرار المشهدي ، وبالتالي تترسخ رسائلها النصية التي تقول الانحطاط الأخلاقي المروج للثقافة الوافدة الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم امتصاصها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو –ليدية القارة في نصوص هذه الميديومات العاكسة الهبوط ، والمجسدة كعلامات سيميو –اختراقية هابطة لخصوصية النحن الهش) ، ليتم تمثل امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة رغم وعيها بالخطر الاختراقي الهابط العابر بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين المضامين الرسالية التي تضخها النصوص الصورية في الألعاب الممارسة ، وبين المخاطر الأخلاقية التي تهدد سلامة واستقرار المجتمع الذي ينتمون إليه التي تتيح للموافقين ولاتتيح لهم الوعي بالظاهرة الهابطة ، والاحتكاك بها والتحكم في سيرورة مجريات أحداث مايمارسونه ، مما يعكس ضعف وعي الرافضين بهذه الظاهرة الاختراقية ، وضعف ممارستهم واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع فضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات رغم درجة وعيهم بما تبثه ؛ أين يكون الخضوع لشرها الأبيض يعكس سيميائيتها الهابطة كظاهرة عابرة للخصوصيات الهشة المخترقة ، وبالتالي تعيد صياغة ثقافتهم وتشكيلها من جديد وفق عقدة الفراغ الكوني المملوء بالانحطاط الذي يستقر في عمق هذه الوسائط عاكسا رسالة الوجدان الأمريكي ، وعقدة الوعي المهاجر المستقرة في مخيال صانعي هذه الوسائل العولمية ؛ أين الوسيلة تكون انعكاسا لثقافات صانعيها وامتدادات لعقدة وعيهم المهاجر.

2 - (المضامين الثقافية في الفضاء الصوري لهذه اللعبة أو تلك تحارب التعدد الثقافي وتستهدف خصوصيتنا الثقافية.) تحتل هذه العبارة الترتيب السابع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.62 وانحراف معياري قيمته 1.14 وقيمة

المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 3.60 إلى أقل من 4.40 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة مرتفع في إجابات العينة المبحوثة ؛ حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 80.5 % وعددهم 120 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 19.4 % وعددهم 29 فردا ، ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن المضامين الرسالية التي تضخها النصوص الصورية في الألعاب الممارسة تحارب التعدد الثقافي ، وتستهدف خصوصيتنا الثقافية مما يظهر بأن مضامين الألعاب التي يمارسونها تهدد هويتهم الثقافية ، مما يعكس وعيهم وإحساسهم بالخطر الداهم المستهدف خصوصيتنا الثقافية ، ومما يبين بأن هذه المؤسسات غير الرسمية من وسائل العولمة الفاعلة التي تروج لثقافة الآخر المهيمن التي يجب أن يقف التاريخ عندها، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة عكس ما يراه نظراؤهم مما يعكس درجة وعيهم المنخفضة تجاه استهداف الهوية ، بينما أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة ، فلا يعتبرون بأن المضامين الرسالية التي تضخها النصوص الصورية في الألعاب الممارسة تحارب التعدد الثقافي وتستهدف خصوصيتنا الثقافية ، وعليه فهؤلاء أكثر وعيا من أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المرتفعة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا مرتفعا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب السابع من حيث درجة توفره المرتفعة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الأول الذي يحيلنا على نسبة التوفر العالي لدى مفردات الدراسة بشكل غالب على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها النسبة الضعيفة إحصائيا التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المرتفع بأن المضامين الثقافية في الفضاء الصوري لهذه اللعبة ، أو تلك تحارب التعدد الثقافي وتستهدف خصوصيتنا الثقافية ؛ أين يبرز الوجه السوقي المسلعن للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية الواحدية

حيث العلاقة طردية بين المضامين الثقافية في الفضاء الصوري لهذه اللعبة أو تلك وبين محاربة التعدد الثقافي ، واستهداف خصوصيتنا الثقافية ؛ يبرز هنا انعكاس صورة ثقافة واحدية يروج لها منتجوها ، وصانعوها من خلال نصوصها المرئية الفائقة الدقة التي تعكس الترويج للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية بسيميائيتها الواحدية التي يجب أن يقف التاريخ عندها تدليلا على (محاربة التعدد الثقافي والخصوصيات) ؛ حيث المضامين تشكل علامات ترويجية لفن مسلعن واحدي يعكس ثقافة هيمنية مسلعنة تهاجر في حلة ترفيهية ثلاثية الأبعاد تجسد عبور واختراق المنظومات الثقافية الهشة التابعة المولعة بتقليد ثقافة الغالب المسيطر حيث هذه الميديومات السيميو – ترفيهية تشكل علامات عولمية واحدية وفق علامة عقدة الفراغ الكوني(المستقرة في محتويات هذه المنتجات)كظاهرة ثقافية كونية عابرة للقوميات والخصوصيات الثقافية ؛ حيث الاعتراف الضمني الدال داخل سياق الإجابة على هذه العبارة المرتفعة التوفر إحصائيا يبين وعي اللاعبين الممارسين لما تبثه الوسائط من علامات واحدية مشفرة مسننة يتم التحكم التام المطلق في مخرجاتها كعلامات (تتوالد مستمرة عاكسة أشكال محاربة التعدد الثقافي والخصوصيات ببسط النمط الترفيهي الأوحد لسبك العالم ، ونمذجته وفق الأنموذج الأصل) ؛ حيث يتم تمثل مضامين هذا التنميط بالتكرار المشهدي ، وبالتالي تترسخ رسائله النصية التي تقول بمحاربة التعدد الثقافي المروج للثقافة الواحدية الوافدة الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم امتصاصها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية القارة في نصوص هذه الميديومات العاكسة لهذا التنميط ، والمجسدة كعلامات سيميو – اختراقية لخصوصية النحن الهش) ، ليتم تمثل امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة رغم وعيها بالخطر الاختراقي العابر بجانب الأفكار الميتة الموروثة ، لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) وذلك بنفي العلاقة بين المضامين الثقافية في الفضاء الصوري لهذه اللعبة أو تلك وبين محاربة التعدد الثقافي واستهداف خصوصيتنا الثقافية التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم الوعي بالظاهرة الواحدية والاحتكاك بها والتحكم في سيرورة

مجريات أحداث ما يمارسونه ، مما يعكس ضعف وعي الرافضين بهذه الظاهرة الاختراقية ، وضعف ممارستهم واحتكاكهم بوسائطهم عكس الفئة المستجيبة التي تعكس اللاعبين الحقيقيين المندمجين مع فضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات رغم درجة وعيهم بما تبثه ؛ أين يكون الخضوع لشرها الأبيض يعكس سيميائيتها كظاهرة عبور واختراق للخصوصيات الهشة ، وبالتالي تعيد صياغة ثقافتهم وتشكيلها من جديد وفق عقدة الفراغ الكوني المملوء بالتنميط الواحدي ، ومحاربة التعدد الذي يستقر في عمق هذه الوسائط عاكسا رسالة الوجدان الأمريكي ، وعقدة الوعي المهاجر المستقرة في مخيال صانعي هذه الوسائل العولمية ؛ أين الوسيلة تكون انعكاسا لثقافات صانعيها وامتدادات لعقدة وعيهم المهاجر الواحدي لتنميط العالم المهجور وسبكه وفق هذه العقدة المهاجرة.

ج – العبارات التي أوزانها النسبية تنتمي للمجال من 2.60 إلى أقل من 4.20، كانت درجة الموافقة فيها متوسطة ؛ أي أن أفراد العينة ينظرون إليها على أنها متوفرة بشكل متوسط.

13 - (تستطيع الألعاب الإلكترونية التي تمارسها تغيير وجه العالم ثقافيا كظاهرة شبابية عالمية.) تحتل هذه العبارة الترتيب الثامن من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.51 وانحراف معياري قيمته 1.09 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 4.20 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة متوسط الارتفاع في إجابات العينة المبحوثة ؛ حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 77.2 % وعددهم 118 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 20.8 % وعددهم 31 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها كظاهرة شبابية تستطيع تغيير وجه العالم ثقافيا ، مما يعكس بأن هذه الوسائط التفاعلية

الترفيهية من أدوات العولمة الفاعلة التي تحمل قيم وثقافة من يتحكمون بزمام صناعتها ، وبالتالي الترويج لقيم السوق التي يجب أن تسود ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن هذه المؤسسات حاملة القيمة لا تستطيع تغيير وجه العالم ثقافيا كظاهرة شبابية عالمية ، مما يعكس عدم شعورهم بالأخطار الداهمة التي تضخها هذه المؤسسات ، وهي تنتشر بسرعة البرق في الواقع العالمي.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المتوسطة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا متوسطا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الثامن من حيث درجة توفره المتوسطة الارتفاع بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الثاني الذي يحيلنا على نسبة التوفر المتوسط لدى مفردات الدراسة بشكل أكبر على العموم ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها المفردات الرافضة التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المتوسط في مجاله بأن الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها تستطيع تغيير وجه العالم ثقافيا كظاهرة شبابية عالمية ؛ أين يخضع الموافقون لسيمائية الانغماس ، وبالتالي فإن هذه المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المنخرطة في الممارسة ، والمتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه تُظْهِرُ جليا اعترافها بهذه الواقعة الممارسة كظاهرة شبابية عالمية تستطيع تغيير وجه العالم ، مما يشي بأن هذه الميديومات تصوغ ثقافة ممارسيها وتشكلها وفق مضامينها ؛ أين تكون هذه الذات المنغمسة ، أو تلك خاضعة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال خاصيتي اللاعبية والتفاعلية اللتين تتيحان لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها عنيفا أو جنسيا أو غير هذا وذاك ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم

تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض ، فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها ، وقدرتها على تغيير وجه العالم ثقافيا كظاهرة شبابية عالمية أثناء ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه منغمسين في واقع بديل متخيل تشكل أفضيته السيميائية ملاذات متخيلة لصياغة واقع يشكلونه وفق مقاسات اللعب ، وهذا دليل أيضا على ضعف ممارسة الرافضين واحتكاكهم بوسائطهم عكس المستجيبين كلاعبين حقيقيين مندمجين مع ميديوماتهم ، وفضاءاتها ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات الدالة على انغمارهم في ممارسة هذه الظاهرة الشبابية العالمية القاهرة.

15 - (الانهماك في الفضاءات الصورية للألعاب التي تمارسها يؤثر على محافظتك على الصلوات واغتنام الوقت فيما ينفع.) تحتل هذه العبارة الترتيب التاسع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.27 وانحراف معياري قيمته 1.52 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة متوسط في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 65.1% وعددهم 97 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 34.9 % وعددهم 52 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الانهماك في الفضاءات الصورية للألعاب التي يمارسونها يؤثر على محافظتهم على الصلوات ، واغتنام الوقت فيما ينفع مما يعكس تضييع العبادات وإهدار الوقت وإنفاقه فيما لا ينفع ، وبالتالي سقط هؤلاء في فخ التفريط في الأزمنة العبادية القيمية الموقوتة مما يعكس بأن هذه الوسائط

حاملة للقيمة يستغرق فيها هؤلاء الممارسون ليهدروا أثمن قيمة ألا وهي الزمن ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن الانهماك في الفضاءات الصورية للألعاب التي يمارسونها لايؤثر على محافظتهم على الصلوات واغتنام الوقت فيما ينفع.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المتوسطة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا متوسطا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب التاسع من حيث درجة توفره المتوسطة الارتفاع بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الثاني الذي يحيلنا على نسبة التوفر المتوسط لدى مفردات الدراسة ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) تظهر بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها المفردات الرافضة التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المتوسط في مجاله بأن الانهماك في الفضاءات الصورية للألعاب التي يمارسونها يؤثر على محافظتهم على الصلوات واغتنام الوقت فيما ينفع ؛ أين يخضع الموافقون لسيميائية الانغماس ، والانغمار بانهماكهم في هذه العوالم البصرية الشاشية المدهشة ، وبالتالي فإن هذه المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المنخرطة في الممارسة ، والمتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه تُظْهِرُ جليا اعترافها بظاهرة الانهماك مما يشي بأن هذه الميديومات تستحوذ على كيانات ممارسيها الذين ينطبق عليهم مفهوم الرحل الجدد المستقرين افتراضيا في عقد الشبكات ، وتشكل ثقافاتهم وفق مضامينها ؛ أين تكون هذه الذات المنغمسة ، أو تلك خاضعة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال خاصيتي اللاعبية والتفاعلية اللتين تتيحان لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها وفق ماتبثه اللعبة الممارسة ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من

الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض ، فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين الانهماك في الفضاءات الصورية للألعاب التي يمارسونها ، وبين تأثيرها على محافظتهم على الصلوات واغتنام الوقت فيما ينفع أثناء ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه منغمسين في واقع بديل متخيل تشكل أفضيته السيميائية ملاذات متخيلة لصياغة واقع يشكلونه وفق مقاسات اللعب ، وهذا دليل أيضا على ضعف ممارسة الرافضين واحتكاكهم بوسائطهم مما يجعلهم لايفرطون في أزمنتهم القيمية العبادية عكس المستجيبين المفرطين كلاعبين منغمسين ومنغمرين في فضاءات ميديوماتهم ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات الدالة على انغمارهم واستغراقهم في فضاءات شاشية مغرية تعكس الانصياع لهذه الظاهرة القاهرة.

10 - (يشكل محتواها الثقافي الترفيهي المرئي فائق الدقة خطرا على هويتك الثقافية.) تحتل هذه العبارة الترتيب العاشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.20 وانحراف معياري قيمته 1.30 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة متوسط في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةـب 65.4 % وعددهم 99 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةـب 33.5 % وعددهم 50 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب التي يمارسونها يشكل محتواها الثقافي الترفيهي المرئي فائق الدقة خطرا على هويتهم الثقافية بوجه عام ، مما يعكس بأن مضامين غالبية الألعاب تخضع لمنطق السلعية السوقية تروج للمضامين الهابطة التي تشكل خطرا

على ممارسيها الذين يحاكون ما يرونه في الفضاءات الافتراضية بعد استدماجه في الواقع الحقيقي المعيش ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن الألعاب التي يمارسونها لا يشكل محتواها الثقافي الترفيهي المرئي فائق الدقة خطرا على هويتهم الثقافية.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المتوسطة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا متوسطا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب العاشر من حيث درجة توفره المتوسطة الارتفاع بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الثاني الذي يحيلنا على نسبة التوفر المتوسط لدى مفردات الدراسة ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) تظهر بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها المفردات الرافضة التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المتوسط في مجاله بأن محتواها الثقافي الترفيهي المرئي فائق الدقة يشكل خطرا على هويتهم الثقافية ؛ أين يخضع الموافقون لسيمائية المحتويات التي تشكل خطرا على هويتهم الثقاية جراء احتكاكهم بهذه العوالم البصرية ذات البث الثقافي المضاد ؛ أي أنهم ممارسون واعون بخطر المضامين المبثوثة في فضاء هذا الميديوم أو ذاك ، وبالتالي فإن هذه المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المنخرطة في الممارسة ، والمتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه تُظْهِرُ جليا اعترافها بظاهرة خطر مضامين ما يمارسونه ؛ أين يختلط الخطر بالترفيه وتكون الذات الممارسة رغم وعيها متعرضة لخطر سيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني ، مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال خاصيتي اللاعبية والتفاعلية اللتين تتيحان لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها وفق ماتبثه اللعبة الممارسة ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في

مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين محتواها الثقافي الترفيهي المرئي فائق الدقة ، وبين الخطر المتشكل على هويتهم الثقافية أثناء ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه رغم درجة وعيهم بهذا الخطر كمنغمسين في واقع بديل متخيل تشكل أفضيته السيميائية ملاذات متخيلة لصياغة واقع يشكلونه وفق مقاسات اللعب ، وهذا دليل أيضا على ضعف ممارسة الرافضين ، وضعف احتكاكهم بوسائطهم مما يجعلهم لايشعرون بالخطر عكس المستجيبين الواعين بالخطر كلاعبين منغمسين ومنغمرين في فضاءات ميديوماتهم ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات الدالة على انغمارهم واستغراقهم في فضاءات شاشية مغرية تعكس الخضوع لهذه الظاهرة القاهرة الممارسة.

5 - (يتعارض التصميم الفائق الدقة للألعاب التي تمارسها مع عقيدتك الإسلامية وتقاليدك التي نشأت عليها في مجتمعك.) تحتل هذه العبارة الترتيب الحادي عشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.14 وانحراف معياري قيمته 1.32 مما يبين بان هناك تشتت في اجابات المبحوثين حول هذه العبارة ، وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 مما يعكس أن مستوى التوفر لهذه العبارة متوسط في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 65.8 % وعددهم 98 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 34.3 % وعددهم 51 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة

الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن بأن الألعاب التي يمارسونها تتعارض مع العقيدة الإسلامية ، والتقاليد الاجتماعية والثقافية التي نشأوا عليها مما يعكس بأن هذه الصناعة الترفيهية من خلال مضامينها موجهة لهدم القيم الاجتماعية السائدة في مجتمعات الأطراف لإحلال القيم السوقية الهابطة التي يريد المركز المهيمن المتحكم تعميمها على العالم باستهداف شرائح الممارسين المختلفة المقبلة بنهم على مضامين هذه المؤسسات الترفيهية العولمية حاملة القيمة التصميم الفائق الدقة للألعاب التي يمارسونها يتعارض مع عقيدتهم الإسلامية وتقاليدهم التي نشأوا عليها في مجتمعهم ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأنه لا يتعارض مع عقيدتهم الإسلامية وتقاليدهم التي نشأوا عليها في مجتمعهم.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المتوسطة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا متوسطا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الحادي عشر من حيث درجة توفره المتوسطة الارتفاع بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الثاني الذي يحيلنا على نسبة التوفر المتوسط لدى مفردات الدراسة ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) تظهر بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها المفردات الرافضة التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المتوسط في مجاله بأن التصميم الفائق الدقة للألعاب التي يمارسونها يتعارض مع عقيدتهم الإسلامية وتقاليدهم التي نشأوا عليها في مجتمعهم ؛ أي أنهم رغم خضوعهم كموافقين لسيمائية التصميم فائق الدقة الذي يتعارض مع هويتهم الثقافية الإسلامية وتقاليدهم جراء احتكاكهم بهذه العوالم البصرية ذات البث الثقافي المضاد ؛ أي أنهم ممارسون واعون بخطر المضامين المبثوثة في فضاء هذا الميديوم أو ذاك ، وبالتالي فإن هذه المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المنخرطة في الممارسة ، والمتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه تبين اعترافا دالا بظاهرة المضامين المصممة المتعارضة مع ثقافتهم من خلال ما يمارسونه ؛ أين يختلط التعارض والتضاد بالترفيه ، وتكون الذات الممارسة رغم وعيها عرضة لخطر سيميائية الشر الأبيض المبثوث

في فضاءات افتراضية تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال خاصيتي اللاعبية والتفاعلية اللتين تتيحان لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها وفق ماتبثه اللعبة الممارسة ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة متعارضة مع الموروثين العقدي والثقافي تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو –ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) وذلك بنفي العلاقة بين التصميم الفائق الدقة للألعاب التي يمارسونها ، وبين تعارضها مع عقيدتهم الإسلامية ، وتقاليدهم التي نشأوا عليها في مجتمعهم أثناء ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه رغم درجة وعيهم بهذا التعارض كمنغمسين في واقع بديل متخيل تشكل أفضيته السيميائية ملاذات متخيلة لصياغة واقع يشكلونه وفق مقاسات اللعب ، وهذا دليل أيضا على ضعف ممارسة الرافضين ، وضعف احتكاكهم بوسائطهم مما يجعلهم لايشعرون بظاهرة التعارض عكس المستجيبين الواعين بها كلاعبين منغمسين ومنغمرين في فضاءات ميديوماتهم ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات الدالة على انغمارهم واستغراقهم في فضاءات شاشية مغرية تعكس الخضوع لهذه الظاهرة القاهرة الممارسة.

6- (الفضاءات النصية الصورية للألعاب التي تمارسها تحمل ثقافة العنف والإجرام والرذيلة.) تحتل هذه العبارة الترتيب الثاني عشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.89 وانحراف معياري قيمته 1.42 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 مما يعكس بأن مستوى التوفر

لهذه العبارة متوسطة نوعا ما في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 55.1% وعددهم 82 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرة بـ 42.0 % وعددهم 67 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الفضاءات النصية الصورية للألعاب التي يمارسونها تحمل ثقافة العنف والإجرام والرذيلة مما يعكس أنهم مارسوا هذا النوع الهابط من الألعاب الذي يعكس السيميائية السلعية الثقافية بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة عكس ما يراه الطرف الموافق بأنهم ربما مارسوا ألعابا جادة.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المتوسطة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا متوسطا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الثاني عشر من حيث درجة توفره المتوسطة الارتفاع بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الثاني الذي يحيلنا على نسبة التوفر المتوسط لدى مفردات الدراسة ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) تظهر بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها المفردات الرافضة التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المتوسط في مجاله بأن الفضاءات النصية الصورية للألعاب التي يمارسونها تحمل ثقافة العنف والإجرام والرذيلة ؛ أين يخضع الموافقون لسيميائية المحتويات الدالة على علامات العنف والجريمة والرذيلة التي تدور سياقاتها في فضاءات هذه الميديومات جراء احتكاكهم بهذه العوالم البصرية ذات البث الثقافي المضاد ؛ أي أنهم ممارسون واعون بخطر المضامين المبثوثة في فضاء هذا الميديوم أو ذاك ، وبالتالي فإن هذه المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المنخرطة في الممارسة ، والمتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه تدلي باعترافها الدال بظاهرة خطر مضامين ما يمارس من ألعاب ؛ أين تختلط علامات العنف والجريمة والرذيلة بالترفيه ، وتكون الذات الممارسة رغم وعيها متعرضة لخطر سيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها مدلولات (علامات العنف والجريمة والرذيلة) لتغري إليها المعاني المتعددة المؤولة مما

يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال خاصيتي اللاعبية والتفاعلية اللتين تتيحان لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها وفق ماتبثه اللعبة الممارسة ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) وذلك بنفي العلاقة بين الفضاءات النصية الصورية للألعاب التي يمارسونها ، وحمل ثقافة العنف والإجرام والرذيلة أثناء ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه رغم درجة وعيهم بهذا الخطر كمنغمسين في واقع بديل متخيل تشكل أفضيته السيميائية ملاذات متخيلة لصياغة واقع يشكلونه وفق مقاسات اللعب، وهذا دليل أيضا على ضعف ممارسة الرافضين وضعف احتكاكهم بوسائطهم مما يجعلهم لايشعرون بالخطر عكس المستجيبين الواعين بالعلاقة بين الوسيلة والمضمون كلاعبين منغمسين ومنغمرين في فضاءات ميديوماتهم ذات السيولة الصورية الموشاة بسحر العلامات الدالة على انغمارهم واستغراقهم في فضاءات شاشية مغرية تعكس الخضوع لهذه الظاهرة القاهرة الممارسة.

11 - (تساهم فضاءاتها المرئية بالغة الدقة في إعادة تشكيل ثقافتك وتغيير رؤيتك للعالم الذي تعيش فيه.) تحتل هذه العبارة الترتيب الثالث عشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.86 وانحراف معياري قيمته 1.23 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة متوسط في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرةبـ 54 % وعددهم 82 فردا ، أما نسبة أفراد العينة

الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرةبـ 45 % وعددهم 67 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن هذه المؤسسات التفاعلية الترفيهية تعيد صياغة ثقافتهم من جديد مما يعكس تأثر أفراد العينة بالمضامين الثقافية المستدمجة من هذه الوسائط التكنو – ترفيهية ومحاكاتها في الواقع البحت، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن الألعاب الممارسة لا تعيد صياغتهم ثقافيا ، مما يعكس عدم تأثر هؤلاء بالمضامين التي تضخها هذه الوسائط حاملة القيمة.

وفي ذت السياق التحليلي السابق للإجابة على العبارات المتوسطة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا متوسطا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الثالث عشر من حيث درجة توفره المتوسطة الارتفاع بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الثاني الذي يحيلنا على نسبة التوفر المتوسط لدى مفردات الدراسة ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) تظهر بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها المفردات الرافضة التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة ذات الغلبة الإحصائية المرتفعة القائلة بالتوفر المتوسط في مجاله بأن فضاءاتها المرئية بالغة الدقة تساهم في إعادة تشكيل ثقافتهم ، وتغيير رؤيتهم للعالم الذي يعيشون فيه ؛ أين يخضع الموافقون لسيميائية المحتويات التي تشكل هويتهم الثقافية جراء احتكاكهم بهذه العوالم البصرية ذات البث الثقافي العولمي الذي اخترق مصداتهم المرجعية القيمية ؛ أي أنهم ممارسون واعون بمساهمة المضامين المبثوثة في فضاء هذا الميديوم أو ذاك في إعادة التشكيل الثقافي ، وتغيير الرؤية للعالم الذي يعيشون فيه ، وبالتالي فإن هذه المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المنخرطة في الممارسة ، والمتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه تقر بظاهرتي التشكيل ، وتغيير المنظور القديم الذي ينظرون به للواقع المعيش من خلال مضامين تبثها الوسائط الترفيهية ؛ أين يختلط الإقرار بفوقية هذه العوالم كمحيطات افتراضية بديلة عن المحيطات الواقعية الحقيقية المصاغة بمقاسات الترفيه ، وتكون الذات الممارسة

رغم وعيها عرضة لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات هذه العوالم الافتراضية الآسرة التي تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يظهر انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال خاصيتي اللاعبية والتفاعلية اللتين تتيحان لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها وفق ماتبثه اللعبة الممارسة ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين إعادة تشكيل ثقافتهم ، وتغيير رؤيتهم للعالم الذي يعيشون فيه أثناء ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه رغم درجة وعيهم بافتراضية هذه العوالم التي تصوغ ثقافتهم كمنغمسين في واقع بديل متخيل تشكل أفضيته السيميائية ملاذات متخيلة لصياغة واقع يشكلونه وفق مقاسات اللعب ، وهذا دليل أيضا على ضعف ممارسة الرافضين وضعف احتكاكهم بوسائطهم مما يجعلهم لايشعرون بظاهرة إعادة صياغة ، وتشكيل ثقافتهم ورؤيتهم للعالم الذي يعيشون فيه عكس المستجيبين الواعين بقهر الظاهرة كلاعبين منغمسين ، ومنغمرين في فضاءات ميديوماتهم المتأثرين بالسيولة الصورية الغامرة الموشاة بسحر العلامات الدالة على انغمارهم واستغراقهم في فضاءات شاشية مغرية تعكس الخضوع لهذه الظاهرة القاهرة الممارسة.

د- العبارات التي أوزانها النسبية تنتمي للمجال من 2.60 إلى أقل من 3.40، كانت درجة الموافقة فيها ضعيفة ؛ أي أن أفراد العينة ينظرون إليها على أنها متوفرة بشكل ضعيف.

14 - (تعيد الأفضية المرئية الصورية للألعاب التي تمارسها صياغة ثقافتك من جديد.) تحتل هذه العبارة الترتيب الرابع عشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.77 وانحراف معياري قيمته 1.27 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة ضعيف في إجابات العينة المبحوثة ؛ حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 53.6 % وعددهم 80 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرة بـ 46.3 % وعددهم 69 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الأفضية المرئية الصورية للألعاب التي يمارسونها تعيد صياغة ثقافتهم من جديد مما يعكس بأن هذه الصناعة الترفيهية من خلال مضامينها موجهة لهدم القيم الاجتماعية السائدة في مجتمعات الأطراف لإحلال القيم السوقية الهابطة التي يريد المركز المهيمن المتحكم تعميمها على العالم باستهداف شرائح الممارسين المختلفة المقبلة بنهم على مضامين هذه المؤسسات الترفيهية العولمية حاملة القيمة ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن الأفضية المرئية الصورية للألعاب التي تمارسها لا تعيد صياغة ثقافتهم من جديد.

وفي ذت السياق التحليلي للإجابة على العبارات الضعيفة التوفر تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا ضعيفا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الرابع عشر من حيث درجة توفره الضعيفة بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الثالث الذي يحيلنا على نسبة التوفر الضعيف لدى مفردات الدراسة بشكل متقارب تقريبا– وهنا نرى بأن الفئة الموافقة والرافضة متقاربتان جدا إحصائيا فيما يتعلق بمنظوريهما المتعاكس حول الإجابة على هذه العبارة – ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها المفردات الرافضة (الأكثر إحصائيا) التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة (الأقل إحصائيا) بأن الأفضية المرئية الصورية للألعاب التي يمارسونها تعيد صياغة ثقافتهم من جديد ؛ أين يخضع الموافقون لسيميائية الانغماس وبالتالي فإن هذه المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة

المنخرطة في الممارسة المنغمسة المتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه يظهر جليا مدى إقرارهم بأن هذه الأفضية المملوءة بالعلامات تعيد صياغة ثقافتهم من جديد مما يحيل إلى واقع خضعوهم لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في الفضاءات الافتراضية لهذه الميديومات التي تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس ؛ أين تتيح لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها يأخذ دلالة شكلية معينة(عنيفة أو جنسية أو غيرها) ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل هذه المضامين بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين الأفضية المرئية الصورية ، وبين صياغة ثقافتهم من جديد أثناء ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه ؛ أين يكون الهروب من الواقع الحقيقي واردا إلى واقع بديل متخيل تشكل أفضيته السيميائية ملاذات متخيلة لصياغة واقع يشكلونه وفق مقاسات اللعب ويشكلهم ويصوغهم أيضا وفق مقاسات علامات محتوياته ، وهذا دليل أيضا على ضعف ممارسة الرافضين واحتكاكهم بوسائطهم عكس المستجيبين كلاعبين حقيقيين مندمجين مع ميديوماتهم ، وفضاءاتها ذات السيولة الصورية كملاذات هروبية موشاة بسحر العلامات الدالة على انغمارهم في عوالم تصوغهم ويصوغونها.

ه– العبارات التي أوزانها النسبية تنتمي للمجال من 1.80 إلى أقل من 2.60، كانت درجة الموافقة فيها ضعيفة جدا ؛ أي أن أفراد العينة ينظرون إليها على أنها متوفرة بشكل ضعيف جدا.

4- (أبطال اللعبة الممارسة ورموزها من خلال النصوص المثيرة بالغة الدقة تعتبرهم قدوة لك في واقعك الحقيقي.) تحتل هذه العبارة الترتيب الخامس عشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.31 وانحراف معياري قيمته 1.30 وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 1.80 إلى أقل من 2.60 مما يعكس بأن مستوى التوفر لهذه العبارة ضعيف جدا في إجابات العينة المبحوثة ؛ حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 34.3 % وعددهم 51 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرة بـ 65.7 % وعددهم 98 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن أبطال اللعبة الممارسة ورموزها من خلال النصوص المثيرة بالغة الدقة يعتبروهم قدوة لهم في واقعهم الحقيقي مما يعكس بأن هؤلاء الممارسين يخضعون لسحر هذه المؤسسات الترفيهية كأوعية ناقلة للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية عاكسة قيم الهيمنة الأمريكية على العالم مما يظهر بأن هذه المؤسسات من أدوات العولمة الفاعلة ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأنهم لايعتبرون رموز هذه الميديومات قدوة لهم في الواقع الحقيقي.

وفي ذت السياق التحليلي للإجابة على العبارات الضعيفة التوفر جدا تندرج هذه الإجابة أيضا كعلامة موافقة على هذه العبارة التي تحتل وزنا نسبيا ضعيفا إحصائيا ، جعلها تتموقع في الترتيب الخامس عشر من حيث درجة توفره الضعيفة جدا بالموافقة التي تندرج ضمن المجال الثالث الذي يحيلنا على نسبة التوفر الضعيف لدى مفردات الدراسة بشكل غير متقارب –وهنا نرى بأن الفئة الموافقة والرافضة متباعدتان جدا إحصائيا فيما يتعلق بمنظوريهما المتعاكس حول الإجابة على هذه العبارة – ؛ أين تحيلنا هذه الإجابة كعلامة (موافقة) مبينة بأن المفردات المستجيبة الضعيفة إحصائيا تنظر للعبارة بعين الرضا والقبول لا بعين الرفض كما تنظر لها المفردات الرافضة (الأكثر إحصائيا) التي تقول بعكس مايراه أفراد الفئة الموافقة (الأقل إحصائيا) بأن أبطال اللعبة الممارسة ورموزها من خلال النصوص المثيرة بالغة الدقة

يعتبرونهم قدوة لهم في واقعهم الحقيقي ؛ أين يخضع الموافقون لسيميائية الانغماس والانغمار من خلال تأثرهم ، وبالتالي فإن هذه المفردات ما بعد الموحدية المستجيبة المنخرطة في الممارسة المنغمسة المتحكمة في سياق أحداث ما تلعبه يظهر جليا تأثرها ، وخضوعها لسيميائية الشر الأبيض المبثوث في فضاءات افتراضية تسبح فيها المدلولات لتغري إليها المعاني مما يعكس انجذاب هذه الذوات لمضامين رسالية عالية التسنين والتشفير يفسرها اللاعب المتمكن الممارس من خلال تقنية الجيم بلاي (اللاعبية) التي تتيح لهذه المفردة المستجيبة المبحوثة اللاعبة ، أو تلك تفسير تشفير العلامات التي يكون دالها ومدلولها شخصية أفاتارية عنيفة أو جنسية ، أو مقامرة أو مرابية أو إجرامية أوغير هذه وتلك ، وذلك من خلال التحكم التام المطلق في مخرجات تلك العلامات المشفرة المسننة المفسرة ؛ حيث يتم تمثل مضامينها الدالة بتكرار المشهد المراد ، وبالتالي تترسخ رسالته الدالة بمضمونها (كأفكار قاتلة تم تشربها من الجانب الاستهلاكي السوقي المسلعن السيء من الثقافة الفيديو – ليدية) ، ليتم امتصاصها تدريجيا لتستقر في ذوات الفئة المستجيبة بجانب الأفكار الميتة الموروثة لتصبح محصلتها أفكارا فاقدة للحياة تهوم في فضاء فكري ما بعد موحدي مولع بتقليد الغالب ، أما أفراد العينة الذين أجابوا بالرفض فإنهم ينظرون إلى هذه العبارة كعلامة(رافضة) ، وذلك بنفي العلاقة بين أبطال اللعبة الممارسة ورموزها من خلال النصوص المثيرة بالغة الدقة ، وبين اعتبارهم قدوة لهم في واقعهم الحقيقي أثناء ممارسة الألعاب المختلفة التي تتيح للموافقين ، ولاتتيح لهم التحكم في سيرورة مجريات أحداث ما يلعبونه هروبا من واقع حقيقي إلى واقع بديل متخيل تشكل أفضيته السيميائية ملاذات متخيلة لصياغة واقع يشكلونه وفق مقاسات اللعب، وهذا دليل أيضا على ضعف ممارسة الرافضين وقلة احتكاكهم بوسائطهم وضعف تأثرهم عكس المستجيبين كلاعبين مندمجين مع شخصيات ميديوماتهم ، وفضاءاتها ذات السيولة الصورية كملاذات هروبية موشاة بسحر العلامات الدالة على انغمارهم ومحاكاتهم لعلامات شخصياتهم أثناء عملية التقمص الوجداني.

يمكننا أن نخلص من تحليل عبارات هذا المحور الذي يقيس سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة إلى نتيجة مفادها بأن الفئة المستجيبة تعكس إجاباتها على الخمسة عشرة عبارة كعلامات بالموافقة خضوع المفردات لتأثيرات سيميائية الصورة التي تتيحها الممارسة المرتفعة التوفر من خلال الاحتكاك المستمر بهذه الوسائط السيميو – تفاعلية ، مما يدلل بأنها متأثرة كذوات ما بعد موحدية تعيش صدمة فقدان الوعي الحضاري بتمثل أفكار قاتلة مكتسبة من الاحتكاك بفضاءات افتراضية تُمْتَصُّ وتلتحم بالأفكار الموروثة الميتة لتظهر خضوع هذه المفردات المستجيبة لظاهرة سيميائية شرها الأبيض القاهرة ، ولعقدة فراغها الكوني الوسائطي (المملوء بالعلامات الهيمنية المستقرة في فضاءات ميديومية مسننة يحيلنا دالها ومدلولها في وجود الدليل حسب المنظور السوسيري الثنائي كما المنظور البورسي الثلاثي بماثوله ومؤوله وموضوعه إلى سيميائية الهيمنة المستقرة كعلامات صناعية ثقافية معولمة سوقية النزعة تعكس صنمية هذه المنتجات التكنو — سيميو – صورية ؛ أين تحولت هذه الوسائط الترفيهية إلى منتجات تعكس العلامة المعولمة وسيطرة الصانع المنتج) وذلك عكس المفردات الرافضة – الأقل إحصائيا في اتجاهات المجالات الثلاثة وترتيبها – التي لم تتأثر بالسيميائية الصورية لقلة ممارستها واحتكاكها بما تلعبه عكس نظيرتها المستجيبة.

وقبل اختبار الفرضيات لابد أن نعرج على استخدام تحليل التباين «Analisis Of Variance(ANOVA)»كنوع من المقاييس أثناء اختبار الفرضيات وتوجد عدة أنواع من تحليل التباين على غرار تحليل التباين الأحادي One Way ANOVA ، وتحليل التباين الثنائي 2Way ANOVA وتحليل التباين الثلاثي 3Way ANOVA ويتم استخدام المناسب منها حسب حالة الدراسة وما تحتاجه.[1074]

أين يستخدم تحليل التباين الأحادي One Way ANOVA للمقارنة بين أكثر من متوسطين في آن واحد،حيث يقوم هذا النوع على أن التباين العام يعود إلى مصدرين التباين بين المجموعات ، وداخل المجموعات الذي نحصل عليه بقسمة التباين بين المجموعات على التباين داخل المجموعات.[1075]

ويعتمد هذا الأسلوب من أساليب التحليل الإحصائي على ما يعرف باختبار F ، والذي يعتمد أساسا على تحليل قيمة التباين ؛ حيث أن التباين ماهو إلا متوسط مربعات انحراف القيم عن وسطها الحسابي.[1076]

وإن تحليل التباين يستهدف تجزئة التباين الكلي إلى جزئين ، ومن ثم تتم المقارنة بين تباين الجزئين باستخدام اختبار F ؛ إذن ما نحتاجه في حالة تحليل التباين بمعيار واحد هو تجزئة مجموع مربعات التباين ،ودرجات الحرية إلى تباين بين المجموعات وضمن المجموعات.[1077]

1074 – أحمد سعد جلال ، مبادئ الإحصاء النفسي تطبيقات وتدريبات على برنامج SPSS ، الدار الدولية للاستثمارات الثقافية القاهرة – مصر – ، دون ذكر رقم الطبعة وسنة النشر. ، ص.146.

1075 – نفس المرجع والصفحة.

1076 – وليد عبد الرحمن خالد الفرا ، تحليل بيانات الاستبيان باستخدام برنامج SPSS ، ص.31.، PDF.

1077 – عبد الحميد عبد المجيد البلداوي ، الأساليب التطبيقية لتحليل وإعداد البحوث العلمية مع حالات دراسية باستخدام برنامج SPSS ، الشروق ، عمان ، الأردن ، ص.354. ، 2014.

رابعا : اختبار الفرضيات للمحور الأول والثاني

الجدول رقم 15:

اختبار حول عينة وحيدة

	قيمة الاختبار =3					
	(المحور) t	درجة الحرية	الدلالة	الفرق المتوسط	مجال ثقة الفرق إلى 95%	
					أقل	أكبر
t1	14,983	148	,000	,58210	,5053	,6589
t2	8,316	148	,000	,40537	,3090	,5017

نظرا لمستوى الدلالة 0.000 الذي يعتبر دالا للمحور الأول ، وأيضا للمحور الثاني فقد تم قبول الفرضيتن البديلتين الأولى القائلة : باعتبار مستوى ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مرتفعا ، والثانية القائلة : بوجود تأثيرات سيميائية صورية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية تساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي في عصر العولمة.

اختبار الارتباطات

الجدول رقم 16:

	المحور الأول	المحورالثاني
ارتباط بيرسون للمحور الأول	1	0.420**
الدلالة		0.00
المجموع	149	149
ارتباط بيرسون للمحور الثاني	1	0.420**
الدلالة		0.00
المجموع	149	149

** الارتباط دال عند مستوى الدلالة 0.01

تبين من جدول الارتباطات أعلاه بأن الارتباط دال عند مستوى الدلالة 0.01**مما يعني وجود انسجام كبير في إجابات مفردات الدراسة حول عبارات المحورين ؛ حيث كانت قيمة ارتباط بيرسون بالنسبة للمحور الأول 0.420** ، وقيمته بالنسبة للمحور الثاني 0.420**

نتائج اختبار الفروق بالنسبة للعمر للمحورين.

الجدول رقم 17:

نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي «Anova Oneway» للمحور الأول "ممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة" وللمحور الثاني "تأثيرات سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب".

المحور الأول	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة P
	بين المجموعات	0.573	2	0.286	1.279	0.282 غير دال
	داخل المجموعات	32.713	146	0.224		
	المجموع	33.286	148			
المحور الثاني	بين المجموعات	0.149	2	0.075	0.208	0.812 غير دال
	داخل المجموعات	52.255	146	0.358		
	المجموع	52.405	148			

تشير نتائج الجدول رقم 17 إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات أفراد الدراسة حول المحور الأول والثاني ترد للمتغيرات الديموغرافية (بالنسبة للعمر) ؛ حيث أن قيمة P كانت أكبر من مستوى المعنوية 0.05 ، وعليه لا تقبل الفرضية الثالثة القائلة بوجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب تعزى للمتغيرات الديموغرافية (بالنسبة للعمر).

وهذا يعكس بأن إجابات المبحوثين متجانسة إلى حد كبير من خلال منظوري الذكور والإناث بالنسبة لممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة ، وبالنسبة أيضا لتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي في عصر العولمة ، ومرد هذا التشابه أيضا لدى أفراد العينة المستجيبة يعود إلى عدم وجود فروق ، واختلافات حول هذا الموضوع لتقارب المستوى العمري ، وتشابه الثقافات الفرعية لدى الشباب وتأثرهم بما تبثه هذه الوسائط حاملة القيمة من رسائل تحت مسمى الترفيه أثناء احتكاك الجنسين بهذه الميديومات (الوسائط) المنتشرة كظاهرة عالمية شبابية ، ولدى المجتمع المبحوث بوجه خاص.

الجدول رقم 18 :

نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي «Anova Oneway» للمحور الأول "ممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة" وللمحور الثاني "تأثيرات سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب".

المحور الأول	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة P
	بين المجموعات	0.300	2	0.099	0.438	0.646 غير دال
	داخل المجموعات	52.105	146	0.227		
	المجموع	52.405	148			
المحور الثاني	بين المجموعات	0.149	2	0.150	0.420	0.658 غير دال
	داخل المجموعات	52.255	146	0.357		
	المجموع	52.405	148			

تشير نتائج الجدول رقم 18 إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات أفراد الدراسة حول المحور الأول والثاني ترد للمتغيرات الديموغرافية (بالنسبة للحالة الاجتماعية) ، حيث أن قيمة P كانت أكبر من مستوى المعنوية 0.05 وعليه لا تقبل الفرضية الثالثة القائلة : بوجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى سيميائية الصورة أثناء ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية ، وعند مستوى تأثيراتها تساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي ، تعزى للمتغيرات الديموغرافية (بالنسبة للحالة الاجتماعية).

وهذا يعكس بأن إجابات المبحوثين متجانسة إلى حد كبير من خلال منظوري الذكور والإناث بالنسبة لممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة ، وبالنسبة أيضا لتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي في عصر العولمة ، ومرد هذا التشابه أيضا لدى أفراد العينة المستجيبة يعود إلى عدم وجود فروق ، واختلافات حول هذا الموضوع لأن مستوى الحالة الاجتماعية لم يؤثر إطلاقا في منظوري الذكور والإناث لتقارب المستوى الثقافي ، وأيضا لاستخدام الجنسين لهذه الميديومات (الوسائط) المنتشرة في المجتمع ولدى المجتمع المبحوث بوجه خاص.

الفروق بالنسبة للجنس

الجدول رقم : 19 : اختبار العينات المستقلة

	اختبار ليفين للمساواة بين الفروق		لمساواة المتوسطات اختبار T						
								مجال ثقة الفرق إلى.95 %	
	F	الدلالة.	t	درجة الحرية	الدلالة الثنائية	الفرق المتوسط	فرق الخطإ المعياري	أقل	أكبر
فرضية الفروق المتساوية t1	,682	,410	,653	147	,515	,07457	,11419	-,15109	,30024
فرضية الفروق غير المتساوية			,580	23,454	,568	,07457	,12864	-,19124	,34039
فرضية الفروق المتساوية t2	1,421	,235	1,197	147	,233	,17090	,14279	-,11129	,45309
فرضية الفروق غيرالمتساوية			1,409	29,078	,169	,17090	,12128	-,07712	,41892

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير الجنس

تشير نتائج الجدول رقم 19 إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات أفراد الدراسة حول المحور الأول ، والثاني ترد للمتغيرات الديموغرافية (بالنسبة للجنس) ، حيث أن قيمة P كانت أكبر من مستوى المعنوية 0.05 ، وعليه لا تقبل الفرضية الثالثة القائلة : بوجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى سيميائية الصورة أثناء ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية ، وعند مستوى تأثيراتها تساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي ، تعزى للمتغيرات الديموغرافية (بالنسبة للجنس).

وهذا يعكس بأن إجابات المبحوثين متجانسة إلى حد كبير من خلال منظوري الذكور والإناث بالنسبة لممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة ، وبالنسبة أيضا لتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي في عصر العولمة ، ومرد هذا التشابه أيضا لدى أفراد العينة المستجيبة يعود إلى عدم وجود فروق ، واختلافات حول هذا الموضوع لتقارب المستوى الثقافي ، وأيضا لاستخدام الجنسين لهذه الميديومات (الوسائط) المنتشرة في المجتمع ، ولدى المجتمع المبحوث بوجه خاص في الوسط الجامعي الذي يدرسون فيه؛ بمعنى أن الجندرية لا تؤثر على منظور عينة الدراسة حول ممارسة هذه الألعاب وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافتهم.

خلاصة الفصل:

نظرا لمستوى الدلالة 0.00 الذي يعتبر دالا إحصائيا عند القيمة المذكورة في الجدول رقم خمسة عشر أثناء اختبار الفرضيات بالنسبة للمحورين؛ أين احتوى المحور الأول العبارات الخمسة عشر التي قاست ممارسة الألعاب وسيميائية الصورة ، واحتوى المحور الثاني نفس عدد العبارات التي قاست تأثيرات سيميائيتها في هذه الوسائط لإعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي في عصر العولمة ؛ حيث تم قبول الفرضيتين الرئيستين الأولى القائلة : (يعد مستوى ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مرتفعا) ، والثانية القائلة : (توجد تأثيرات سيميائية تساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة) ؛ حيث العلاقة طردية بين الممارسة وانتقال تأثيرات سيميائية الصورة في هذه الميديومات التكنو – سيميو – ليدية ؛ أي كلما كانت الممارسة كبيرة كان انتقال التأثيرات السيميو – صورية كبيرا أيضا ، وهذا من خلال تجانس إجابات مفردات الدراسة حول عبارات المحورين ؛ حيث خلصت الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث عند مستوى الدلالة 0.05 تعزى للمتغيرات الديموغرافية على غرار متغير الجنس ومتغير العمر ومتغير الحالة الاجتماعية ، وذلك مما دل على أن المتغيرات الديموغرافية لم

تكن من العوامل المؤثرة في منظورات مجتمع البحث لتكون هناك تباينات وفروق في الإجابات ، بل بالعكس عكس منظور أفراد العينة المتجانس المتشابه أثناء الإجابة على عبارات المحورين التي لم تكن متباينة مختلفة حسب نتائج التحليل الإحصائي باستعمال برنامج SPSS مما أدى إلى رفض الفرضية الرئيسة الثالثة القائلة : (توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى سيميائية الصورة أثناء ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية ، وعند مستوى تأثيراتها تساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي ، تعزى للمتغيرات الديموغرافية) ، وهذا مابينته نتائج تحليل التباين الأحادي في الجدولين السابع والثامن عشر لإيجاد الفروق ، ولكن هذه الفروق لم تكن موجودة إحصائيا ؛ حيث قيمة الدلالة P أكبر من مستوى الدلالة 0.05 ، وهذا يعني أيضا أن أفراد العينة من الجنسين ينظررون لهذه الوسائط بعين الرضا ويمارسونها بكثرة في الوسط الجامعي كمجتمع فرعي داخل النظام الاجتماعي الأكبر ، وفي المجتمع الذي يعيشون فيه ؛ أين محت وسائل الاتصال الحدود بوجه عام ، وهذه الميديومات الترفيهية بالغة الجودة والدقة بوجه خاص في عصر اتصالي عولمي بات فيه العالم مسطحا مستويا مفتوحا بعضه على بعض مما يعكس انتشار هذه الكائنات السيميو – ترفيهية كظاهرة شبابية كونية تسهل من ممارستها أجهزة الهاتف الذكية ، وغيرها من الوسائل الثابتة والمحمولة في المكان والزمان ؛ حيث اللمسة الهابتيكية الناعمة تمهد الطريق للممارسين بأن ينغمروا هناك في فضاءات هذه الوسائط الموشاة بسحر العلامات.

خاتمة

خاتمـــــة :

مما سبق تناوله في فصول هذه الدراسة المتواضعة ماهو إلا تدرج مرحلي من أجل محاولة للوصول إلى إجابات عن الإشكال المطروح ، وتفرعاته للكشف عن العلاقة التي تربط كلا متغيري الدراسة ، أو بالأحرى التي تربط هاتين الظاهرتين الاجتماعيتين الاتصاليتين العالميتين ، ظاهرة سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية ، وظاهرة تأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة أثناء الاحتكاك بهذه الوسائط السيميو – ليدية ، فظاهرة الألعاب الإلكترونية تنضوي تحت ما يسمى بالعولمة الإعلامية ، وتندرج تحت مسمى الصناعة الثقافية الترفيهية الموجهة إلى شرائح فئوية اجتماعية مختلفة ومتباينة من الشباب والمراهقين والأطفال ، وحتى كبار السن من الجنسين في جميع أنحاء العالم.

فالعولمة وجدت ضالتها المنشودة كأداة من أدوات الرأسمالية ، وكمظهر لانتشار هذه الثقافة في هذه الوسائط التي يحرك خيوطها المحافظون الجدد من أجل إحكام قبضتهم الحديدية على الكون ، ومن خلال الشركات الكبرى العالمية المحتكرة التي تغرق الأسواق العالمية بهذه السلع الثقافية القابلة للاستهلاك ، والمتجددة يوما بعد يوم ، فهذه الصناعة كما يروق لبعض الباحثين أن يصفها بأنها المنجم الخام للرأسمالية الحديثة التي تحاول سلعنة كل شيء من أجل تحقيق الربحية وفق المقاسات الأمريكية النفعية ، فكل شيء في هذه الفلسفة يمكن سلعنته كالدين والثقافة والقيم ، وكل شيء قابل للبيع.

وعليه فإن الدراسة تخلص إلى أن الألعاب الإلكترونية أداة من أدوات العولمة الفاعلة ، ووسيلة من وسائلها تمرر من خلالها القيم العولمية وتروج لشرها الأبيض تحت مسمى الترفيه الخادع الذي يأسر ممارسي هذه الوسائط السيميائية ، وبالتالي يسهل تمرير الإيديولوجيا والسياسة ونمط الحياة الأمريكية لسبك العالم ككل ، والعالم الإسلامي بوجه خاص وفق النموذج الأمريكي.

فهذه الوسائط التفاعلية أصبحت مجالات للترويج للحروب ، ولثقافة الجنس والعنف ولتكريس قيم الأنانية والفردية التي تطغى على وجدان الإنسان الأمريكي ، وعقدة الفراغ الكوني التي يعيشها ؛ أين تحاول هذه الوسائط تشويه صورة الآخر المسلم من خلال الألعاب التي تشن حملاتها التشويهية للإسلام والمسلمين والسخرية منهم ، فترسيخ هذه الصورة النمطية عن الإسلام والمسلم لدى المتعاطين لهذه الألعاب في جميع أنحاء العالم ، ولدى المتعاطين من المسلمين يشحن هؤلاء المستهلكين للمدخلات الثقافية الترفيهية التفاعلية الهدامة من خلال هذه الوسائط جميعا بزيادة التشويه والكراهية لدى غير المسلمين ، وحتى لدى المسلمين وذلك بزعزعة الهوية الدينية لديهم ، وبالتالي احتقار دينهم وقيمهم وثقافتهم ، وبالتالي يتحول هؤلاء المستهلكون إلى خطر داهم يهدد استقرار الأمن في كامل البلاد الإسلامية ، وما أحداث العنف الاجتماعي بأشكاله المختلفة والذي تزداد وتيرته يوما بعد يوم في مجتمعاتنا لخير شاهد ودليل ، فما تعرضه الصحف اليومية ، والدراسات الاجتماعية لهذه الآفات التي طالت مجتمعاتنا ، وما أحدثته من خلخلة في الأنظمة الاجتماعية التقليدية يجسد أثر تأثير هذه الوسائط واختراقها للخصوصية الثقافية.

أين تقوم هذه الوسائط التفاعلية بتشويه أخلاق المتعاطين،وتجعل شخصياتهم عنيفة تحاكي ما يشكلونه خلال اللعب ، فالحرية من خلال هذه الوسائط تتيح للممارسين القدر الكافي في التحكم في الأحداث ، وصنعها ليذهبوا في اللعب إلى أبعد قصد ، فشخصية اللاعبين سواء كانت عنيفة أودموية أو جنسية أومدمنة او مرابية او مقامرة فإنها لا محالة تنتقل للممارسين عن طريق المحاكاة والتقليد من خلال الواقع الافتراضي ، ورجوعها أيضا من خلال الممارسين إلى الواقع اليومي في المجتمعات جميعا ، والمجتمعات الإسلامية بوجه خاص.

وتساهم هذه الوسائط في انخراط المتعاطين في عالم الرقمنة المتاح بشكل واسع الشيء الذي يجعل الأفراد في هذه العوالم الافتراضية من خلال اللعب جزرا بعيدة بعضها عن بعض ، فكل فرد ينغمس في عالمه لا يحس بما حوله ، وهذا ما يحدث الآن على مستوى الأسرة المسلمة كوحدة تماسك اجتماعي في مجتمعاتنا ، وبالتالي أصبح دورها الفاعل يتقلص يوما بعد يوم في هذا العالم الذي تغزوه الرقمنة مما أدى إلى تقلص الاتصال الأسري ودفء العلاقات الأسرية الحميمة التي هدمها تحالف الوسائط المتعددة.

وتساهم هذه الوسائط في إهدار قيمة الوقت ، وبالتالي ضياع ثقافة الوقت كمفهوم إسلامي في الواقع الاجتماعي لدى الشرائح الشبانية التي تعتبر رصيد مجتمعاتنا ، وهي تشكل الرساميل الاجتماعية المتدفقة بالطاقة والحياة التي تبعد الشيخوخة الاجتماعية عن مجتمعاتنا ، فإذا تعطلت قدرات الشباب عن الإبداع الاجتماعي بضياع هذا المفهوم المقدس ، وذلك بتسمر المتعاطين حول أجهزة الألعاب لساعات طويلة تضيع خلالها العبادة ، وبالتالي تضييع وتغييب وعزل الأزمنة العبادية القيمية لدى هؤلاء الممارسين التي يراها الباحث عبد الرحمان عزي خير الأزمنة وأعلاها قيمة من خلال نظريته الموسومةبـ : "الحتمية القيمية الإعلامية" ، فضياع هذه الأزمنة كمصدات مرجعية لدى هؤلاء ، وبالتالي من يقيهم كمتعاطين لهذه الوسائط التفاعلية الثقافية التي اخترقت ثقافتهم الأم وزحزحتها ، وأدخلتهم في أزمنة أخرى يهيمن عليها الواقع الافتراضي الذي يعزل هؤلاء وأولئك عن مصداتهم المرجعية القيمية العبادية المبثوثة في مجتمعاتهم ، وبالتالي خضوعهم لنمذجة عفوية من خلال هذه الوسائط بما ترسخه من قيم الانغماس في قيم أخرى تقنية وثقافية لا تتصل مطلقا ببنائهم العقدي القيمي والاجتماعي والثقافي ، فيصبح متعاطو هذه المضامين القيمية الثقافية من خلال حتمية هذه الوسائط يعيدون نمذجة أنفسهم وفق قيم الآخر ، وبالتالي نمذجة مجتمعاتنا فيما بعد وفق تلك القيم ، فنمذجة مجتمعاتنا ماهي إلا محصلة نمذجات الأفراد المتعاطين ، أو الممارسين لتلك الوسائط التفاعلية المتمثلين لمضامينها في هذا المجتمع أو ذاك.

أين تروج هذه الوسائط التفاعلية ما يسمى بالحروب الاستباقية ، أو المستقبلية المخطط لها من قبل البنتاغون قبل الشروع التطبيقي الميداني الواقعي على غرار ما وقع في حربي الخليج الأولى والثانية ، حيث أصبحت هذه الوسائط مجالات وميادين لكسب الحروب وتطبيق المناورات العسكرية ، فعاصفة الصحراء بدأت في الواقع الافتراضي قبل أن يتحول الخيال إلى حقيقة ؛ أي أنها أصبحت ميادين لاختبار الحروب على المسلمين تحت ذرائع شتى كمحاربة الإرهاب والقاعدة وإزاحة الدكتاتوريات.

فهذه الوسائط التفاعلية ما هي إلا الوجه الآخر للعولمة والأمركة ، وما هي إلا مظهر ثقافي يستتر تحت مسمى الترفيه الخادع ليجرف الملايين من شرائحنا الاجتماعية لتعيش ثقافة الانسلاخ وهي تغرق في ثقافة الاختراق من خلال المضامين التفاعلية الترفيهية حاملة القيمة ، وبالتالي يخضع شبابنا الممارس لتأثيرات هذه المؤسسات غير الرسمية لتنشئة مغايرة للمألوف السائد في وطننا ، أين توصلت الدراسة لوجود ارتفاع في مستوى ممارسة الشباب الجامعي لهذه الألعاب ، وإلى مستوى وجود تأثيرات مرتفعة أيضا حسب المعطى التفسيري الإحصائي بالنسبة لسيميائية الصورة في هذه الميديومات في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في العينة المستجيبة من خلال الفرضيتين الرئيستين الأولى والثانية ؛ حيث العينة الممارسة لهذه الوسائط تعيش عقدة الفراغ الكوني المبثوثة في مضامين تلك المؤسسات الترفيهية حاملة القيمة التي تعكس قيم منتجيها ومروجيها ، وصدمة فقدان الوعي الحضاري التي يعيشها شبابنا عموما والعينة المستجيبة المبحوثة بوجه خاص ، من خلال امتصاص الأفكار القاتلة التي تضخها مضامين هذه المؤسسات غير الرسمية حاملة القيمة لتعزز الأفكار الميتة التي تجول في ذوات أفراد العينة ، وبالتالي خضوعهم لسيميائية الشر الأبيض الملازم لتلك المؤسسات من خلال الباراديغم الذي استخلصه الباحث من أفكار مفكرين عظيمين قدما الكثير للإنسانية ؛ مالك بن نبي وروجيه جارودي وتم شرحه بالتفصيل في الفصل السابع من الدراسة.

قائمة المراجع

أولا: الكتـب

أ- العربية

1. الحبيب الجنحاني ، العولمة والفكر العربي المعاصر، دار الشروق، القاهرة الطبعة الأولى 2002.
2. الطيب بوعزة ، نقد الليبرالية ، الرياض ، دون ذكر دار النشر ، الطبعة الأولى 2009.
3. أحمد ثابت وآخرون ، الأسرة المصرية وتحديات العولمة ، أعمال الندوة السنوية التاسعة لقسم علم الاجتماع ، دون ذكر سنة النشر.
4. أحمد رأفت عبد الجواد ، مبادئ علم الاجتماع ، مكتبة نهضة الشرق ، جامعة القاهرة ، مصر ، الطبعة الأولى 1983.
5. أحمد عيساوي ، مدينة تبسة وأعلامها ، دار البلاغ للنشر والتوزيع ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2005.
6. أحمد سعد جلال ، مبادئ الإحصاء النفسي تطبيقات وتدريبات على برنامج SPSS ، الدار الدولية للاستثمارات الثقافية القاهرة – مصر – ، دون ذكر رقم الطبعة وسنة النشر.
7. أسامة ربيع أمين سليمان ، التحليل الإحصائي باستخدام برنامج SPSS ، المكتبة الأنجلو مصرية ، القاهرة ، الطبعة الثانية 2007.
8. أسعد السحمراني ، صراع الأمم بين العولمة والديمقراطية ، دار النفائس للنشر والتوزيع ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2000.
9. أمين محمود العالم ، الوعي والوعي الزائف في الفكر العربي المعاصر ، دون ذكر مكان وسنة النشر.
10. أنور عبد الملك ، تغيير العالم ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 95 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1985.

11. أحمد عبد المنعم حسن ، أصول البحث العلمي المنهج العلمي وأساليب كتابة البحوث والرسائل العلمية ، الجزء الأول ، المكتبة الأكاديمية ، الدقي ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1996.
12. أحمد مختار عمر ، علم الدلالة ، عالم الكتب ، القاهرة ، الطبعة الخامسة 1998.
13. إبراهيم الناصر ، العولمة مقاومة واستثمار ، دون ذكر دار النشر، الرياض ، المملكة العربية السعودية ، الطبعة الأولى 2006.
14. بدران العمر، تحليل بيانات البحث العلمي من خلال برنامج SPSS ، مكتبة الملك فهد الوطنية ، الرياض ، الطبعة الأولى 2004.
15. برهان غليون وسمير أمين ، ثقافة العولمة وعولمة الثقافة، دار الفكر المعاصر، دمشق،الطبعة الثانية 2002.
16. برهان غليون ، مابعد الخليج وعصر المواجهات الكبرى ، مكتبة مدبولي ، القاهرة ، الطبعة الاولى 1993.
17. برهان غليون ، مجتمع النخبة ، دراسات الفكر العربي ، معهد الإنماء العربي ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 1986.
18. بلغيث سلطان ، مفاتيح مفاهمية في العلوم الاجتماعية ، دار قرطبة ، دون ذكر البلد ، الطبعة الأولى 2006.
19. بلقاسم سلاطنية وحسان الجيلاني أسس المناهج الاجتماعية ، دار الفجر للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، طبعة 2012.
20. بلقاسم سلاطنية وحسان الجيلاني ، محاضرات في المنهج والبحث العلمي ، الكتاب الثاني ، ديوان المطبوعات الجامعية ، بن عكنون ، الجزائر ، الطبعة الثانية 2009.
21. تركي الحمد الثقافة العربية في عصر العولمة ، دارالساقي لبنان ، بيروت ، الطبعة الأولى 1999.

22. جاب الله عبد الفضيل بخيت وعبد الله بن سليمان الباحوث ، دول العالم الإسلامي والعولمة الاقتصادية ، جامعة أم القرى ، مكة المكرمة ، الطبعة الأولى 2002.
23. جلال أمين ، العرب ونكبة الكويت ، مكتبة مدبولي ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1991.
24. جلال أمين ، عصر الجماهير الغفيرة ، دار الشروق ، القاهرة – مصر ، الطبعة الأولى 2003.
25. حسن مصدق ، النظرية النقدية التواصلية ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء – المغرب ، الطبعة الأولى 2005.
26. حسين مؤنس ، الحضارة دراسة في أصول عوامل قيامها وتطورها ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 1 ، الطبعة الأولى 1978.
27. خليل أحمد خليل ، المفاهيم الأساسية في علم الاجتماع ، دار الحداثة للطباعة والنشر ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 1984.
28. خليل أحمد خليل ، سوسيولوجيا الجمهور السياسي الديني في الشرق الأوسط المعاصر ، المؤسسة العربية للدراسات والنشر ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى2005.
29. خميس طعم الله ، مناهج البحث وأدواته في العلوم الاجتماعية ، مركز النشر الجامعي ، تونس ، الطبعة 2004.
30. رشيد زرواتي ، تدريبات على منهجية البحث في العلوم الاجتماعية ، ديوان المطبوعات الجامعية ، قسنطينة ، الجزائر ، الطبعة الثانية 2008.
31. رجاء وحيد دويدري ، البحث العلمي أساسياته النظرية وممارسته العملية ، دار الفكر المعاصر ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2000.
32. رفعة الجادرجي ، دور المعمار في حياة الإنسان ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2014.
33. ربحي مصطفى عليان وعثمان محمد غنيم ، مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق ، دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن ، الطبعة الأولى 2000.

34. رياض عبد السلام ، انهيار العولمة ، دون ذكر مكان وسنة النشر.
35. سامي محمد صالح الدلال ، الإسلام والعولمة ، المنازلة العالمية الإسلامية والعولمة البشرية بين السنن الربانية والتدافع الإنساني الرياض – المملكة العربية السعودية ، الطبعة الأولى 2004.
36. سعد زغلول بشير ، دليلك الى البرنامج الاحصائي SPSS ، المعهد الوطني للتدريب و البحوث الاحصائية ،العراق ، الطبعة الأولى 2003.
37. سلاطنية بلقاسم وحسان الجيلاني ، أسس البحث العلمي ، الكتاب الأول ، ديوان المطبوعات الجامعية ، بن عكنون ، الجزائر ، الطبعة الثانية 2007.
38. سليمان بن صالح الخراشي ، العولمة ، دار بلنسية للنشر والتوزيع ، الرياض ، الطبعة الأولى 2000.
39. سعيد علوش ، معجم المصطلحات الأدبية المعاصرة ، سوشبريس ، الدار البيضاء ، المغرب ، الطبعة الأولى1985.
40. سعيد بنگراد ، السيميائيات والتأويل مدخل لسيميائيات شارل.س.بورس ، المركز الثقافي العربي ، بيروت – لبنان دون ذكر الطبعة ورقمها.
41. سعيد بنگراد ، السيميائيات مفاهيمها وتطبيقاتها ، دار الحوار للنشر والتوزيع ، اللاذقية ، سوريا ، الطبعة الثالثة 2012.
42. سمية بيدوح ، فلسفةللجسد ، دار التنوير للطباعة والنشر والتوزيع بمخبر الفلسفة جامعة تونس الأولى كلية الآداب والعلوم الإنسانية ، الطبعة الأولى 2009.
43. شاكر عبد الحميد ، عصر الصورة السلبيات والإيجابيات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 311 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2005.
44. شاكر عبد الحميد ، الخيال من الكهف إلى الواقع الافتراضي ، سلسلة عالم المعرفة العدد 360 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2009.
45. شحاتة صيام ، النظرية الاجتماعية من الكلاسيكية إلى ما بعد الحداثة ، مصر العربية للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، الطبعة الأولى 2009.

46. صالح فركوس ، تاريخ الجزائر ، من ماقبل التاريخ إلى غاية الاستقلال ، دار العلوم ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2005.
47. وليد عبد الرحمن خالد الفرا ، تحليل بيانات الاستبيان باستخدام برنامج SPSS ،بصيغة PDF.
48. عامر مصباح ، الإقناع الاجتماعي خلفيته النظرية وآلياته العملية ، ديوان المطبوعات الجامعية بن عكنون ، الجزائر الطبعة الأولى 2005.
49. عباس أبوشامة عبد المحمود ومحمد أمين البشري ، العنف الأسري في ظل العولمة ، الرياض ، الطبعة الأولى 2005.
50. عبد الرحمان بن عبد الله الواصل ، البحث العلمي ، المملكة العربية السعودية ، دون ذكر دار النشر ، الطبعة الأولى 1999.
51. علي ليلة ، بناء النظرية الاجتماعية ، المكتبة المصرية لوران ، الإسكندرية ، دون ذكر رقم الطبعة وسنة النشر.
52. عبد العزيز بن عثمان التويجري ، تأملات في قضايا معاصرة ، دار الشروق ، مدينة نصر ، مصر ، الطبعة الأولى 2002.
53. عبد القادر بن محمد عطا صوفي آثار العولمة على عقيدة الشباب ، دون ذكر مكان النشر، الطبعة الأولى 2006.
54. عبد الوهاب المسيري ، الصهيونية والنازية ونهاية التاريخ ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1997.
55. عبد الوهاب المسيري ، الفردوس الأرضي ، دراسات وانطباعات عن الحضارة الأمريكية الحديثة ، دون ذكر مكان وسنة النشر.
56. عبدالله العروي ، مفهوم الإيديولوجيا ، المركز الثقافي العربي ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الخامسة 1993.
57. عزت حجازي ، الشباب العربي ومشكلاته ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 6 ، الكويت الطبعة الأولى 1985.

58. علي بن فايز الجحني ، الإرهاب والعولمة ، مركز البحوث والدراسات ، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية ، الرياض ، الطبعة الأولى 2002.
59. علي محمد رحومة ، علم الاجتماع الآلي ، مقاربة في علم الاجتماع العربي والاتصال عبر الحاسوب ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 347 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2008.
60. علي حرب ، حديث النهايات فتوح العولمة ومآزق الهوية ، المركز الثقافي العربي ، بيروت – لبنان ، الطبعة الثانية 2004.
61. عبد الإله بلقزيز ، الإعلام وتشكيل الرأي العام وصياغة القيم ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2013.
62. عبدالله محمد الغذامي ، الخطيئة والتكفير من البنيوية إلى التشريحية قراءة نقدية لنموذج معاصر ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، الإسكندرية ، الطبعة الرابعة 1998.
63. عبدالله محمد الغذامي ، الثقافة التلفزيونية سقوط النخبة وبروز الشعبي ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء – المغرب ، الطبعة الثانية 2005.
64. علي هارون ، الإرهاب العولمي وانهيار الإمبراطورية الأمريكية ، دار الوافي للطباعة والنشر ، دون ذكر البلد ، الطبعة الأولى 2006.
65. عواطف عبد الرحمان ، الإعلام العربي وقضايا العولمة ، العربي للنشر والتوزيع ، الطبعة الأولى 1999.
66. عقيل حسين عقيل ، فلسفة مناهج البحث العلمي ، مكتبة مدبولي، دون ذكر البلد ورقم الطبعة ، الطبعة 1999.
67. عبد الباسط عبد المعطي ، اتجاهات نظرية في علم الاجتماع ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 44 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1981.
68. عبود عبدالله العسكري ، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية ، دار النمير ، دمشق – سوريا ، الطبعة الثانية 2004.

69. عبد الرحمن بدوي ، مناهج البحث العلمي ، وكالة المطبوعات ، الكويت ، الطبعة الثالثة 1977.
70. عبد الحميد عبد المجيد البلداوي ، الأساليب التطبيقية لتحليل وإعداد البحوث العلمية مع حالات دراسية باستخدام برنامج SPSS ، الشروق ، عمان ، الأردن ، 2014.
71. عمار بوحوش ، دليل الباحث في المنهجية وكتابة الرسائل الجامعية ، المؤسسة الوطنية للكتاب ، الجزائر ، الطبعة الثانية دون ذكر السنة.
72. فاروق مداس ، قاموس مصطلحات علم الاجتماع ، دار مدني للنشر والتوزيع ، دون ذكرسنة النشر.
73. فاطمة عوض صابر وميرفت علي خفاجة ، أسس ومبادئ البحث العلمي ، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية ، الإسكندرية ، مصر ، الطبعة الأولى 2002.
74. فيصل الأحمر ، الدليل السيميولوجي ، دار الألمعية للنشر والتوزيع ، قسنطينة ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2011.
75. فيصل الأحمر ، معجم السيميائيات ، الدار العربية للعلوم ناشرون ومنشورات الاختلاف ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2010.
76. فهد بن عبد الرحمن الشميمري ، التربية الإعلامية كيف نتعامل مع الإعلام ، مكتبة الملك فهد الوطنية ، الرياض ، الطبعة الأولى 2010.
77. كمال الدين عبد الغني المرسي ، العلمانية والعولمة والأزهر ، دار المعرفة الجامعية ، مصر ، الطبعة الأولى 1999.
78. مؤيد عبد الجبار الحديثي ، العولمة الإعلامية ، الأهلية للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن ، الطبعة الطبعة الأولى 2002.
79. مالك بن نبي ، في مهب المعركة ، دار الفكر ، دمشق ، الطبعة الاولى 1991.
80. مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة القضايا الكبرى ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2000.

81. مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة القضايا الكبرى ، دار الفكر دمشق – سوريا ، طبعة 2000.
82. مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة المسلم في عالم الاقتصاد ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثالثة 1987.
83. مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة بين الرشاد والتيه ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2002.
84. مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة تأملات ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2002.
85. مجموعة من الباحثين ، العرب ومواجهة إسرائيل احتمالات المستقبل ، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2000.
86. محمد الصاوي محمد مبارك ، البحث العلمي أسسه وطريقة كتابته ، مؤسسة الأهرام للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، طبعة 1998.
87. محمد الصغير غانم ، مواقع وحضارات ماقبل التاريخ في بلاد المغرب القديم ، دار الهدى للطباعة والنشر ، عين مليلة ، الجزائر الطبعة الأولى 2003.
88. محمد إبراهيم مبروك وآخرون ، الإسلام والعولمة ، الدار القومية العربية ، دون ذكر سنة النشر.
89. محمد بن مبارك الميلي ، تاريخ الجزائر القديم والحديث ، الجزء الأول ، المؤسسة الوطنية للكتاب ، دون ذكر الطبعة.
90. محمد حسين أبو العلا ، دكتاتورية العولمة ، دون ذكر مكان وسنة النشر.
91. محمد سعيد طالب ، الثقافة والتنمية المستقلة في عصر العولمة – التخلف العربي ثقافي أم تكنولوجي ، منشورات اتحاد الكتاب العرب ، دمشق – سوريا ، الطبعة الأولى 2005.
92. محمد عابد الجابري ، إشكاليات الفكر العربي المعاصر ، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 1989.

93. محمد عابد الجابري ، قضايا في الفكر العربي المعاصر ، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الاولى 1997.
94. محمد عبد القادر حاتم ، العولمة ما لها وما عليها ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، مصر ، الطبعة الأولى 2005.
95. محمد عبيدات وآخرون ، منهجية البحث العلمي ، القواعد والمراحل والتطبيقات ، دار وائل للطباعة والنشر ، عمان ، الأردن ، الطبعة الثانية 1999.
96. محمد مجدي الجزيري ، البنيوية والعولمة في فكر ليفي شتراوس ، دار الحضارة للطباعة والنشر ، طنطا ، مصر ، الطبعة الأولى 1999.
97. محمد مورو ، صراع الحضارات والحرب العالمية الرابعة ، دون ذكر سنة ومكان النشر.
98. محمود علم الدين ، تكنولوجيا المعلومات وصناعة الاتصال الجماهيري ، العربي للنشر والتوزيع ، الطبعة الأولى 1990.
99. مخلوف بوكروح وآخرون ، الدليل إلى الإدارة الثقافية ، دار شرقيات للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، الطبعة الثانية 2009.
100. مصطفى المصمودي ، النظام الإعلامي الجديد ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 94 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1985.
101. مصطفى النشار ، ضد العولمة ، دار قباء للنشر والتوزيع ، القاهرة ، الطبعة الأولى ، 1999.
102. مولود زايد العربي ،كتاب العولمة والتماسك المجتمعي في الوطن العربي ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر، دار الكتب الوطنية بنغازي ليبيا ، الطبعة الأولى 2005.
103. مي العبد الله ، نظريات الاتصال ، دار النهضة العربية ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2006.

104. محمد صلاح سالم ، العصر الرقمي وثورة المعلومات دراسة في نظم المعلومات وتحديث المجتمع ، عين للدراسات والبحوث الإنسانية والاجتماعية ، القاهرة ، مصر ، الطبعة الأولى 2002.
105. منال أبو الحسن ، أساسيات علم الاجتماع الإعلامي النظريات والوظائف والتأثيرات ، دار النشر للجامعات ، مصر ، الطبعة الأولى 2007.
106. محمد حسام الدين إسماعيل ، الصورة والجسد دراسات نقدية في الإعلام للمعاصر ،للمنظمة العربية للترجمة ،للحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2008.
107. محمد عبد الحميد والسيد بهنسي ، تأثيرات الصورة الصحفية النظرية والتطبيق ، عالم الكتب ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2004.
108. محمد محمد داود ، جسد الإنسان والتعبيرات اللغوية دراسة دلالية ومعجم ، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع ، القاهرة ، الطبعة 2007.
109. محمد عبد الكريم الحوراني ، النظرية المعاصرة في علم الاجتماع التوازن التفاضلي صيغة توليفية بين الوظيفية والصراع ، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع ،عمان ، الأردن ، الطبعة الأولى 2008.
110. نبيل علي ، الثقافة العربية وعصر المعلومات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 265 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001.
111. نبيل علي ، العرب وعصر المعلومات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 184 ، الكويت ،الطبعة الأولى 1994.
112. نبيل راغب ، موسوعة النظريات الأدبية ، الشركة المصرية العالمية للنشر لونجمان ، القاهرة ، مصر ، الطبعة الأولى 2003.
113. هاني شحادة الخوري ، تكنولوجيا المعلومات على أعتاب القرن الواحد والعشرين ، مركز الرضا للكمبيوتر ، دمشق ، الطبعة الأولى 1998.
114. وديع العزعزي ، الشباب بين ثقافة الصورة والثقافة الأصولية دون ذكر مكان وسنة النشر.

115. يوسف القرضاوي ، خطابنا الإسلامي في عصر العولمة ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الاولى 2004.

ب : المترجمة إلى العربية

116. آر .إيه .بوكانان ، الآلة قوة وسلطة ، ترجمة شوقي جلال ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 259 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2000.
117. أمبرتو إيكو ، السيميائية وفلسفة اللغة ، ترجمة أحمد الصمعي ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2005.
118. آرثر آسا بيرغر ، وسائل الإعلام والمجتمع وجهة نظر نقدية ، ترجمة صالح خليل أبو إصبع ، عالم المعرفة العدد 386 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2012.
119. أمبرتو إيكو ، السيميائية وفلسفة اللغة ، ترجمة أحمد الصمعي ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2005.
120. أمبرتو إيكو ، العلامة تحليل المفهوم وتاريخه ، ترجمة سعيد بنگراد ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء ، المغرب ، الطبعة الثانية 2010.
121. ألجيرداس.ج. غريماس وجاك فونتاني ، سيميائيات الأهواء من حالات الأشياء إلى حالات النفس ، ترجمة سعيد بنگراد ، دار الكتاب الجديد المتحدة ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2010.
122. آسا بريغر وبيتر بروك ، التاريخ الاجتماعي للوسائط ، ترجمة محمد مصطفى قاسم ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 315 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2005.
123. آلان تورين ، ما الديمقراطية ؟ دراسة فلسفية ، ترجمة عبود كاسوحة ، منشورات وزارة الثقافة ، دمشق ، سوريا ، الطبعة الأولى 2000.
124. ألكسندر بانارين ، الإغواء بالعولمة ، ترجمة عياد عيد ، دمشق ، منشورات اتحاد الكتاب العرب ، دمشق ، الطبعة الأولى 2000.

125. أمارتيا صن ، الهوية والعنف — وهم المصير الحتمي – ، ترجمة سحر توفيق ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 352 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2008.
126. أمين معلوف ، الهويات القاتلة ، قراءات في الانتماء والعولمة ، ترجمة نبيل محسن ، دار ورد للطباعة والنشر والتوزيع ، سوريا ، الطبعة الأولى 1999.
127. أنتوني جيدنز وكارين بيردسال ، علم الاجتماع مع مدخلات عربية ترجمة فايز الصياغ ، مركز دراسات الوحدة العربية ، المنظمة العربية للترجمة ، بيروت، لبنان الطبعة الأولى 2005.
128. إدوار تي .هول ، البعد الخفي ، ترجمة لميس فؤاد اليحيى ، الأهلية للنشر والتوزيع ، الأردن ، الطبعة العربية الأولى 2007.
129. إدوارد سعيد ، الثقافة والمقاومة ، حوار دايفيد بارساميان ، ترجمة علاء الدين أبو زينة ، دار الآداب ، دون ذكر سنة النشر.
130. إدوارد كولد سميث وجيري ماندير ، محاكمة العولمة ، ترجمة رجب بودبوس ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر ، ليبيا دون ذكر سنة النشر.
131. إلفن جولدنار ، الأزمة القادمة لعلم الاجتماع الغربي ، ترجمة علي ليلة ، المجلس الأعلى للثقافة ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2004.
132. إلفين توفلر ، بناء حضارة جديدة ، ترجمة سعد زهران ، مركز المحروسة ، مصر ، الطبعة الأولى 1996.
133. إيان كريب ، النظرية الاجتماعية من بارسونز إلى هابرماس ، ترجمة محمد حسين غلوم ومحمد عصفور، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 244، الكويت ، الطبعة الأولى 1999.
134. إميل دوركايم ، قواعد المنهج في علم الاجتماع ، ترجمة محمود قاسم والسيد محمد بدوي ، دار المعرفة الجامعية ، الإسكندرية ، الطبعة 1988.
135. ب–ف. سكينر ، تكنولوجيا السلوك الإنساني ، ترجمة عبد القادر يوسف ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 32 ، الطبعة الأولى 1980.

136. باتريك جيه بوكانن ، موت الغرب ، أثر شيخوخة السكان وموتهم وغزوات المهاجرين على الغرب ، ترجمة محمد محمود التوبة ، مكتبة العبيكان ، الرياض ، المملكة العربية السعودية ، الطبعة العربية الأولى 2005.

137. باربارا ويتمر ، الأنماط الثقافية للعنف ، ترجمة ممدوح يوسف عمران ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 377 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007.

138. برتراند راسل ، السلطة والفرد ، ترجمة شاهر الحمود ، دار الطليعة للطباعة والنشر ، بيروت ، الطبعة الأولى 1961.

139. بيار بورديو ، ، بؤس العالم ، ترجمة سليمان حرفوش ، دار كنعان للدراسات والنشر والخدمات الإعلامية ، دمشق – سوريا ، الطبعة الخاصة 2010.

140. بيار بورديو وآخرون ، بؤس العالم ، الجزء الأول ، ترجمة محمد صبح ، دار كنعان للدراسات والنشر والخدمات الإعلامية ، دمشق – سوريا ، الطبعة الخاصة 2010.

141. بيار سيزاري بوري وسافيريو مارشينيولي ، أخلاق كونية لثقافات متعددة ، ترجمة أحمد عدوس ، دار الطليعة للطباعة والنشر ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2007.

142. بيار ف. زيما ، النص والمجتمع آفاق علم اجتماع النقد ، ترجمة أنطوان أبو زيد ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2013.

143. بيل جيتس ، المعلوماتية بعد الأنترنت ، ترجمة عبد السلام رضوان ، سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 231 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1998.

144. توماس كون ، بنية الثورات العلمية ، ترجمة جلال شوقي ، الكويت سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 168 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1992.

145. توماس ل.فريدمان ، العالم مستو ، ترجمة حسام الدين خضور ، دون ذكر مكان أو دار النشر ورقم الطبعة.

146. تيمونز روبيرتس وآخرون ، من الحداثة إلى العولمة ، ترجمة سمر الشيشكلي ، سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 309 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2004.

147. تزفيتان تودوروف ، نظريات في الرمز ، ترجمة محمد الزكراوي ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2012.
148. توني بينيت وآخرون ، مفاتيح اصطلاحية جديدة معجم مصطلحات الثقافة وللمجتمع ، ترجمة سعيد الغلنمي ،للمنظمة العربية للترجمة ،للحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2010.
149. جون إسبوزيتو ، التهديد الإسلامي خرافة أم حقيقة ، ترجمة قاسم عيد قاسم ، دار الشروق للنشر ، القاهرة ، الطبعة الثانية 2002.
150. جون بيلجر ، حكام العالم الجدد ، ترجمة إسماعيل داود ، الهيئة المصرية للكتاب ، مصر ، الطبعة الأولى 2008.
151. جان ميزونوف وماريلو بروشون – شفايتز ، الجسد والجمال ، ترجمة أنور مغيث ، موسوعة الشباب للعلوم دون ذكر مكان وسنة النشر.
152. جون هارتلي ، الصناعات الإبداعية ،كيف تنتج الثقافة في عالم التكنولوجيا والعولمة ، الجزء الثاني ، ترجمة بدر السيد سلمان الرفاعي ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 339. الكويت ، الطبعة الأولى 2007.
153. جان جاك لوسركل ، عنف اللغة ، ترجمة محمد بدوي ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2005.
154. جوزيف كورتس ،سيميائية اللغة ، ترجمة جمال حضري ، دون ذكر مكان النشر والبلد ورقم الطبعة.
155. جاك فونتاني ، سيمياء المرئي ، ترجمة علي أسعد ، دار الحوار ، اللاذقية – سوريا ، الطبعة الأولى 2003.
156. جانِّي فاتِّيمو ، نهاية الحداثة ، ترجمة نجم بوفاضل ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2014.

157. جون ليشته ، خمسون مفكرا أساسيا من البنيوية إلى مابعد الحداثة ، ترجمة فاتن البستاني ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2008.

158. جون هارتلي ، الصناعات الإبداعية ،الجزء الأول ، ترجمة سلمان السرحان ، سلسلة عالم المعرفة العدد 338 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007.

159. جينيفر م.ليمان ، تفكيك دوركايم نقد مابعد بنيوي ، ترجمة محمود أحمد عبدالله ، المركز القومي للترجمة ، الجزيرة ، القاهرة ، العدد 2085 ، الطبعة الأولى 2013.

160. جيرمي ريفكين ، عصر الوصول ، الثقافة الجديدة للرأسمالية المفرطة ، ترجمة صباح صديق الدملوجي ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2009.

161. جيل دولوز ، الصورة – الحركة أو فلسفة الصورة ، ترجمة حسن عودة ، منشورات وزارة الثقافة ، المؤسسة العالمية للسينما ، دمشق ، طبعة 1997.

162. جون جوزيف ، اللغة والهوية قومية إثنية دينية ، ترجمة عبد النور خراقي ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 342 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007.

163. جيرار ليكلرك ، العولمة الثقافية ، الحضارات على المحك ، ترجمة جورج كتورة ، دار الكتاب الجديد المتحدة ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2004.

164. جيمسن أ.ميرسي وآخرون ، عنف الفتيان ، التقرير العالمي حول العنف والصحة ، منظمة الصحة العالمية جنيف ، الطبعة العربية بالقاهرة ، 2002.

165. دنيس كوش ، مفهوم الثقافة في العلوم الاجتماعية ، ترجمة الدكتور منير السعيداني مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2007.

166. دومينيك وولتون ، الإعلام ليس تواصلا ، دون ذكر المترجم ، دار الفارابي ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2012.

167. دانيال تشاندلر ، أسس السيميائية ، ترجمة طلال وهبه ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2008.

168. دون ذكر صاحب الكتاب ، السيميائية أصولها وقواعدها ، ترجمة رشيد بن مالك ، منشورات الاختلاف ، الجزائر دون ذكر سنة النشروالطبعة .
169. راسل جاكوبي ، نهاية اليوتوبيا السياسة والثقافة في زمن اللامبالاة ، ترجمة فاروق عبد القادر ، سلسلة عالم المعرفة العدد 269 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001.
170. رتشارد مينش ، الأمة والمواطنة في عصر العولمة ، ترجمة عباس عباس ، منشورات وزارة الثقافة ، الهيئة العامة السورية للكتاب ، دمشق – سوريا ، 2009.
171. روبرت أورنشتاين وبول إيرليش ، عقل جديد لعالم جديد ، ترجمة أحمد مستجير ، منشورات المجمع الثقافي – أبو ظبي ، الطبعة الأولى 1994.
172. روجي غارودي ، في سبيل حوار الحضارات ، تعريب عادل العوا ، دار عويدات للنشر، بيروت ، الطبعة العربية 1990.
173. روجر كنج ، الجامعة في عصر العولمة ، ترجمة فهد بن سلطان السلطان ، مكتبة فهد الوطنية ، الرياض ، السعودية ، الطبعة الأولى 2008.
174. روجيه جارودي ، حفارو القبور ، الحضارة التي تحفر للإنسانية قبرها ، ترجمة عزة صبحي ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الثالثة 2002.
175. روجيه جارودي ،كيف صنعنا القرن العشرين ، ترجمة ليلى حافظ ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2000.
176. ريجيس دوبريه ، نقد العقل السياسي ، ترجمة عفيف دمشقية ، دار الآداب ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 1986.
177. رولان بارث ، مبادئ في علم الأدلة ، ترجمة محمد البكري ، دار الحوار للنشر والتوزيع ، اللاذقية ، سوريا ، الطبعة الثانية 1987.
178. رولان بارث ، درس السيميولوجيا ، ترجمة عبد السلام بن عبد العالي ، دار توبقال للنشر ، الدار البيضاء – المغرب ، الطبعة الثالثة 1993.
179. رولان بارث ، النقد البنيوي للحكاية ، ترجمة أنطوان أبو زيد ، سوشبرس الدار البيضاء ، منشورات عويدات ، بيروت – باريس ، الطبعة الأولى 1988.

180. رومان جاكوبسون ، الاتجاهات الأساسية في علم اللغة ، ترجمة علي حاكم صالح وحسن ناظم ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء – المغرب ، الطبعة الأولى 2002.

181. غاستون باشلار ، الماء والأحلام دراسة عن الخيال والمادة ، ترجمة علي نجيب إبراهيم ، المنظمة العربية للترجمة ، الحمراء ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2007.

182. غاستون باشلار ، جماليات المكان ، ترجمة غالب هلسا ، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع ، الحمراء ، بيروت–لبنان ، الطبعة الثانية 1994.

183. سوزانا ميلر ، سيكولوجية اللعب ، ترجمة حسن عيسى ، سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 120 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1987.

184. صامويل هنتنجتون ، صدام الحضارات ، ترجمة طلعت الشايب ، دون ذكر مكان أو دار النشر، الطبعة الثانية 1999.

185. فرانسيس فوكوياما ، نهاية التاريخ وخاتم البشر ، ترجمة حسين أحمد أمين ، مركز الأهرام للترجمة والنشر ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1993.

186. فرنسوا كولبير وآخرون ، تسويق الثقافة ، ترجمة محمد عبد النبي ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2011.

187. فرنسوا لسلي ونقولا ماكاريز، وسائل الاتصال المتعددة (ملتيميديا)، ترجمة فؤاد شاهين ، دار عويدات للنشر والطباعة ، لبنان ، بيروت ، الطبعة الأولى 2001.

188. فيكتور فرنر ، الحرب العالمية الثالثة الخوف الكبير ، ترجمة هيثم كيلاني ، المؤسسة العربية للدراسات وللنشر ، دون ذكر سنة النشر.

189. فيليب تايلور ، قصف العقول ، ترجمة سامي خشبة ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 256 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2000.

190. كارل بوبر ، المجتمع المفتوح وأعداؤه ، ترجمة السيد نفادي ، الإسكندرية ، الطبعة الأولى 2003.

191. كارل بوبر ، خلاصة القرن ، ترجمة الزواوي بغورة ولخضر مذبوح ، المجلس الأعلى للثقافة ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2004.
192. ليندا هتشيون ، سياسة ما بعد الحداثة ، المنظمة العربية للترجمة ، ترجمة حيدر حاج اسماعيل ، الحمراء بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2009.
193. كرس شيلنج ، الجسد والنظرية الاجتماعية ، ترجمة منى البحر ونجيب الحصادي ، دار العين للنشر ، الإسكندرية ، مصر ، الطبعة الأولى 2009.
194. مارتن غريفيثس وتيري أوكالاهان ، المفاهيم الأساسية في العلاقات الدولية ، ترجمة مركز الخليج للأبحاث ، دبي ، الإمارات العربية المتحدة ، الطبعة الأولى 2008.
195. مالك بن نبي ، تبسيط مشكلة الأفكار في العالم الإسلامي ، ترجمة محمد عبد العظيم علي ، دار الدعوة ، الإسكندرية ، الطبعة الأولى1997.
196. مايكل كاريذرس ، لماذا ينفرد الإنسان بالثقافة ؟ الثقافات البشرية نشأتها وتنوعها ، ترجمة شوقي جلال سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 229 ، الطبعة الأولى 1998.
197. مراد هوفمان ، الإسلام في الألفية الثالثة ديانة في صعود ، ترجمة عادل المعلم ويسين إبراهيم ، مكتبة الشروق ، دون ذكر سنة النشر.
198. موريس أنجرس ، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية تدريبات عملية ، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون ، دار القصبة للنشر ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2004.
199. موريس ميرلو بونتي ، المرئي واللامرئي ، ترجمة سعاد محمد خضر ، دار الشؤون الثقافية العامة – بغداد ، الطبعة الأولى 1987.
200. ميتشيو كاكو ، رؤى مستقبلية –كيف سيغير العلم حياتنا في القرن الواحد والعشرين ، ترجمة سعد الدين خرفان ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 270 ، الطبعة الأولى 2001.
201. مادلين غروايتز ، مناهج العلوم الاجتماعية منطق البحث في العلوم الاجتماعية ، ترجمة سام عمار ، المركز العربي للتعريب والترجمة والنشر ، دمشق – سوريا ، الطبعة الأولى 1993.

202. مايك كرانغ وآخرون ، الجغرافيات الافتراضية ، ترجمة عدنان حسن ، منشورات الهيئة العامة السورية وزارة الثقافة ، دمشق – سوريا – الطبعة الأولى 2011.
203. موريس ميرلو بونتي ، العين والعقل ، ترجمة حبيب الشاروني ، منشأة المعارف ، الإسكندرية ، دون ذكر سنة النشر ورقم الطبعة.
204. موريس ميرلو بونتي ، ظواهرية الإدراك ، ترجمة فؤاد شاهين ، معهد الإنماء العربي ، دون ذكر البلد ورقم الطبعة.
205. مجموعة مو ،بحث في العلامةـللمرئية من أجل بلاغة الصورة ، ترجمة سمر محمد سعد ،ـللمنظمة العربية للترجمة ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2012.
206. مجموعة من النصوص المترجمة دون ذكر عناوينها ومؤلفيها ، العلاماتية وعلم النص ، ترجمة منذر عياشي ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء ، المغرب ، الطبعة الأولى 2004.
207. ميشال بوغنون موردون ، أمريكا المستبدة وسياسة السيطرة على العالم " العولمة " ، ترجمة الدكتور حامد فرزات ، منشورات اتحاد الكتاب العرب ، دمشق ، 2001.
208. ميشال وأرمان ماتلار، تاريخ نظريات الاتصال ، ترجمة نصر الدين لعياضي والصادق رابح ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2005.
209. ميكل تومبسون وآخرون ، نظرية الثقافة ، ترجمة علي الصاوي سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 223 الكويت ، الطبعة الأولى 1997.
210. نوام تشومسكي ، ماذا يريد العم سام ، ترجمة عادل المعلم ، دار الشروق ، القاهرة – مصر ، الطبعة الأولى 1998.
211. نورينا هيرتس ، السيطرة الصامتة ، ترجمة صدقي حطاب ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 336 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007.
212. هانس بيترمارتن ، هارالد شومان ، فخ العولمة ، ترجمة عدنان عباس علي ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 238 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1998.

213. هربرت شيللر ، المتلاعبون بالعقول ، ترجمة عبد السلام رضوان ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 243 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1999.
214. هيلين توماس وجميلة أحمد ، الأجساد الثقافية الإثنوغرافيا والنظرية ، ترجمة أسامة الغزولي ، المركز القومي للترجمة ، القاهرة ، مصر ، الطبعة الأولى 2010.
215. الثقافة – المؤسسة العامة للسينما ، دمشق – سوريا ، طبعة 1997.
216. يان موكاروفسكي وآخرون ، سيمياء براغ للمسرح دراسات سيميائية ، ترجمة أدميركورية ، منشورات وزارة الثقافة ، دمشق – سورية ، الطبعة الأولى 1997.
217. يوري لوتمان ، سيمياء الكون ، ترجمة عبد المجيد نوسي ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء ، المغرب ، الطبعة الأولى 2011.
218. يوهان هوتزينغا ، ديناميكية اللعب في الحضارات والثقافات الإنسانية ، ترجمة صديق محمد جوهر ، هيئة (أبو ظبي للثقافة والتراث "كلمة") ، طبعة 2011.

ـح – الأجنبية :

1. A LAIN LE DIBERDER ET FREDERIC LE DIBERDER, L'UNIVERS DES JEUX VIDEO, EDITIONS LA DECOUVERTE 9 BIS, RUE ABEL-HOVELACQUE, PARISXIIe, 1989.
2. A L LAN & BARBARA PEASE, THE DEFINITIVE BOOK OF BODY LANGUAGE, PUBLISHED IN AUSTRALIA BY PEASE INTERNATIONL, WWW. PEASE INTERNATIONL.COM COPYRIGHT © ALLAN PEASE 2004.
3. B.BARDIN, SERIE LYBICA ,IMPRIMERIE OFFICIELLE , ALGER ,TOME 1 JUILLET 1953.

4. BRONWEN MARTIN AND FELIZITAS RINGHAM, DICTIONARY Of SEMIOTICS, CASSELL LONDON AND NEW YORK, FIRST PUBLISHED 2000.
5. BEAU FRANK , CULTURE D'UNIVERS : JEUX EN RESEAUX, MONDES VIRTUELS LE NOUVEL AGE DE SOCIETE NUMERIQUE : LIMOGES : FYP EDITION 2007.
6. CHRISTINE BOUTIN ET AUTRES ,LA MONDIALISATION À L'UNIVERSALISATION : UNE AMBITION SOCIALE, MISSION PRESIDE PAR CHRISTINE BOUTIN, LA DOCUMENTARISATION FRAN AISE , PARIS, DECEMBRE, 2010.
7. DAVID GIBSON , AND OTHER , GAMES AND SIMULATIONS IN ONLINE LEARNING : REASEARSH AND DEVELOPMENT FRAME WORKS ,PUBLISHED BY INFORMATION SCIENCE , UNITED STATES OF AMERICA , 2007.
8. HOWARD S. BECKER, PROPOS SUR L'ART, TRADUCTION JEAN KEMPF ETAUTRES, L'HARMATTAN, PARIS – FRANCE, DITION 1999.
9. PIERRE – JEAN BENGHOZI ET AUTRES,S MIOTIQUE ET COMMUNICATION DU SIGNE AU SENS , L'HARMATTAN ,1998.
10. PHILIPPE VERHAEGEN , SIGNE ET COMMUNICATION, DITIONS BOECK – BRUXELLES,1ERE DITION 2010.
11. JO L SOUCIN, LE JEUX DE GO, MODELE ANALOGIQUE POUR LES SCIENCES HUMAINES, LES CERTITUDES DE L'AURORE, PONT-A CELLES – BRUXELLES, 2004.
12. JACQUES FONTANILLES,NOUVEAUX ACTE S MIOTIQUES , PRESSES UNIVERSITAIRES DE LIMOGES– PARIS , DITION 2006.

13. JACQUES FONTANILLES, LE SAVOIAR PARTAGE S□MIOTIQUE ET TH□ORIE DE LA CONNAISSANCE CHEZ MARCEL PROUST , □DITION HADES – BENJAMAI , PARIS , 1987.
14. JACQUES FONTANILLES, SEMIOLOGIE DU DISCOURS, PRESSES UNIVERSITAIRES DE LIMOGES– FRANCE,2EME □DITION,2003.
15. JULIA KRISTEVA ET AUTRES, ESSAIS DE S□MIOTIQUE , MOUTON - PARIS , 1971.
16. KARDELLANT CHRISTINE ET GRESILLON GABRIEL ,LES ENFANTS PUCE : COMMENT INTERNET ET JEUX VIDEO FABRIQUENT LES ADULTES DE DEMAIN : PARIS : DE NOEL (IMPACTS, 2003).
17. KATIE SALEN , THE ECOLOGY OF GAMES CONNECTING YOUTH , GAMES AND LEARNING , SERIES DIGITAL MEDIA AND LEARNING , CAMBRIDGE , MIT PRESS, 2008.
18. KATIE SALEN AND ERIC ZIMMERMAN , RULES Of PLAY , GAME DESIGN FUNDAMENTALS,MASSACHUSETTS INSTITUTE Of TECHNOLOGY ,2004.
19. LAURENT TREMEL, JEUX DE ROLE, JEUX VIDEO, MULTIMEDIA : PARIS : PUF (SOCIOLOGIE D'AUJOURD'HUI, 2001.)
20. MELVILLE J.HERSKOVITS (1950.), LES BASES DE L'ANTHROPOLOGIE CULTURELLE, REALISEE PAR JEAN-MARIE TREMBLAY, EDITEUR FRAN□OIS MASPERO PARIS , 1967.
21. MANUEL CASTELLS AND GUSTAVO CARDOSO, THE NETWORK SOCIETY FROM KNOWLEDGE TO POLICY. WASHINGTON, DC: JOHNS HOPKINS CENTER FOR TRANSANSATLANTIC RELATIONS, 2005.

22. PATRICIA WATSIAU ET AUTRES, QUELS USAGES POUR LES JEUX ELECTRONIQUES EN CLASSE, RAPPORT FINAL PUBLIE PAR EUROPEN SCHOOLNET, 2009.
23. STEPHANE NAKTAIN, JEUX VIDEO ET MEDIA DU XXIEME SIECLE : QUELS MODELES POUR LES NOUVEAUX LOISIRS NUMERIQUE, PARIS : VUIBERT, 2004.
24. STEPHEN KLINE AND OTHER , DIGITAL PLAY : THE INTERACTION OF TECHNOLOGY , CULTURE , AND MARKETING , MCGILL – QUEEN,S UNIVERSITY PRESS 2003.
25. TISSERON SERGE, VIRTUEL MON AMOUR : PENSER, AIMER, SOUFFRIR, A L'ERE DES NOUVELLES TECHNOLOGIE, ALBIN MICHEL, PARIS, 2008.
26. TONY FORTIN ET AUTRES, LES JEUX VIDEO : PRATIQUES CONTENUS ET EN JEUX SOCIAUX, PARIS : L'HARMATTAN (CHAMPS VISUELS, 2005.)
27. UNIVERSALISATION ET DIFFERENCIATION DES MODELES CULTURELS, D. AGENCE UNIVERSITAIRE DE LA FRANCOPHONIE UNIVERSIT SAINT - JOSEPH ; BEYROUTH, 1999.

ثانيا: المجلات المحكمة

أ- العربية

1. رمضاني حمدان صديق ، آليات تكييف ألعاب الفيديو بين الأقلمة والترجمة ، مجلة النص ، العدد الثالث ، منشورات مخبر النص المسرحي الجزائري ، مكتبة الرشاد للطباعة والنشر ، الجزائر ، جانفي 2016.

ثالثا: الأطاريح والرسائل :

أ- العربية

2. زهير سعد عباس ، ظاهرة العولمة وتأثيراتها في الثقافة العربية ، رسالة ماجيستير غير منشورة ، الأكاديمية العربية بالدانمارك2007 / 2008.
3. عادل بن محمد بن محمد العقيلي ، الاغتراب وعلاقته بالأمن النفسي ، رسالة ماجيستير غير منشورة ، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، الرياض ، 2004.
4. عبيد بن مزعل عبيد الحربي ، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات ، أطروحة دكتوراه غير منشورة ، جامعة أم القرى 2009 / 2010.
5. علي قسايسية ، المنطلقات النظرية والمنهجية لدراسات التلقي – دراسة نقدية تحليلية لأبحاث الجمهور في الجزائر- ، أطروحة دكتوراه غير منشورة ، جامعة الجزائر 2006.
6. مروة فوزي عبد الوارث ، العولمة كنظام عالمي جديد وأثره على الشركات السياحية فئة (أ) على منطقة القاهرة الكبرى ، رسالة ماجستير منشورة ، القاهرة 2002.

ب– الأجنبية

1. ANNE SEBEYRAN, L'USAGE PATHOLOGIQUE DES JEUX VIDEO, THÈSE DE DOCTORAT EN MEDECINE, UNIVERSITÉ PARIS
2. ANNE SEBEYRAN, L'USAGE PATHOLOGIQUE DES JEUX VIDEO, THÉSE DE DOCTORAT EN MEDECINE, UNIVERSITÉ DE PARIS
3. ANNE-CHRISTELLE BLANCHON ET SARAH CHEMLA, ID□OLOGIES ET JEU VID□O, TABLE RONDE DU MASTER RECHERCHE « DROIT DES MEDIAS » AIX-EN-PROVENCE 2007-2008.
4. AlEX FRAZER,TOWARDS BETTER GAME PLAY IN EDUCATIONAL COMPUTER GAMES, A THESIS SUBMITTED IN PARTIAl FUL_LMENT FOR THE DEGREE OF DOCTOR OFPHILOSOPHY ,UNIVERSITY OF SOUTHAMPTON ,2010.
5. PASCAL VAILLANT, INTERACTION ENTRE MODALITES S□MIOTIQUES : DE L'ICONE A LA LANGUE , TH□SE DE DOCTORAT EN SCIENCES COGNITIVES -XI ORSAY, 2008.
6. ANTHONY SOREL, GESTION DE LA VARIABALITE MORPHOLOGIQUE POUR LA RECONNAISSANCE DE GESTES NATUREIS A PARTIR DE DONNEES 3D, TH□SE DE DOCTORAT, UNIVERSIT□ RENNES 2, 2012.
7. ANNELIES BRAFFORT, RECONNAISSANCE ET COMPREHENSION DES GESTES, APPLICATION A LA LANGUE DES SIGNES, TH□SE DE DOCTORAT EN INFORMATIQUE , UNIVERSIT□ DE PARIS –XI, 1996.

8. DANIAU STEPHANE , JEU DE ROLE FORMATIF ET MATURATION DES ADULTES , CO – RECHERCHE – ACTION – FORMATION ET APPROCHE ECO BIO PSYCHO SOCIALE , UNIVERSITÉ DE PAUL VALERY , MONTPELLIER III , THÈSE DOCTORALE SOUTENUE EN 2005 .
9. DOMINIC ARSENAULT, DES TYPOLOGIES MECANIQUES A L'EXPERIENCE ESTHETIQUE FONCTIONS ET MUTATIONS DU GENRE DANS LE JEU VIDEO, THÈSE DE DOCTORAT EN PHILOSOPHIE UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL ,2011.
10. CHRISTINE BRÉANDON, APPROCHES ESTHETIQUE, MEDIATIQUE, ET SEMANTIQUE DU DESIGN INTERACTIF, THÈSE DE DOCTORAT EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION, UNIVERSITÉ DU SUD TOULON-VAR,
11. CHRISTOPHER SEAN LEE, BROAD SEMIOTICS IN CHARACTER DESIGN,THESIS OF MASTER , GEORGIA 2013.
12. ETIENNE ARMAND AMATO, LE JEU VIDEO COMME DISPOSITIF D'INSTANCIATION DU PHENOMENE LUDIQUE AUX AVATARS EN RESEAU, THÈSE DU DOCTORAT SOUTENUE EN 2008, UNIVERSITÉ PARIS8.
13. ETIENNE ARMAND AMATO, LE JEU VIDEO COMME DISPOSITIF D'INSTANCIATION DU PHENOMENE LUDIQUE AUX AVATARS EN RESEAU, THÈSE DU DOCTORAT, UNIVERSITÉ PARIS8, SOUTENUE EN 2008.
14. ERIC BERTIN , POUR UNE SÉMIOTIQUE DU CHAMP STRATEGIQUE DE LA COMMUNICATION , THÈSE DU DOCTORAT EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION ,UNIVERSITÉ DE BOURGOGNE , 2010.

15. GUILLAUME DENIS, JEUX VIDEO EDUCATIFS ET MOTIVATION : APPLICATION À L'ENSEIGNEMENT DU JAZZ, THÈSE DOCTORAL SOUTENUE EN 2006.
16. GUYLAIN DELMAS, PILOTAGE DE RECITS INTERACTIFS ET MISE EN ŒUVRE DE FORMES NARRATIVES DANS LE CONTEXTE DU JEU VIDEO, THÈSE DE DOCTORAT, UNIVERSITÉ DE LA ROCHELLE
17. GUILLAUME ROUX -GIRARD, L'ECOUTE DE LA PEUR: UNE ETUDE DU SON DANS LES JEUX VIDEO D'HOREUR , UNIVERSITÉ DE MONTREAL , THÈSE DE M.A., 2009.
18. JULIAN ALVAREZ, DU JEU VIDEO AU SERIOUS GAME, APPROCHES CULTURELLE, PRAGMATIQUE ET FORMELLE , UNIVERSITÉ TOULOUSE II THÈSE SOUTENUE EN 2007.
19. JUSSI HOLOPAINEN, FOUNDATIONS OF GAMEPLAY , BLEKINGE INSTITUTE OF TECHNOLOGY THESIS OF DOCTORAT ,2011, SWEDEN.
20. JEAN-PASCAL MARTIN, DESCRIPTION SEMIOTIQUE DE CONTENUS AUDIOVISUELS , UNIVERSITÉ PARIS XI UFR SCIENTIFIQUE D'ORSAY, THÈSE DE DOCTORAT , 2005.
21. JEAN DAVALLON , L'IMAGE MÉDIATISÉE DE L'APPROCHE SÉMIOTIQUE DES IMAGESÀ L'ARCHÉOLOGIE DE L'IMAGE COMME PRODUCTION SYMBOLIQUE VOLUME I, ÉCOLE DES HAUTES ÉTUDES EN SCIENCES SOCIALES , THÈSE DE DOCTORAT, 1990.
22. PIERRE VANNI , REINVESTISSEMENT TACTILE DE L'IMAGE DE SYNTHESE DANS LE CHAMP DES ARTS APPLIQUES , THÈSE MASTER 2 , UNIVERSITÉ DE TOULOUSE LE MIRAIL ,2007.
23. PIERRE TAQUET, ADDICTION AU JEU VIDEO : PROCESSUS COGNITIFS EMOTIONNELS ET

COMPORTEMENTAUX IMPLIQUES DANS SON EMERGENCE SON MAINTIEN ET SA PRISE EN CHARGE , TH□SE DE DOCTORAT EN PSYCHOLOGIE,UNIVERSIT□ LILLE 3 – CHARLES DE GAULLE , 2014.

24. PEJMAN MIRZA-BABABAEI,BIOMETRIC STORY BOARDS :A GAMES USER RESEARCH APPROACH FOR IMPROVING QUALITATIVE EVALUATIONS OF PLAYER EXPERIENCE, THESIS OF DOCTORAT OF PHILOSOPHY UNIVERSITY OF SUSSEX, 2013.
25. RAPHAëL KOSTER, LE JEU VID□O COMME MANI□RE D'□TRE AU MONDE SOCIO-ANTHROPOLOGIE DE L'EXP□RIENCE VID□OLUDIQUE, TH□SE DE DOCTORAT EN SOCIOLOGIE , UNIVERSIT□ PARIS 1.
26. REN□ ST-PIERRE, LA CONCEPTION DE JEUX VID□O □DUCATIFS:UNE M□THODOLOGIE DE RECHERCHE/CR□ATION TH□SE PR□SENT□E COMME EXIGENCE PARTIELLE DU DOCTORAT EN □TUDES ET PRATIQUES DES ARTS, UNIVERSIT□ DU QU□BEC À MONTR□AL, JANVIER 2006.
27. SAMUELLE DUCROQ – HENREY , LE LAN PARTY : ASPECTS DE SOCIALISATION D'IDENTITE ET D'APPRENTISSAGE RELIES JEUX VIDEO EN RESEAU , TH□SE DOCTORALE SOUTENUE EN
28. SEBASTIEN GENVO , LA GAME DESIGN DE JEUX VIDEO : APPROCHE COMMUNICATIONNELLE ET INTER CULTURELLE , UNIVERSIT□ PAUL VERLAINE , TH□SE DOCTORALE SOUTENUE EN 2006.
29. SEBASTIAN MARTIN M□RING, GAMES AND METAPHOR – A CRITICAL ANALYSIS OF THE METAPHOR DISCOURSE IN GAME STUDIES , THESIS OF DOCTORAT OF PHILOSOPHY, UNIVERSITY OF COPENHAGEN , 2013.

30. SANDRA BEBBINGTON, A CASE STUDY OF THE USE OF THE GAME MINECRAFT AND ITS AFFINITY SPACES FOR INFORMATION LITERACY DEVLOPMENT IN TEEN GAMERS , UNIVERSITY OF OTTAWA, THESIS OF MASTERS OF INFORMATION STUDIES MIS.
31. SERGE BOUCHARDON, LE RECIT LITTERAIRE INTERACTIF NARRATIVITE ET INTERACTIVITE, THÈSE DE DOCTORAT EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION 2005, UNIVERSITE DE TECHNOLOGIE DE COMPIEGNE.
32. VINCENT MABILLOT,MISES EN SCENE DE L'INTERACTIVITE REPRESENTATIONS DES UTILISATEURS DANS LES DISPOSITIFS DE MEDIATIONS INTERACTIVES , UNIVERSITÉ LYON II – LUMIERE , THÈSE DE DOCTORAT EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION ,UNIVERSITÉ LYON II , 2000.
33. VIRGINIE BILLAUD VIALLON, l'IMAGE ANIMEE EN DIDACTIQUE DES LANGUES A L'EXEMPLE DE F.L.E DE LA TELEVISION AU MULTIMEDIA, UNIVERSITÉ LUMIERE LYON, THÈSE DE DOCTORAT,2000.
34. YINGZHU LI ,DEVLOPMENT OF IMMERSIVE AND INTERACTIVITE VIRTUAL REALITY ENVIRONMENT FOR TWO - PLAYER TABLE TENNIS, THESIS OF DOCTORAT OF PHILOSOPHY, UNIVERSITY OF CENTRAL LANCASHIRE ,PERSTON ENGLAND, 2012.
35. YVONNE JANSEN, VISUALISATION PHYSIQUE ET TANGIBLE DE L'INFORMATION, THÈSE DE DOCTORAT, 2014.

ثالثا : المجلات والجرائد الإلكترونية

أ – العربية

1. عدنان محمد الفسفوس ، مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ، صحيفة دنيا الوطن الإلكترونية ، بتاريخ : 07-05-2006.
2. أحمد محمد يوسف ، صناعة الألعاب العربية تعاني بسبب نقص كتاب السيناريو ، الشرق الاوسط جريدة العرب الدولية ، العدد 9842 الصادر بتاريخ : 8 نوفمبر 2005.
3. أحمد نعوف ، ظاهرة الألعاب الإلكترونية في مجتمعاتنا ، يومية الفداء العدد 13204 بتاريخ الخميس 28-6-2007.
4. أمان الخالد ،كشف مخاطر الألعاب الإكترونية على الأطفال والشباب ، جريدة الرياض العدد 13148 الصادر بتاريخ : الإثنين 26 جويلية 2004.
5. برهان غليون، العولمة وأثرها على المجتمعات العربية ، منشورات الإيسكوا ، (بيروت : 1 ديسمبر 2005.)
6. بيسان طي ، عسكرة الخيال الإلكترونية من أجل حضارة عالمية واحدة ، جريدة الأخبار العدد 503 بتاريخ الخميس 17 أفريل 2008.
7. جريدة الرؤية الاقتصادية ، الأحد 25 أكتوبر 2009.
8. جريدة اليوم الإلكتروني ، العدد 12498 الصادر بتاريخ : الإثنين 03-09-2007.
9. سلمان السلمان ، الألعاب الإلكترونية تنتج " ثقافة الغرفة " لدى الأحداث ، جريدة الرياض العدد 13212 بتاريخ الإثنين 23 أوت 2004.
10. عبد الإله الشريف ، الألعاب الإلكترونية تغذي الأطفال بالعنف والمخدرات والجنس ، جريدة الرياض العدد 14487 بتاريخ الجمعة 22 فيفري 2008.

11. عوض آل سرور الأسمري ، الألعاب الإلكترونية تشاركنا تربية أطفالنا ، صحيفة الاقتصادية الإلكترونية العدد 5107 بتاريخ 05 أكتوبر 2007.
12. قضايا عالمية تحديات العولمة ، المجلة الإلكترونية يواس أيه ، فيفري 2007.
13. لويز شيلي ، عولمة الجريمة والإرهاب ، المجلة الإلكترونية USA فيفري 2006.
14. مأمون فندي ، ثقافة العولمة وعولمة الثقافة ، جريدة الشرق الأوسط العدد رقم 8315 الإثنين 3 سبتمبر 2001.
15. محمد عبد الحفيظ ، ألعاب الكمبيوتر تحول الأطفال إلى مرضى نفسيين! نذبحهم بأيدينا وأموالنا ، جريدة الرؤية العدد : 192 بتاريخ الجمعة 22 أوت 2008.
16. مضواح بن محمد آل مضواح ، العولمة تجريدها من إيجابياتها وتضخيم سلبياتها إرهاب للشعوب المحرومة وقمع لتطلعاتها ، جريدة الجزيرة العدد 11378 بتاريخ الأحد 23 نوفمبر 2003.
17. ممدوح عبد الرؤوف ، خبراء البرمجيات المصريون يؤكدون وجود مشكلات جادة أمام الإنتاج العربي للألعاب الإلكترونية ، الشرق الأوسط جريدة العرب الدولية ، العدد 8843 الصادر بتاريخ : 13 فيفري 2003.

ب– الأجنبية

1. LE JEU VIDÉO, JOUET MAG N°18.
2. BURHAN GHALIOUN, GLOBALIZATION AND DEMOCRACY, TRANSLATED BY WALID SADEK, FIRST PUBLISHED IN NOUR MAGAZINE, CAIRO, 2003.
3. PERSPECTIVES VOLUMES XXV, N3 1995.

حـ – العناوين الإلكترونية

- http://fedaa.alwehda.gov.sy
- http://www.aawsat.com
- http://www.aawsat.com
- http://www.al-akhbar.com/ar/node/70698
- http://www.aleqt.com
- http://www.alriyadh.com
- http://www.alriyadh.com
- http://www.alriyadh.com
- http://www.alrroya.com/node/41703
- http://www.alwatanvoice.com
- http://www.alyaum.com/issue/page.php?IN=12498&P=14
- http://www.arrouiah.com/node/39466
- http://www.escwa.un.org/divisions/sdd/events/19dec05Ghalioun.
- http://www.musee-du-jouet.fr/
- http://www.alriyadh.com
- http://www.america.gov/st/econ-arabic/2008/May/20081103143128snmassabla0.9092066.html
- http://m.antoniotti.free.fr/semiologie.html

رابعا: المؤتمرات والملتقيات والندوات

أ- العربية

1. محمد قيراط ،الآثار السلبية للجريمة والعنف والانحراف في وسائل الإعلام الجماهيري ، ندوة الإعلام والأمن ، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية بالتعاون مع وزارة الداخلية السودانية ، الخرطوم ، 11 ، 13 أفريل 2005 ، ندوة منشورة.
2. يوسف الأطرش ، العلاقة بين اللسانيات والسيمياء ، محاضرات الملتقى الخامس – السيمياء والنص الأدبي – 15- 16 نوفمبر 2008 جامعة محمد خيضر بسكرة ، محاضرات منشورة.

ب- الأجنبية

1. LE JEU VIDEO, UN PHENOMENE SOCIAL, COLLOQUE 310 : LE 8 MAI 2007 A L'UNIVERSITÉ DU QUEBEC A TROIS-RIVIERES(UQTR)

2. NICOLAS BRIZE, QUELLE POLITIQUE POUR LES JEUX VIDEO ?, COLLOQUE LUNDI 11 SEPTEMBRE 2006 – PARIS – PALAIS BOURBON, SALLE COLBERT.

خامسا: وثائق بصيغة PDF

أ – العربية

1. الإيسكوا ، المحتوى الرقمي العربي : التحديات والأولويات والتوجهات ، نسخة عربية أصلية : الأمم المتحدة نيويورك 2005 ، PDF.
2. القانون الدولي للشباب ، إعداد الاتحاد الكشفي للبرلمانيين العرب ، جامعة القاهرة بدعم من البرنامج الإنمائي للأمم المتحدة ، PDF.
3. إبراهيم بن عبد الرحمن الريّس وهاني بن عبد العزيز التويجري ، الألعاب الإلكترونية العربية ، PDF.
4. إطار اليونيسكو للإحصاءات لعام 2009 ، معهد اليونيسكو للإحصاء ، مونريال ، الكيبك ،كندا ، النسخة العربية 2009، PDF.
5. حسين عبد الرزاق الجزائري ، عولمة الصحة وعولمة المرض ، قضايا الشباب في العالم الإسلامي : رهانات الحاضر وتحديات المستقبل وقائع المؤتمر الدولي تونس 24 - 26 نوفمبر 2008 منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة – إيسيسكو 2009. PDF.
6. علي أسعد وطفة ، تأملات في مفهومي الشباب وثقافة الشباب ،كلية التربية ، جامعة الكويت PDF.
7. عماد المليتي ، ثقافة الشباب العربي : الأوضاع الحالية والرؤى المستقبلية ، منشورات الإيسكوا ، 2009 PDF.
8. محمد شعبان علوان ، عولمة الثقافة وثقافة العولمة (التحديات والمواجهة) PDF.
9. نجاعي ، صوشة ، عوينة ، العولمة والأسواق المالية PDF.

ب – الأجنبية

1. AURELIEN BAMBAGIONI, LE JEU VIDEO ET L'ART CONTEMPORAIN, UN CONSTAT PERSONNEL.PDF
2. A.BOILLAT, INTRODUCTION AUX ÉTUDES CINÉMATOGRAPHIQUES LE POINT DE VUE, PDF
3. CATHERINE FRÉTÉ, LE POTENTIEL DU JEU VIDEO POUR L'EDUCATION; (UNIVERSITE DE GENEVE : MEMOIRE EN VUE DE L'OBTENTION DU DESS STAF (SCIENCES ET TECHNOLOGIES DE L'APPRENTISSAGE ET DE LA FORMATION, SOUTENANCE : LE 28.10.2002), PDF
4. CATHERINE GOLDSCHMIDT ET DANIELLE CHARBONNEAU, LA VIOLENCE DANS LES JEUX VIDEO SUR CONSOLES : COMMENT AMELIORER L'INFORMATION AUX CONSOMMATEURS ? , (MONTREAL : OPTION-CONSOMMATEURS 2002), PDF
5. CLAIRE BRISSET, LES ENFANTS FACE AUX IMAGES ET AUX MESSAGES VIOLENTS PAR LES DIFFERENTS SUPPORTS DU COMMUNICATION, RAPPORT A DOMINIQUE PERBEN GARDE DE SCEAUX, 2002PDF
6. CLAIRE BRISSET, LES ENFANTS FACE AUX IMAGES ET AUX MESSAGES VIOLENTS PAR LES DIFFERENTS SUPPORTS DU COMMUNICATION, RAPPORT A DOMINIQUE PERBEN GARDE DE SCEAUX,
7. CLAIRE MAURY-ROUAN, BASE DE LA SÉMIOLOGIE GENERALE, D'APRèS LE COURS :LANGAGUE ET COMMUNICATION
8. DAMIEN DJAOUTI AND OTHERS ,THE NATURE OF GAMEPLAY: A VIDEOGAME CLASSIFICATION, PDF

9. D□VELOPPEMENT CULTUREL, LA CR□ATION DE JEUX VID□O EN FRANCE EN 2001, BULLETEIN DU D□PARTEMENT DES □TUDES ET DE LA PROSPECTIVE, 2, RUE JEAN LANTIER, 75001 PARIS, No 139 – juillet 2002, PDF.
10. DAMIEN DJAOUTI ET AUTRES, CONCEVOIR L'INTERACTIVIT**É** LUDIQUE : UNE VUE D'ENSEMBLE DES METHODOLOGIES DE GAME DESIGN, UNIVERSIT**É** DE III, LUDOVIA 2010, PDF
11. DENIZOT ANNE KRISTINA, LES JEUX DE ROLE EN LIGNE MASSIVEMENT MULTI-JOUEURS : ETAT DE L'ART DE LA RECHERCHE ET PERSPECTIVES, MEMOIRE DE RECHERCHE, SEPTEMBRE 2008, CHARGE D'ENSEIGNEMENT ET DE RECHERCHE, ENSSIB, PDF
12. DALILA ABADI, S□MIOLOGIE DE L'IMAGE,DEUXIèME ANN□E MASTER,UNIVERSIT□ KASDI MERBAH OUARGLA FACULT□ DES LETTRES ET DES LANGUES DIVISION DE FRANCAIS, PDF
13. DIDIER FASSIN , LA GLOBALISATION ET LA SANTE. □LEMENTS POUR UNE ANALYSE ANTHROPOLOGIQUE, 2001, PDF
14. EMMANUEL PEDLER, PRESENTATION : LES FORMES CULTURELLES DE LA COMMUNICATION : □CHANGE CULTUREL ET GLOBALISATION, PDF
15. EDUARDO NEIVA AND OTHERS, THE SEMIOTIC IMMERSION OF VIDEO GAMES, GAMING TECHNOLOGY AND INTERACTIVE STRATEGIES, THE PUBLIC JOURNAL OF SEMIOTICS I (2), JULY 2007. PDF.
16. FILOMENA MOITA, LA JEUNESSE ET LES JEUX ELECTRONIQUES : CONTRIBUTIONS POUR UN CURSUS CULTUREL QUE L´ECOLE PARAIT IGNORER PDF

17. FRASCA, GONZALO. SIMULATION VERSUS NNARRATIVE. IN: WOLF, MARK J. P. AND PERRON,BERNARD. (2003). THE VIDEO GAME THEORY READER. NEW YORK, ROUTLEDGE 2003. , PDF.
18. GREGORY MERMOUD, SAMUEL SCH PFER, LE JEU VIDEO : UN SPORT ELECTRONIQUE, PROJET STS 6 JUIN 2005, PDF.
19. GONZALO FRASCA, PLAY, GAME AND VIDEO GAME RHETORIC, IT UNIVERSITY OF COPENHAGE DENMARK, 2007., PDF.
20. GEORGE MOUNIN, POUR UNE S MIOLOGIE DE L'IMAGE, COMMUNICATION ET LANGAGES, ANN E 1974, VOLUME 22.
21. GABRIELE FERRI, NARRATING MACHINE AND INTERACTIVE MATRICES: A SEMIOTIC COMMON GROUND FOR GAME STUDIES, UNIVERSITY OF BOLOGNA, PDF.
22. HERMAN PARRET, LES ANN ES 60, APPROCHES S MIOLOGIQUES, RECHERCHES EN COMMUNICATION, N° 11, (1999). PDF.
23. HENRI HOUBEN, UNE ANALYSE MARXISTE DE LA GLOBALISATION ACTUELLE 2006 .PDF
24. HERVE BRIDOUX ET FABIEN RONDEAU, LES PRATIQUES DE CONSOMMATION DES JEUX VIDEO DES FRAN AIS, GFK CUSTOM RESEARCH FRANCE, 2010, PDF.
25. JEAN PAUL LAFRANCE, L'EPIDEMIE DU JEU-MEDIA, UNIVERSIT DU QUEBEC A MONTREAL. PDF.
26. JEAN PAUL, LE JEU INTERACTIF LE PREMIER MEDIA DE L'ERE ELECTRONIQUE (UNIVERSIT DU QUEBEC A MONTR AL), PDF.

27. JEAN PAUL ACHARD. POUR UNE S□MIOLOGIE PRAGMATIQUE, , PDF.
28. JACQUES PERRIAULT, JEUX VIRTUELS. ASPECTS SOCIOCOGNITIF ET S□MIOTIQUES, HERMèS, La REVUE 2012/1 (N°62) :ISBN : 9782271073969 □DITEUR : C.N.R.S. □DITIONS
29. JESSE SCHELL, THE ART Of GAME DESIGN, CRC PRESS, SECOND EDITIONS ,2015. PDF.
30. KRISTINA EGUMENOVSKA, DISORIENTING THE LOGICAL: ON THE GESTURAL POETICS OF VIDEO GAMES, PDF.2002PDF
31. LOUIS H□BERT, INTRODUCTION À LA S□MIOTIQUE, UNIVERSIT□ DU QU□BEC À RIMOUSKI, PDF.
32. LENNART ERIK NACKE , AFFECTIVE LUDOLOGY: SCIENTIFIC MEASURMENT OF USER EXPERIENCE IN INTRACTIVE ENTERTAINMENT, GAME SYSTEMS AND INTRACTION RESEARCH LABORATORY SCHOOL OF COMPUTING BLEKINGE INSTITUTE OF TECHNOLOGY, 2009. , PDF.
33. MABEL SEIJAS, L'ANN□E DES TIC, 2005, PDF.
34. NICOLAS ESPOSITO, EMULATION ET CONSERVATION LIE AUX JEUX VIDEO ، 2004, PDF.
35. MARCO BENOîT CARBONE & PAOLO RUFFINO, VIDEO GAME SUBCULTURES PLAYING AT THE PERIPHERY OF MAINSTREAM CULTURE, ISSN 2280-7705 GAME JOURNAL (PEER-REVIEWED), VOLUME 1: 2014 – PUBLISHED BY LUDICA, PDF.
36. NURIA DE ASPRER, TRANS -FORME-SENS : DE L'ICONICITE EN TRADUCTION, PDF.

37. Ö ZGE SÖNMEZ, V. DOğAN GüNAY, LA POSITION DU LECTEUR FACE A L'IMAGE PUBLICITAIRE, SYNERGIES TURQUIE N° 3 - 2010., PDF.
38. PATRICK MPONDO-DICKA, LES SCÈNES CINÉMATIQUES DANS LES JEUX VIDÉO ANALYSE SÉMIOTIQUE DE QUELQUES FORMES ET FONCTIONS, PDF.
39. RECOMMANDATION, JEUX VIDEO EN LIGNE : QUELLE GOUVERNANCE, FORUM DES DROITS SUR L'INTERNET, 6 RUE DEODAT DE SEVERAC 75017, PARIS, 2007 PDF.
40. RECOMMANDATION, JEUX VIDEO EN LIGNE : QUELLE GOUVERNANCE, FORUM DES DROITS SUR L'INTERNET, 6 RUE DEODAT DE SEVERAC 75017, PARIS, 2007 PDF.
41. ROLAND POSNER, SÉMIOTIQUE DE LA CULTURE ET THÉORIE DES TEXTES , ÉTUDES LITTÉRAIRES, VOL. 21 — N°3, 1989, P.158., PDF.
42. SERGE TISSERON, LE JEUX DE ROLE A L'ECOLE MATERNELLE : UNE PREVENTION PAR UN ACCOMPAGNEMENT AUX IMAGES, RAPPORT ,2008 PDF.
43. SERGE TISSERON, LE JEUX DE ROLE A L'ECOLE MATERNELLE : UNE PREVENTION PAR UN ACCOMPAGNEMENT AUX IMAGES, RAPPORT ,2008 PDF.
44. STEPHEN E.SIWEK, VIDEO GAMES IN THE 21 ST CENTURY THE 2010 REPORT. QUEEN,S UNIVERSITY PRESS 2003. PDF.
45. SYLVIE CRIPEAU, RAFAËL KOSTER, JEUX VIDEO, IMAGINAIRE ET PRATIQUES CULTURELLES, JEMTU RAPPORT USAGES N°1 JANVIER 2007. PDF.
46. RACHEL VALERIA KOWERT, GAMING IN A SOCIAL WORLD: EXAMINING THE RELATIOONSHIP BETWEEN SOCIAL COMPETENCE AND ONLINE VIDEO GAME INVOLVEMENT,2013.,PDF.

47. SIMON NIEDENTHAL, WHAT WE TALK ABOUT WHEN WE TALK ABOUT GAME AESTHETICS, MALMÖ UNIVERSITY SCHOOL OF ARTS AND COMMUNICATION MALMÖ ,PDF.
48. SÉBASTIEN GENVO, DU RôLE DE LA MASCULINITÉ MILITARISÉE DANS LA MÉDIATION LUDIQUE SUR SUPPORT NUMÉRIQUE , QUADERNI 67 (AUTOMNE 2008), JEU VIDÉO ET DISCOURS , PDF.
49. SÉBASTIEN GENVO,MÉMOIRE DE SYNTHÈSE DES ACTIVITÉS DE RECHERCHE TOME 2 POUR L'HABILITATION A DIRIGER DES RECHERCHES EN SCIENCES DE l'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION , UNIVERSITÉ DE LORRAINE, PRÉSENTÉ ET SOUTENU PUBLIQUEMENT LE CINQ DÉCEMBRE 2013.,PDF.
50. THOMAS F. BRODEN, LA SÉMIOTIQUE GREIMASSIENNE ET LA SÉMIOTIQUE PEIRCIENNE : VISÉES, PRINCIPES ET THÉORIES DU SIGNE. , PDF.
51. VINCENT BERRY, L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO EN LIGNE: CONSTRUCTION ET DÉ CONSTRUCTION D'UN LOISIR CULTUREL, UNIVERSITÉ PARIS 13 – EXPERICE, FRANCE, PDF.

حـ – العناوين الإلكترونية

- http://www.initiative-communiste.fr/wordpress/uploads/AnalysemarxisteglobalisationShanghai.do
- www.theesa.com
- http://blog.abcreation.org/public/jeu_art_un_constat_ab.pdf
- http://www.filomenamoita.pro.br/pdf/jeunesse.pdf
- www.OSTIC.INFO
- http://www.ahlalhdeeth.com/vb/attachment.php?attachmentid=25404
- http://www.scribd.com/doc/8421880/-1
- www.escwa.un.org
- http://dictionnaire.reverso.net/francais-definition/di%C3%A9g%C3%A9tique
- http://revistas.usp.br/esse, Issn 1980-4016 semestral, dezembro de 2014, vol. 10, no 2
- http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1974_num_22_1_4097, PDF
- URI: http://id.erudit.org/iderudit/500878ar
- http://surlimage.info
- louis_hebert@uqar.ca
- https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-92.htm
- www.gameclassification.com/.../[cybergames07]_nature_of_game...

سادسا: المواقع الإلكترونية

أ- أسماء المواقع

1. اختتام كركتر دبي ودبي العالمي للألعاب الإلكترونية ، الإمارات العربية المتحدة : السبت 31 أكتوبر 2009.
2. الأوساط الطبية والعلمية تستعين بألعاب الفيديو كعلاج أساسي ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 20 أوت 2006.
3. الإعلانات المدمجة في الألعاب الإلكترونية ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 16 نوفمبر 2005.
4. الدعاية داخل الألعاب الإلكترونية على الويب أكثر فعالية من إعلانات التلفاز ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 25 نوفمبر 2005.
5. المعهد العربي للتخطيط والإحصاء، عرض وتبويب البيانات الإحصائية، 2007/03/1.
6. الموسوعة الحرة ويكيبيديا.
7. أحمد خالد توفيق ، العالم مسطح : هل انقلب سحر العولمة على الساحر.
8. بنت المغرب ، الألعاب الإلكترونية تؤثر على أداء مخ الصغار ، مدونات مكتوب 31 – جانفي – 2009.
9. حسن الزبير مبلول عبد الله ، العولمة / الأمركة : حصان طروادة أمام مدن الحضارات.
10. طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار.
11. عادل بن علي بن أحمد الشدي ، العولمة وآثارها الثقافية.
12. عبد الله الصبيح ، الألعاب الإلكترونية مجرد ألعاب أم وسائط ثقافية ، موقع الإسلام اليوم بتاريخ الإربعاء 11 أفريل 2007.

13. غوغل تطرق بابا جديدا للإعلانات على ألعاب الفيديو ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 21 مارس 2007.
14. فرح عبد الإله ، نظرة إلى العولمة ، موقع المغرب بوابة المغرب مقال بتاريخ السبت 19 ديسمير 2009.
15. لقاء مكي العزاوي ، تكنولوجيا الاتصال وظاهرة العولمة.
16. مايكروسوفت تحاول استكشاف الفوائد التعليمية من ألعاب الفيديو ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 24 فيفري 2009.
17. محسن بن سليمان العريني ، مفهوم العولمة وتعاريفها وإيجابياتها وسلبياتها.
18. محمد العبري ويوسف النيري ، الألعاب الإلكترونية.
19. موقع المعرفة.
20. موقع جامعة الشيخ العربي التبسي – تبسة.
21. موقع جامعة منتوري – قسنطينة.
22. نحو عولمة صحية ، جريدة الشرق الأوسط العدد 8249 بتاريخ الجمعة 29 جوان 2001.
23. يوسف القرضاوي ، كتب فقه اللهو والترويح : ألعاب الكمبيوتر ، الثلاثاء 6 ديسمبر 2006.

ب – العناوين الإلكترونية

- http://aljazairi.ahlamontada.net/montada-f1/topic-t235.html
- http://faculty.ksu.edu.sa/adelalshddy/DocLib9/
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Console_de_jeux_vid%C3%A9o
- http://proget.int-evry.fr/projects/JEMTU/Rapport_D5.1.pdf
- http://www.aawsat.com
- http://www.aitnews.com/news/10314.html
- http://www.aitnews.com/news/3146.html
- http://www.aitnews.com/news/3473.html
- http://www.aitnews.com/news/482.html
- http://www.aitnews.com/news/9926.html
- http://www.ameinfo.com/ar-153015.html
- http://www.arab-api.org/course7/c7_5_1_2.htm
- http://www.liillas.com/up2//view.php?file=7572f9165e
- http://www.mafhoum.com/press6/184C40.htm
- http://www.marefa.org/index.php/%D9%88%D9%84%D8%A7%D9%8A%D8%A
- http://www.marocsite.net/articles_152_ae%D9%D1%C9-%C5ai-Ca%DA%E6aa%C9.html
- http://www.multiupload.com/VPG89FJ5GB
- http://www.qaradawi.net
- http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm
- http://www.tajeir.com/vb/showthread.php?t=6707
- http://www.umc.edu.dz
- http://www.univ-tebessa.dz
- www.maktoobblog.com
- Sweden simon.niedenthal@k3.mah.se

الملاحق

الصدق الخارجي للاستمارة

رقم البند / حكم الأساتذة	صحيح	غير صحيح	(ص- غ ص)/ عدد المحكمين
1	2	0	1
2	2	0	1
3	2	0	1
4	2	0	1
5	2	0	1
6	2	0	1
7	2	0	1
8	2	0	1
9	2	0	1
10	2	0	1
11	2	0	1
12	2	0	1
13	2	0	1
14	2	0	1
15	2	0	1
16	2	0	1

17	2	0	1
18	2	0	1
19	2	0	1
20	2	0	1
21	2	0	1
22	2	0	1
23	2	0	1
24	2	0	1
25	2	0	1
26	2	0	1
27	2	0	1
28	2	0	1
29	2	0	1
30	2	0	1
			المجموع = 30

من خلال العملية التالية :0

المجموع / عدد البنود 30/30 =1 أي نسبة 100 % % صدق الاستمارة

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد خيضر – بسكرة –

كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية

قسم علم الاجتماع

تخصص علم اجتماع الاتصال والعلاقات العامة

اِستمارة خاصة بإعداد رسالة الدكتوراه الموسومةبـــ : سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة – دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة –

تهدف هذه الدراسة إلى جمع المعلومات الخاصة بسيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة . لذا فإننا نشكر تعاونكم ومساهمتكم في الإجابة على محتويات هذه الاستمارة لإتمام هذا العمل، مؤكدين على أن ما سوف تدلون به من آراء ووجهات نظر، أو بيانات ستكون موضع سرية تامة، ولن تستخدم إلا لأغراض البحث.

ملاحظة: يرجى وضع علامة X في الخانة المناسبة وملء الفراغ.

الجزء الأول: بيانات شخصية

1) الجنس: ذكر ☐ / أنثى

2) السن: أقل من عشرين سنة / من عشرين إلى خمسة وعشرين سنة / أكثر من خمسة وعشرين سنة

3) الحالة الاجتماعية: متزوج ☐ / أعزب ☐ / مطلق ☐ أرمل

الجزء الثاني : البيانات الأساسية (الخاصة بالدراسة)

أولا : ممارسة الألعاب الإلكترونية وسيميائية الصورة.

الرقم	البنود	موافق بشدة	موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	غير موافق بشدة
1	ممارسة الألعاب الإلكترونية تثير إحساسك بالمتعة من خلال الفضاء الصوري بالغ الدقة.					
2	الصورة بالغة الدقة ثلاثية الأبعاد تشعرك بالانتشاء والرغبة في معايشة تفاصيل اللعبة.					
3	تتيح لك الألعاب التي تمارسها حرية السيطرة على تغيير مجريات أحداثها من خلال الاستمتاع بالسيولة البصرية الصورية.					
4	الاستغراق الصوري المتاح في الفضاء الافتراضي للعبة يساعدك كممارس في تجاوز مشكلاتك اليومية في الواقع الحقيقي.					
5	التصميم بالغ الدقة للأفضية الصورية في الألعاب					

	الإلكترونية في رأيك قادر على استقطاب عدد أكبر من الممارسين الشباب.					
6	الصورة البصرية في الألعاب التي تمارسها تضيف إلى ملكاتك مهارات جديدة.					
7	الفضاء البصري الصوري الافتراضي للعبة الممارسة يكون بديلا للواقع الحقيقي في رأيك.					
8	تتيح لك الرسائل الصورية النصية البصرية التي تضخها الألعاب الممارسة فرصة التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب.					

9	الصور البصرية الفائقة الدقة تغريك بالانخراط في ممارسة الألعاب المختلفة.					
10	النص الصوري ثلاثي الأبعاد 3D يجعل اللعبة أقرب إلى الواقع وأكثر لاعبية.					
11	تستطيع النصوص الصورية البصرية الفائقة الدقة في الألعاب					

	الإلكترونية منافسة مثيلاتها في الأفضية السينمائية والتلفزيونية.					
12	تطوير التصميم الصوري في النصوص وبرمجيات الألعاب الإلكترونية يجعلها أكثر انتشارا في أوساط الممارسين الشباب.					
13	تنتشر الألعاب الإلكترونية كفن صوري ما بعد حداثي جديد بكثرة في الوسط الجامعي الذي تعيش فيه.					
14	الألعاب كعنصر فني ثقافي مثير يعتمد على الصور البالغة الدقة تلقى قبولا في المجتمع الذي تنتمي إليه حسب رأيك.					
15	الإثارة الصورية الفائقة في نصوص الألعاب تجعلك تقبل على ممارستها للتخفيف من المشكلات التي تعيشها في حياتك.					

ثانيا : تأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة.

الرقم	البنود	موافق بشدة	موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	غير موافق بشدة
16	تساهم الألعاب التي تمارسها من خلال الدقة الصورية البالغة في نصوصها في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة على مجتمعاتنا.					
17	المضامين الثقافية في الفضاء الصوري لهذه اللعبة أو تلك تحارب التعدد الثقافي وتستهدف خصوصيتنا الثقافية.					
18	النصوص البصرية المثيرة فائقة الدقة تشجع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة جديدة.					
19	أبطال اللعبة الممارسة ورموزها من خلال النصوص المثيرة بالغة الدقة تعتبرهم قدوة لك في واقعك الحقيقي.					
20	البنود يتعارض التصميم الفائق الدقة للنصوص البصرية للألعاب التي تمارسها مع عقيدتك الإسلامية وتقاليدك					

	التي نشأت عليها في مجتمعك.					
21	الفضاءات النصية الصورية للألعاب التي تمارسها تحمل ثقافة العنف والإجرام والرذيلة.					
22	الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية صورية فائقة الدقة يمارسها الشباب في العالم.					
23	تحمل المضامين الرسالية التي تضخها النصوص الصورية في الألعاب الممارسة مخاطر أخلاقية تهدد سلامة واستقرار المجتمع الذي تنتمي إليه.					
24	تروج الألعاب الممارسة من خلال نصوصها المرئية الفائقة الدقة للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية وتعكس قيم الهيمنة والسيطرة الأمريكية على العالم.					
25	يشكل محتواها الثقافي الترفيهي المرئي فائق الدقة خطرا على هويتك الثقافية.					
26	تساهم فضاءاتها المرئية بالغة الدقة في إعادة تشكيل ثقافتك					

	وتغيير رؤيتك للعالم الذي تعيش فيه.					
27	تعكس النصوص الصورية البصرية للألعاب الإلكترونية ثقافة منتجيها وصانعيها في رأيك.					
28	تستطيع الألعاب الإلكترونية التي تمارسها تغيير وجه العالم ثقافيا كظاهرة شبابية عالمية.					
29	البنود تعيد الأفضية المرئية الصورية للألعاب التي تمارسها صياغة ثقافتك من جديد.					
30	الانهماك في الفضاءات الصورية للألعاب التي تمارسها تؤثر على محافظتك على الصلوات واغتنام الوقت فيما ينفع.					

جامعة العربي التبسي - تبسة
Université Larbi Tébessi - Tébessa
الدخول الجامعي
2016/2015
اختر
جامعة العربي
التبسي - تبسة
RECTORAT
• العنوان: طريق قسنطينة ص ب 12002 تبسة
• الموقع الالكتروني: www.univ-tebessa.dz
• الهاتف/الفاكس: 037584626

جامعة العربي التبسي بتبسة:

تأسست جامعة العربي التبسي بموجب المرسوم التنفيذي رقم 08-09 الصادر في 04جانفي2009 وقد جاء الإعلان عن ترقية المؤسسة إلى مصف جامعة، تتويجا للمجهودات الجبارة التي بذلتها الأسرة الجامعية بكل أطيافها ، على مدارسنوات متواصلة. كانت بدايتها سنة 1985، سنة تأسيس المعاهد الوطنية للتعليم العالي في تخصصات علوم الأرض، الهندسة المدنية والمناجم، وفي حفل الافتتاح الرسمي للسنة الجامعية 2009/2008 من جامعة تلمسان أعلن رئيس الجمهورية عبد العزيز بوتفليقة عن ترقية المركز الجامعي تبسة إلى مصاف جامعة، وهذا التاريخ يعتبر نقطة تحوّل هامة من أجل تحقيق الأهداف المسطرة، حيث عرفت جامعة تبسة اليوم تغيرات كبرى على مستوى الهيكل التنظيمي والعلمي بما يسمح لها بإبراز كفاءاتها العلمية وإمكانياتها المادية التي تتيح لها الفرصة لمنافسة الجامعات الكبرى ورفع مستوى التكوين والتأطير في مختلف التخصصات والفروع الموجودة.

التكوين والتأطير بجامعة العربي التبسي:

تضمن جامعة العربي التبسي تبسة حاليا التكوين والتأطير لحوالي 20000 طالب تحت إشراف 720 أستاذ دائم و242 أستاذ مشارك ومؤقت من مختلف الرتب العلمية، ويسهر على التأطير الإداري فيها حوالي 698 عامل وموظف من مختلف الأصناف والرتب.

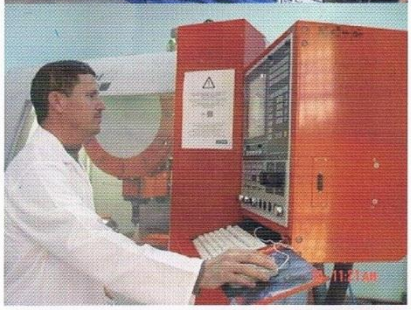
التنظيم البيداغوجي بالجامعة	
الكليات	الأقسام
كلية العلوم والتكنولوجيا	قسم العلوم والتكنولوجيا قسم الهندسة الميكانيكية قسم الهندسة المعمارية قسم المناجم قسم الهندسة المدنية قسم الهندسة الكهربائية
كلية العلوم الدقيقة وعلوم الطبيعة والحياة	قسم علوم الأرض والكون قسم علوم المادة قسم الرياضيات والإعلام الآلي قسم علوم الطبيعة والحياة
كلية اللغات والآداب	قسم اللغة والأدب العربي قسم الآداب واللغات الأجنبية
كلية العلوم الاجتماعية والانسانية	قسم العلوم الاجتماعية قسم العلوم الإنسانية
كلية العلوم الاقتصادية العلوم التجارية وعلوم التسيير	قسم الجذع المشترك علوم اقتصادية، علوم تجارية وعلوم التسيير قسم العلوم التجارية قسم علوم التسيير
كلية الحقوق والعلوم السياسية	قسم الحقوق قسم العلوم السياسية

التكوين بجامعة العربي التبسي:

اعتمدت جامعة العربي التبسي منذ الموسم الجامعي 2006/2005، المخطط الجديد للتعليم العالي ل م د (ليسانس، ماستر، دكتوراه)، بتوجيهات من وزير التعليم العالي والبحث العلمي، المتعلقة بتطبيق إصلاحات جديدة تعتبر ضرورة تسمح بالاستجابة إلى التحديات العالمية الكبرى في مجال التعليم العالي والبحث العلمي، وكذا تتيح الفرصة لمواكبة التطورات السريعة في ميدان العلوم والتكنولوجيا. وتطبيقا لمخطط الإصلاحات الجديدة للتعليم والتكوين العاليين، اتجهت جامعة تبسة نحو فتح ميادين جديدة في نظام ل م د بشكل دوري كل موسم جامعي، وهي اليوم تغطي أغلب ميادين التكوين التي اعتمدتها الوزارة الوصية، ما يعطي الطلبة فرصة أكبر لاختيار مسارات تكوينهم من بين عروض متعددة ومتنوعة لميادين التكوين الذي بلغ عددها 12 ميدان تكوين من ضمنها (01) ميدان ذو تسجيل وطني، حيث تعددت وتنوعت التخصصات المعتمدة بجامعة تبسة في الأطوار الثلاث لنظام ل م د، فقد بلغت:

التخصصات في طور الليسانس:70 تخصص | التخصصات في طور الماستر:78 تخصص | التخصصات في طور الدكتوراه: 12 تخصص

الإجراءات الكفيلة باستقبال الطالب منذ تسجيله الأول بالجامعة وإلى غاية تخرجه



الأبواب المفتوحة

تنظم جامعة العربي التبسي بصفة دورية أبوابا مفتوحة لفائدة الطلبة منذ تسجيلهم الأولي وإلى غاية تسلمهم لشهادات التخرج، وتعد هذه التظاهرة التي أصبحت تقليدا سنويا، بوابة الطلبة للتعرف على الجامعة والحياة الجامعية، حيث تمنح لهم الفرصة للتعرف عن قرب على مختلف الهياكل والخدمات العملية والبيداغوجية والإدارية التي تسخرها الجامعة لهم، كما تمكنهم من فهم نظام ل م د والتعرف على مختلف فروع وميادين التكوين، ومن ثم تكوين رؤية واضحة عن المسار التعليمي الذي سيتابع فيه دراسته.

وتسخر إدارة الجامعة كل الوسائل المادية والبشرية لإنجاح هذه التظاهرة، وتوسيعها لتشمل كافة الكليات والأقسام وكذا المخابر البيداغوجية التي تضمها الجامعة، كما أن فرق التكوين تحظى بدور فعال حيث تسهر على تقديم كل الشروحات والتفاصيل التي يطلبها الطلبة والتي تسمح لهم باختيار تخصصات تتلاءم مع طموحاتهم وقدراتهم العلمية.

دار المقاولاتية

تعتبر من الامتيازات التي يستفيد منها الطالب، حيث أنشأت جامعة العربي التبسي بالتعاون مع الوكالة الوطنية لدعم تشغيل الشباب ANSEJ دار المقاولاتية لفائدة الطلبة المقبلين على التخرج والذين هم بصدد التوجه إلى عالم الشغل، ويكمن الهدف من تأسيس دار المقاولاتية بالجامعة، في تدعيم فكرة الاعتماد على النفس والتفكير في مشروع استثماري خاص، كما نظمت دار المقاولاتية دورات تكوينية لفائدة الطلبة تسمح بتكوين رصيد معرفي وثقافي في مجال إنشاء وتسيير مؤسسة خاصة.

اتفاقيات التعاون

ترتبط جامعة العربي التبسي باتفاقيات تعاون وشراكة مع العديد من المؤسسات الجامعية الوطنية منها والأجنبية، إضافة إلى الشركاء الاقتصاديين والاجتماعيين وذلك بهدف تسهيل حركية الطلبة ودعم اندماجهم السلس في عالم الشغل.

الخدمات الجامعية

ضمانا للسير الحسن لتمدرس الطلبة وممارستهم لأنشطتهم البيداغوجية والعلمية في أحسن الظروف تعمل مديرية الخدمات الجامعية على توفير كل الإمكانيات المادية والبشرية والهياكل الضرورية للحياة الاجتماعية للطالب من إيواء، إطعام، نقل ونشاطات ثقافية ورياضية. حيث تتوفر الجامعة على اقامتين للذكور وخمس اقامات للإناث، بطاقة استيعاب اجمالية تقدر بـ 7500 سرير مع كل المرافق الاجتماعية، الثقافية والرياضية

مراحل التكوين في نظام ل م د (ليسانس – ماستر – دكتوراه)

إن نظام ل.م.د (ليسانس – ماستر – دكتوراه)، هو نظام تكوين ذو مواصفات عالمية يرمي إلى تحقيق الأهداف التالية:

- توفير عروض تكوين ذو نوعية تتماشى ومتطلبات سوق العمل.
- خدمة الجامعة لمختلف القطاعات الاقتصادية والاجتماعية والثقافية.
- تمكين الطالب من التحصيل العلمي في مجال العلوم والتكنولوجيات الحديثة.

كما يتيح نظام ل.م.د لكل طالب له القدرة والكفاءة العلمية اللازمة، لنيل أعلى شهادة جامعية (الدكتوراه)، وذلك بعد مضي 8 سنوات من حصوله على شهادة البكالوريا.

التقييم

تثمن المؤهلات واكتساب المعارف سداسيا، إما بمراقبة مستمرة وإما بامتحان نهائي وإما بالنوعين معا.

المراقبة المستمرة: تتناول على ما يلي:

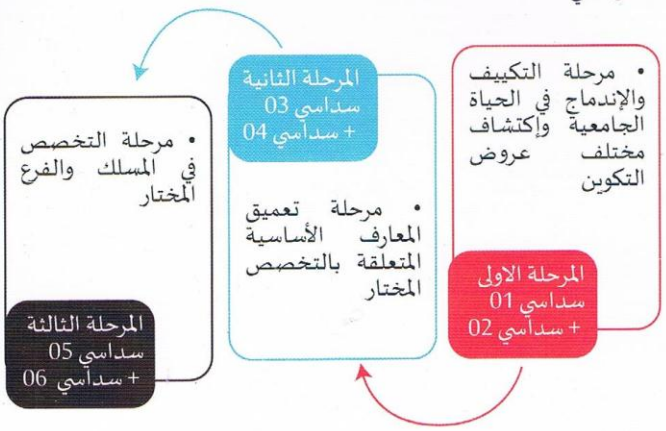
- مسائل توضح مستوى ومدى فهم الطالب للدروس
- أسئلة حول المعارف النظرية بالإضافة إلى التمارين والأعمال الموجهة والتطبيقية

امتحان نهاية السداسي أو الاستدراك: هو التعرف على مؤهلات ومعارف الطالب المكتسبة ومدى إلمامه بالمادة النظرية.

1. تقييم المادة: يتم تقييم المادة من خلال المعدل بين علامة المراقبة المستمرة وعلامة الامتحان، اما اكتسابها يكون في حالة الحصول على معدل يساوي او يفوق 20/10.
2. تقييم الوحدة التعليمية: تكتسب الوحدة التعليمية في حالة اكتساب الطالب لكل المواد المكونة للوحدة أو البعض منها على شرط ان يكون معدل الوحدة يساوي او يفوق 20/10.

التعليم

بصفة عامة، يتضمن التكوين لأجل الحصول على شهادة الليسانس 3 مراحل مبينة في الشكل الآتي:



أما الحصول على شهادة الماستر، فان التكوين يكون في مرحلتين كما هو مبين في الشكل الموالي:

إن التعليم بالنسبة لليسانس والماستر منظم من خلال الاعتماد على نظام السداسيات (6 سداسيات في الليسانس) و (4 سداسيات في الماستر)، حيث أن كل سداسي له عدد ثابت من الأرصدة والمقدر بـ: 30 رصيدا، وبالتالي فإن الطالب عليه الحصول على:

- 180 رصيد موزعة على 6 سداسيات لنيل شهادة الليسانس
- 120 رصيد موزعة على أربع سداسيات لنيل شهادة الماستر

أما السداسي فهو مكون من وحدات تعليمية هي الأخرى تتكون من عدة مواد، يمكن تحديدها على النحو التالي:

وحدة التعليم الأساسية: وتتكون من مواد أساسية، لها حجم ساعي كبير وعدد مهم من الأرصدة.

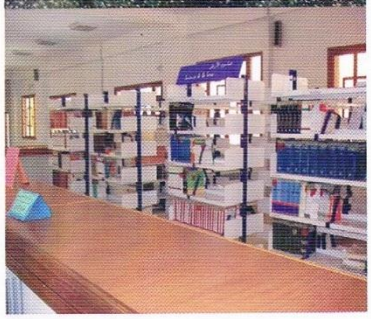
وحدة التعليم الاستكشافية: وتتكون من مواد تعزز التحصيل العلمي للطالب في مستوى الوحدة الأساسية.

وحدة التعليم المنهجية: وهي مواد هدفها إكساب الطالب مهارات للتحكم في تقنيات البحث العلمي.

وحدة التعليم الأفقية: وبها مواد تحفز الطالب على التطلع لميادين أخرى تساعده على التحصيل العلمي كاللغات الحية والإعلام الآلي

3. تقييم السداسي: يقيم السداسي على اساس حصول الطالب على مجموع الوحدات التعليمية او البعض منها بشرط حصوله على معدل يساوي او يفوق 20/10 بين مجمل الوحدات التعليمية.
4. تقييم السنة: تحصل السنة من قبل الطالب في حالة حصوله على السداسيين او حصوله على معدل يساوي او يفوق 20/10 بين السداسيين المكونين للسنة الجامعية.

التسجيلات الجامعية
يستند التوجيه في التعليم و التكوين العاليين إلى المعايير الثلاثة التالية
01 • الرغبات المعبرعنها من طرف حامل شهادة البكالوريا
02 • الشعبة و النتائج المحصلة في امتحان البكالوريا:المعدل العام ،التقدير، نقاط المواد الاساسية
03 • قدرات استقبال المؤسسات التعليم و التكوين العاليين
مراحل التسجيلات الجامعية
التسجيلات الأولية
من 06 الى 13 جويلية 2015
تأكيد التسجيل الأولي
من 14 الى 17 جويلية 2015
التوجهات و الطعون على الخط
من 28 الى 31 جويلية 2015
إجراء المسابقات و اختبارات الكفاءات و المقابلات الشفوية امام لجنة بالنسبة للفروع المعنية
28 جويلية الى 02 أوت 2015
التسجيلات النهائية
من 29 جويلية الى 06 أوت 2015
الطعون
في حالة عدم تلبية أي من الرغبات العشر:
يمكن لحامل شهادة البكالوريا الجديد تقديم طعن عن طريق الخط الحصري
يتم معالجة الطعن المقدم طبقا للشروط البيداغوجية ولقدرات الاستقبال لدى مؤسسات التعليم العالي
كيفيات التسجيل
يتم التسجيل الأولي، التوجيه و الطعون لحاملي شهادة البكالوريا الجدد عل الخط حصريا و للقيام بهذه العمليات تم تخصيص موقعين للأنترنت هما على التوالي:
http://www.orientation.esi.dz
http://www.mesrs.dz
كيفية التسجيل و التوجيه
التسجيل الأولي :
ملء بطاقة الرغبات عبر الخط و على موقعي الواب المخصصين للتسجيلات الجامعية -حصريا-
ملء بطاقة رغباته وفقا لترتيب تنازلي وفي حدود العشرة المسموح بها، ميادين التكوين لنظام ل م د و/أو المدارس التحضيرية و/أو الأقسام التحضيرية المدمجة و/أو الميادين ذات التسجيل الوطني و/أو الفروع ذات التسجيل الوطني و/أوفروع التكوين في النظام الكلاسيكي التي يرغب التسجيل
إعادة التوجيه
إعادة التوجيه في حالة عدم قبول حامل شهادة البكالوريا الموجه لفرع مشروط بالنجاح في اختباركفاءة او مقابلة شفوية امام لجنة :
يعاد توجهه نحو إحدى الرغبات المعبر عنها في بطاقة الرغبات باحترام الشروط البيداغوجية المطلوبة بعنوان السنة 2016/2015 ولقدرات الاستقبال لدى مؤسسات التعليم العالي
في هذه الحالة تتكفل المؤسسة التي وجه اليها اول مرة بالعملية الخاصة باعادة التوجيه في اطار الندوات الجهوية
ينبغي على مؤسسات التعليم العالي إعلام المعني بنتيجة الاختبارات في غضون 72 ساعة على الأكثر قبل انتهاء عملية التسجيلات النهائية



التدرج في الدراسة:

التدرج في الليسانس:

الانتقال من السنة الأولى إلى السنة الثانية:

• **الحالة الأولى:** إذا تحصل الطالب على 60 رصيدا بين السداسيين

• **الحالة الثانية:** يسمح للطالب الانتقال إلى السنة الثانية إذا تحصل على 30 رصيدا على الأقل منها 3/1 في سداسي و3/2 في السداسي الأخر.

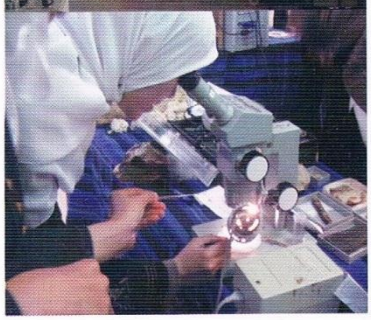
الانتقال من السنة الثانية إلى السنة الثالثة:

• **الحالة الأولى:** إذا تحصل الطالب على 120 رصيدا في أربع سداسيات

• **الحالة الثانية:** يسمح للطالب الانتقال إلى السنة الثالثة إلا في حالة حصوله على 90 رصيدا على الأقل واكتسب الوحدات التعليمية الأساسية المطلوبة مسبقا لمواصلة الدراسات في التخصص

التدرج في الماستر:

يعد الانتقال من السنة الأولى ماستر إلى السنة الثانية ماستر مكسبا للطالب إذا تحصل على السداسيين الأولين للدراسة أي اكتسابه 60 رصيدا، كما يسمح للطالب الانتقال إلى السنة الثانية ماستر إذا تحصل على 45 رصيدا على الأقل واكتسابه الوحدة التعليمية الأساسية.



الطالب في نظام LMD

يستفيد الطالب في نظام ل م د من العديد من الامتيازات تسمح له بسهولة الاندماج في عالمه الجامعي الجديد، حيث يعتبر الاستقبال والمرافقة أهم تركيبة النظام الجديد.

1- الاستقبال والمرافقة: كل طالب جامعي يستفيد على مدار مساره التكويني من خدمات جهاز الاستقبال والمرافقة الذي يعمل على:

• تسهيل توجيه الطالب،

• ضمان الملائمة و التناسق البيداغوجي لمسار التكوين،

• تثمين نجاح المشروع الشخصي للطالب.

أ- الاستقبال: ويخلق فضاء إعلامي بين الجامعة والطلبة يمكن من خلاله إفادتهم بكل المعلومات التي تهمهم ويتجسد في الوسائل التالية:

• الموقع الالكتروني للجامعة،

• الدعائم الإعلامية،

• مكاتب الاستقبال على مستوى مصالح الانخراط

ب- المرافقة: هي شكل من أشكال التأطير يتم خلالها توجيه الطالب وتزويده بما يحتاجه من معلومات منذ دخوله الأول إلى الجامعة.

2- الأستاذ المرافق: يقوم الأستاذ المرافق بتأطير مجموعات الطلبة ومساعدتهم على اكتساب تقنيات البحث والعمل الضرورية لنجاحهم، إضافة إلى ذلك يقوم المرافق بالمهام التالية:

• توجيه الطالب على البحث البيبليوغرافي، طرق تصنيف الكتب، الاستعمال الأمثل للإنترنت،

• تقريب الطلبة من الإدارة،

• تشجيع الطلبة على المشاركة في النوادي العلمية والثقافية،

• المساعدة في البحث عن تربصات ميدانية في مجال التخصص

3- اللجان البيداغوجية: تلعب الفرق البيداغوجية دورا أساسيا في السير الحسن للتحصيل العلمي للطالب وضمان الظروف البيداغوجية المناسبة، تعمل على مدار السنة الجامعية وتضم كل من:

• رؤساء الأقسام والمعاهد،

• مسؤولي الأعمال التطبيقية والموجهة،

• مسؤولي الميادين ومسؤولي مسارات التكوين،

• ممثلي الطلبة

إحصاءات على مستوى القسم.

13/11/2016

مصلحة الاحصاء و الاعلام و التوجيه

جـــــــامعة تبســـــــــــة
كليـــــة الآداب و اللغـــــــــات
قســـم اللغـــة و الأدب العـــربـــــــي

جامعة تبسة
UNIVERSITE DE TEBES

الجدول الدوري لإحصاء الطلبة المسجلين على مستوى القسم

القسم	الطور	التخصص	عدد الافواج	عدد الطلبة المسجلين			
				ذكور	اناث	المجموع	
اللغة و الأدب العربي	ليسانس	السنة الاولى لغة و ادب عربي		142	413	555	
		السنة الثانية لغة و ادب عربي		79	614	693	
		السنة الثالثة أدب عربي		13	138	151	
		السنة الثالثة دراسات لغوية		11	106	117	
		السنة الثالثة نقد و درسات أدبية		8	85	93	
				0	0	0	
		المجموع	0	253	1356	1609	1609
	الماستر	اولى ماستر نقد و درسات		9	141	150	
		اولى ماستر دراسات لغوية		9	146	155	
		اولى ماستر معدين شعب قديمة		1	6	7	
		اولى ماستر دفعات سابقة		21	93	114	
				0	0	0	
		المجموع	0	40	386	426	426
		الثانية ماستر تعليمية		13	114	127	
		الثانية ماستر تحليل خطاب		8	81	89	
		الثانية ماستر ادب معاصر		13	60	73	
		الثانية علوم اللسان		6	73	79	
		الثانية خطاب نقدي معاصر		8	32	40	
		المجموع		48	360	408	408
		المجموع عدد طلبة القسم	0	341	2102	2443	

يعتمد بتسيير مصلحة التدريس
بقسم اللغة والأدب العربي
بكلية الآداب واللغات
رئيس مصلحة التدريس