الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد خيضر – بسكرة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الاجتماعية

الرقم التسلسلي:.....

رقم التسجيل: 04/PG/M/SS/09

عنوان المذكرة

الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة

دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة

رسالة مقدمة لنيل شهادة ماجستير في علم الاجتماع

تخصص علم اجتماع الاتصال والعلاقات العامة

إعداد الطالب :
عادل سلطاني

إشراف الدكتور :
عمر أوذاينية

أعضاء لجنة المناقشة تاريخ المناقشة:.....

الاسم و اللقب	الرتبة العلمية	الصفة	الجامعة
الطاهر الإبراهيمي	أستاذ دكتور	رئيسا	جامعة محمد خيضر–بسكرة
عمر أوذاينية	أستاذ محاضر /أ	مشرفا مقررا	جامعة محمد خيضر–بسكرة
عيسى قبقوب	أستاذ محاضر /أ	عضوا مناقشا	جامعة محمد خيضر–بسكرة
حسان الجيلاني	أستاذ محاضر /أ	عضوا مناقشا	جامعة محمد خيضر–بسكرة

السنة الجامعية 2012/2011م

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 يَشَاءُ وَيَضْرِبُ اللَّهُ الْأَمْثَالَ لِلنَّاسِ وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ.

شكـر وعرفـان

الحمد لله رب العالمين،

والصلاة والسلام على أشرف المرسلين

أتقدم بجزيل الشكر للدكتور المشرف الفاضل:

أوذاينية عمر على متابعته وعلى دعمه ونصحه وتصويبه

ولكل أعضاء اللجنة المشرفة على هذه الدراسة السادة الأساتذة الكرام :

الأستاذ الدكتور الطاهر الإبراهيمي رئيسا ، الدكتور عمر أوذاينية مشرفا مقررا ، الدكتور حسان الجيلاني عضوا مناقشا ، الدكتور عيسى قبقوب عضوا مناقشا ، ولكل أساتذة دفعة ألفين وتسعة ألفين وعشرة بشقي تخصصيها علم اجتماع الاتصال والعلاقات العامة ، وعلم اجتماع التربية

الأساتذة المحترمون : الأستاذ الدكتور دبلة عبد العالي ، الدكتور جبالي نورالدين ، الدكتور شعباني مالك ، الدكتور عباس سعاد ، الدكتور زوزو رشيد ، الأستاذ الدكتور برقوق عبد الرحمن ، الدكتور العقبي لزهر ،الدكتور العايش عبد العزيز ، الأستاذ الدكتور زمام نور الدين.

ولكل من قدم يد المساعدة من قريب أومن بعيد ، وكذلك لإدارة قسم العلوم الإنسانية بالمجمع الجامعي بولاية تبسة لاحتضانها الدراسة وإتاحة ما توفر من ظروف وإمكانات ، وإلى الأستاذين خالد علي والزبير قريب.

الإهـداء

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 ماجستير 2009 / 2010.

إلى الوطن الغالي المفدى وكل من يعمل على تطويره وأمنه وسلامته

إلى كل محب للخير مساهم فيه

إلى كل معلم ومتعلم،

أهدي هذا الجهد العلمي المتواضع.

الباحث

فهرست الموضوعات

العـــنوان	الصفحة
فهرست الموضوعات	I
فهرست الجداول	V
فهرست الأشكال	VII
مقدمة	أ ب ت ث
الفصل الأول : موضوع الدراسة	3
تمهيد	3
أولا : إشكالية الدراسة	3
ثانيا : فرضيات الدراسة	6
ثالثا : أهمية الموضوع	7
رابعا : أسباب اختيار الموضوع	7
خامسا : أهداف الدراسة	8
سادسا : صعوبات الدراسة	8
سابعا : هيكل البحث	8
ثامنا : الدراسات السابقة	10
تاسعا : مفاهيم الدراسة	15
خلاصة الفصل	47

الفصل الثاني : الألعاب الإلكترونية	49
تمهيد	49
أولا: المراحل التاريخية للألعاب الإلكترونية	49
ثانيا : أنواع الألعاب الإلكترونية	55
ثالثا : الألعاب الإلكترونية العربية	67
رابعا : تصنيف الألعاب الإلكترونية	70
خامسا : أسواق الألعاب الإلكترونية	73
سادسا : معوقات صناعة الألعاب الإلكترونية في الوطن العربي	83
سابعا : مخاطر الألعاب الإلكترونية	85
ثامنا : فوائد الألعاب الإلكترونية	97
تاسعا : الألعاب الإلكترونية والواقع الافتراضي	111
خلاصة الفصل	116
الفصل الثالث : العولمة	119
تمهيد	119
أولا : علاقة العولمة بالظاهرة الاقتصادية الرأسمالية	120
ثانيا : ارتباط العولمة بظاهرة الهيمنة الاستعمارية	125
ثالثا : ارتباط العولمة بالظاهرة التكنواتصالية	129
رابعا : ثقافتنا بين العولمة الثقافية والعالمية	132

خامسا : العولمة والديموقراطية	141
سادسا : أمركة الوطن العربي والهوية	147
سابعا : عولمة الجريمة والإرهاب	154
ثامنا : إيجابيات العولمة	158
تاسعا : مواجهة العولمة	163
خلاصة الفصل	181
الفصل الرابع : ثقافة الشباب بين العولمة والترفيه التفاعلي	184
تمهيد	184
أولا : الصناعات الثقافية ظاهرة معولمة	184
ثانيا : ثقافة الشباب ظاهرة عولمية	189
ثالثا : ثقافة الشباب ظاهرة استهلاكية	193
رابعا : تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة	199
خامسا : الألعاب الإلكترونية وإعادة تشكيل ثقافة الشباب	204
سادسا : علاقة الألعاب الالكترونية بالعولمة	210
سابعا : الألعاب الالكترونية وتشكيل ثقافة العنف والجنس	217
ثامنا : وسائل لترويج ثقافة الحرب والإيديولوجيا	229
تاسعا : وسائل للسياسة والدعاية والهيمنة	237
خلاصة الفصل	248

الفصل الخامس : الإطار النظري والمنهجي للدراسة	250
تمهيد	250
أولا : المدخل السوسيولوجي للدراسة	250
ثانيا : مجالات الدراسة	258
ثالثا : منهج الدراسة	275
رابعا : أدوات الدراسة	282
خامسا : صدق أداة الدراسة	284
سادسا : ثبات أداة الدراسة	289
سابعا : تطبيق البرنامج الإحصائي spss	290
ثامنا : العينة وطريقة اختيارها	291
خلاصة الفصل	293
الفصل السادس : الدراسة الميدانية	295
تمهيد	295
أولا: تطبيق أداة الدراسة	295
ثانيا: أساليب المعالجة الإحصائية للبيانات	296
ثالثا : تحليل النتائج المتعلقة بالبيانات الشخصية	297
رابعا : اختبار الفرضيات	328
خلاصة الفصل	349

خاتمة	351
قائمة المراجع	356
الملاحق	354

فهرست الجداول

رقم الجدول	عنـوان الجـدول	الصفحة
جدول رقم 1	جدول مبيعات (شركة Sony)	77
جدول رقم 2	جدول مبيعات (شركة Nintendo)	79
جدول رقم 3	إحصائيات العام الدراسي ألفين وعشرة ألفين وإحدى عشر	266
جدول رقم 4	الصدق الخارجي للاستمارة	285
جدول رقم5	معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الأول بالدرجة الكلية للمحور	287
جدول رقم6	معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الثاني بالدرجة الكلية للمحور	288
جدول رقم7	معامل كرونباخ ألفا لقياس ثبات محاور الدراسة	289
جدول رقم 8	توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للجنس	297

جدول رقم9	توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للعمر	298
جدول رقم 10	توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للتخصص	300
جدول رقم 11	توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للحالة الاجتماعية	301
جدول رقم 12	توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للوظيفة	302
جدول رقم 13	إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بممارسة الألعاب الإلكترونية	304
جدول رقم 14	إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بتأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	315
جدول رقم 15	معامل ارتباط بيرسون بين محوري ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	328
جدول رقم 16	نتائج تحليل الانحدار الخطي البسيط لمحوري ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	329
جدول رقم 17	حساب الإحصاء الوصفي لإجابات مفردات الدراسة حول محور ممارسة الألعاب الإلكترونية	331
جدول رقم 18	نتائج اختبار T-Test	338
جدول رقم 19	حساب الإحصاء الوصفي لإجابات مفردات الدراسة حول محور تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	339

جدول رقم 20	نتائج اختبار كاي تربيع لمستوى تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	346
جدول رقم 21	نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لمحور ممارسة الألعاب الإلكترونية	347
جدول رقم 22	نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لمحور تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	348

فهرست الأشكال

رقم الشكل	عنـوان الشكل	الصفحة
شكل رقم 1	الهيكل التنظيمي لجامعة الشيخ العربي التبسي	272
شكل رقم 2	تمثيل بياني بالأعمدة لمتغير الجنس	298
شكل رقم 3	تمثيل بياني بالأعمدة لمتغير التخصص	299
شكل رقم 4	تمثيل بياني بالأعمدة لمتغير العمر	300
شكل رقم 5	تمثيل بياني بالأعمدة لمتغير الحالة الاجتماعية	302
شكل رقم 6	تمثيل بياني بالأعمدة لمتغير الوظيفة	303

مقدمة

مقدمة:

يعتبر موضوع 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 الألعاب الإلكترونية ، أو تأثيراتها على 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 أوالتحقيب الحديث للمجتمعات يعتمد على التطور التكنولوجي ، حيث طفت إفرازات هذا التحقيب 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 : "عصر المعلومات في جزئه الأول مجتمع الشبكات (1998 ، ص 25) ، " مقولته الشهيرة : " التقنية هي المجتمع" ، ويطلق الباحث السوسيولوجي الفيلسوف "هربرت ماركوزة" على المجتمع المعلوماتي أوالمجتمع 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 ، فالوسائط 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 الأمرعن المفهوم الماكلوهاني وحتميته التقنية ، فالوسيلة هي الرسالة فهذا الفضاء المتشابك المتمركز على الفرد بشكل كلي يعكس هذه الحتمية ، فوسائل الاتصال الحديثة ما هي إلا امتداد للحواس ، وهذه الوسائل تصوغ المجتمعات وتشكلها ، فالوسائط التفاعلية وضمنها الألعاب الإلكترونية تعيد صياغة العالم ، فهذا 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 ، فإسقاط الحدود بين الفضائين الثقافي والسوقي أدى إلى فقدان البوصلة النقدية التي تميز الثقافة ، وهذا سرع ظهور ما يسمى بالحروب الثقافية في الفضاءات الاجتماعية ، فهذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية لها دور بارز في إعادة تشكيل ثقافة الشباب ، وأيضا تشكيل وصياغة الحياة الإنسانية المعاصرة وهذا ما ستتعرض إليه الدراسة بالتفصيل.

إن إشكالية الدراسة وأسئلتها الفرعية مرتبطة بدراسة موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة دراسة ميدانية على طلبة جامعة تبسة ، وتحديدا بمجمعها الجامعي من خلال المتغير الرئيس المستقل المتمثل في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرات ممارسة هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب كمتغير تابع، ومن خلال الفصول الستة 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 ، على غرار الدراسات الميدانية الثرية والمتنوعة : النفسية والسوسيولوجية والطبية 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 جانبها الاجتماعي الاتصالي والنفسي والصحي ، قصد التعرف على خصائصها وعناصرها وأشكالها، لذا فإن ظاهرة 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.

لقد تعرضت الدراسة في فصلها الثاني إلى الألعاب الإلكترونية المختلفة ، والمرتبطة بمصادرها المختلفة ، على غرار الشركات العملاقة التي تنتجها ، وإلى تأثيراتها المختلفة النفسية والاجتماعية المنعكسة بدورها على المحيط الاجتماعي الخارجي ، وأيضا إلى آثارها على الممارس فهناك ألعاب إلكترونية إيجابية جادة دافعة للممارس في تلك البيئات التفاعلية الترفيهية الافتراضية وهناك أشكال سلبية من هذه الألعاب إذا لم تتدارك ، تؤدي إلى عواقب وخيمة تساهم في تدمير البنى النفسية والاجتماعية للممارسين .

وتعرضت الدراسة في فصلها الثالث إلى ظاهرة العولمة مسلطة عليها الأضواء ، لتكشف تجلياتها المختلفة كظاهرة مرتبطة بالظاهرة الرأسمالية الاستعمارية ، وعلاقتها بالديمقراطية وبأمركة الوطن العربي والهوية اللسانية .

وفي فصلها الرابع تم التطرق إلى ثقافة الشباب بين العولمة والترفيه التفاعلي ، وإلى الصناعات الثقافية كظاهرة معولمة ، وإلى ثقافة الشباب كظاهرة عولمية أيضا وإلى ثقافة الشباب باعتبارها ظاهرة استهلاكية ، وإلى تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة ، وإلى الألعاب الإلكترونية وإعادة تشكيل ثقافة الشباب ، وإلى علاقة الألعاب الالكترونية بالعولمة ، وإلى الألعاب الالكترونية وتشكيل ثقافة العنف والجنس ، وإلى هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية كوسائل لترويج ثقافة الحرب والإيديولوجيا ، وكوسائل للسياسة والدعاية والهيمنة .

وفي فصلها الخامس تعرضت الدراسة إلى الإطار النظري والمنهجي الملائم للموضوع المختار ، لتتناول في المقام الأول المدخل السوسيولوجي للدراسة ، ثم مجالات الدراسة على غرار المجال البشري والمجال الزماني والمجال المكاني ، ثم منهج الدراسة وأداتها وصدقها وثباتها

وتطبيق الشبكة البرمجية الإحصائية في العلوم الاجتماعية المعروفة بـ SPSS ، ثم العينة وطريقة اختيارها.

إن نتائج الدراسة كانت محاولة للإجابة على الإشكال المطروح وفروضه ، وذلك من خلال استمارات البحث الموزعة على المبحوثين من أفراد الدراسة في المجمع الجامعي بجامعة الشيخ العربي التبسي ، وإن لم تكن موسومة بالدقة المطلقة لصعوبة الجزم الكامل بالنتائج في الدراسات الاجتماعية ، إلا أن هذا لايقف عائقا أبدا في أهمية النتائج المتوصل إليها ، من خلال أجوبة المبحوثين على بنود الدراسة، لذا شكلت الفرضيات إجابات مقنعة للإشكال المطروح.

ولقد تبين من خلال تحليل إجابات المبحوثين من الشباب الجامعي أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تعتبر مرتفعة التوفر أي من خلال إجابات مفردات الدراسة بالموافقة على عباراتها.

أما فيما يخص إجابات العينة المستجيبة على تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة ، حيث كان مستوى التوفر مرتفعا من خلال التجانس المرتفع في إجابات المبحوثين بالموافقة على العبارات، وكانت أيضا إجابات المبحوثين على العبارات الموسومة بعدم الموافقة ، مما يعكس تشتت إجابات مفردات الدراسة حول عبارات المحورين ، لتبين الدراسة وجود تأثيرات ولكنها ليست كبيرة لممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب ولكنها موجودة حسب النسبة التي توصلت إليها.

الفصل الأول

موضوع الدراسة

تمهيد :

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

أولا : الإشكالية

يعرفها الباحث موريس أنجرس في كتابه الموسوم : منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية تدريبات عملية على أنها عرض هدف البحث في شكل سؤال، يتضمن إمكانية التقصي بهدف إيجاد إجابة .[1]

فالإشكالية إذا تحيلنا إلى هدف الباحث من دراسته ، وعن ماذا يبحث ويتقصى لتصاغ في سؤال رئيس واضح دقيق محكم تتجلى فيه متغيرات الدراسة بوضوح.

والإشكالية من هذا المنطلق تحسم الارتباك وتحدد موقف الباحث ، وتقلص حجم مشكلة البحث وتوجزها وتضبطها وتحددها بصورة علمية دقيقة. [2]

ونظرا للأهمية التي تحضى بها الألعاب الإلكترونية كظاهرة اجتماعية عالمية ، وكظاهرة تكنوثقافية اتصالية ترفيهية غزت البيوت والمؤسسات بتأثيراتها المختلفة في الواقع الاجتماعي العالمي لتساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة في المجتمعات المعاصرة التي باتت مفتوحة 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 والتكنولوجية بمفهومها الواسع جعلت الكثير من

1 – موريس أنجرس ، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية تدريبات عملية** ، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون ، دار القصبة للنشر ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2004 ، ص. 467.

2 – سلاطنية بلقاسم وحسان الجيلاني ، **محاضرات في المنهج والبحث العلمي** ، الكتاب الثاني ، ديوان المطبوعات الجامعية ، بن عكنون ، الجزائر ،الطبعة الثانية 2009 ، ص.123.

الباحثين يتناولون هذه الظاهرة الاجتماعية بالدراسة لتأثرهم بها كأفراد لأنها ظاهرة صناعية ترفيهية فرضت وجودها وانتشارها على مستوى ما يسمى مجتمعا عالميا ، وأيضا تأثروا بها كأفراد وباحثين على مستوى مجتمعاتهم المحلية على غرار الظواهر الكثيرة التي تحيط بهم في العالم الذي يحتكون ويتفاعلون فيه أين باتوا يلمسون جيدا حقيقة هذه الوسائط الميديولوجية الترفيهية التفاعلية حاملة القيمة كأدوات من أدوات العولمة ،تروج للزحف الفكري للفلسفة الليبرالية المتوحشة التي تهدد خصوصية الانتماء الديني والقومي والثقافي،والوجود الاجتماعي التقليدي ببناه المختلفة تحت مسوغات الانفتاح والتفتح العالمي ،ومحاولة استهداف وتفكيك نظام الأسرة المسلمة تلك المؤسسة الاجتماعية الأساس التي تحفظ النسيج الإسلامي كنواة مفصل للتنشئة الاجتماعية ، والثقافية التي تتشكل فيها ثقافة الشباب المحلية جيلا بعد جيل في مجتمعاتنا،كإسمنت يشد هذه الوحدة التي باتت مفككة مشتتة في غرب القرن الواحد والعشرين ، 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 امتدادا 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 ، وبعد تفحص المتاح من الدراسات العلمية الغربية في هذا الصدد والفرنسية تحديدا على غرار الدراسة المشتركة الموسومة : 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 : 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 عناصرثقافية جديدة عولمية تغذي ثقافة الشباب ، فهذه الوسائط تصيغ

ثقافة هؤلاء وتشكلها وفق توجهات الغالب المهيمن ، ودراسة السوسيولوجي الفرنسي لورنت تريمال الموسومة : 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 الموسومة : 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 الموسومة : 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 الموسومة : 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 الموسومة : 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 الحقيقي ، 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 ، 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

لطرح تساؤل إشكالي رئيس تنبثق عنه أسئلة فرعية تثري السؤال المفصل ، في محاولة للإجابة على إلحاحات الإشكال وراهنيته التي تتطلب صياغة دقيقة فاحصة متأنية ،من أجل البحث عن العلاقة التي تربط ظاهرة الألعاب التفاعلية الإلكترونية بتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في إطار عصر العولمة،وهذا ما ستحاول الدراسة أن تجيب عليه من خلال الإشكال الرئيس الآتي : ما طبيعة تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة ؟

وتنضوي تحت الإشكال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية :

1 – هل ستغير الألعاب الإلكترونية وجه العالم وتعيد صياغة ثقافة الشباب في مجتمعنا ؟

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

3 – هل ستساهم في ترسيخ قيم ثقافية وسلوكية عولمية في أذهان ممارسيها من شبابنا ؟

4 – هل ستكون هذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية أوعية ناقلة للثقافة الرأسمالية المهيمنة ؟

5 – هل هذه الوسائط من أدوات العولمة الفاعلة ؟

والإشكالية تعتبر بمثابة حجر الزاوية لكل بناء علمي أكاديمي سليم ،وخطوة مفصلا أساسا من خطوات البحث العلمي الدقيق الهادف الساعي وفق منهجية مترابطة مضبوطة للوصول لإثبات الحقيقة العلمية .

ثانيا : فرضيات الدراسة :

يبين الباحثان سلاطنية بلقاسم وحسان الجيلاني في كتابهما الموسوم : محاضرات في المنهج والبحث العلمي ، على أن الفرض العلمي قضية احتمالية تقرر مدى العلاقة بين متغيرين أو أكثر ، كنوع من الحدس والتخمين القائم على التفسير المؤقت ، أو الاحتمالي للظواهر أوالوقائع المبحوثة مع قابيلية الفرض للاختبار والتجريب ،وهو تفسير مقترح للمشكلة وأيضا صورتها الدقيقة بعد تحقيقها .[3]

وعليه تم اختيار الفرضية على أساس وجود تأثيرات للألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة وعليه تمت صياغة الفرضيات الرئيسة بالشكل التالي

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

3 – سلاطنية بلقاسم وحسان الجيلاني ، **مرجع سابق** ، ص. 157.

الفرضية الثانية : توجد تأثيرات لممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي في عصر العولمة .

الفرضية الثالثة : توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير العمر.

الفرضية الرابعة : توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي ، تعزى لمتغير العمر.

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 والقومية لممارسيها من شبابنا .

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

– جدة الموضوع المدروس المندرج تحت سوسيولوجيا الميديا الترفيهية، والدراسات الفرنسية في هذا الشأن بدأت منذ عقدين 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 والقومية 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 والإسلامي 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 تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة شبابنا في عصر العولمة .
- الوقوف على أسباب انتشار الظاهرة محل الدراسة وارتباطها بسياقات العولمة.
- محاولة معرفة آثار الثقافة 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 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 وستة فصول مقسمة إلى أجزاء وخاتمة توضح أهم ما توصلت إليه الدراسة من نتائج ،وألحقت بنسخة عن الاستمارة الموزعة على المبحوثين في جامعة الشيخ العربي التبسي بولاية تبسة وملاحق أخرى.

ولقد تناول الفصل الأول من الدراسة الإطار العام للبحث من خلال تمهيد 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 فقد تعرض للألعاب الإلكترونية ، من خلال تمهيد 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 الثالث 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 التكنواتصالية،وتناول الرابع ثقافة النحن بين العالمية والعولمة الثقافية،وتناول الخامس العولمة والديمقراطية،وعالج السادس أمركة الوطن العربي والهوية اللسانية وتطرق السابع لعولمة الجريمة والإرهاب وتناول الثامن إيجابيات العولمة وتناول التاسع كيفية مواجهة سلبياتها وخلاصة للفصل.

أما الفصل الرابع من الدراسة فتناول العلاقة بين العولمة وثقافة الشباب،من جهة وعلاقة الألعاب الإلكترونية بالعولمة وثقافة هؤلاء من جهة أخرى ، من خلال تمهيد 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 الخامس من الدراسة فتناول الإطار النظري والمنهجي للدراسة من خلال تمهيد 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 اتجاهات الشباب تجاه تأثيرات 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 المعروفة بـ SPSS وتناول الثامن العينة وطريقة اختيارها وخلاصة للفصل.

أما الفصل السادس من الدراسة فقد خصص للنزول إلى الميدان والتطبيق على المجمع الجامعي لجامعة الشيخ العربي التبسي بولاية 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 أن 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 وثقافات 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؟.[4]

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

وكانت هذه العوالم تتصدر طليعة تقارب غير متوقع بوسائل الإعلام في القرن العشرين ؟كيف تجدد هذه الوسائل العلاقة بين الحقيقي الواقعي والافتراضي؟ .[5]

والاصطناعي والمحتمل الاستشرافي ، فثقافة الكون أول دراسة باللغة الفرنسية قامت بتشفيرهذه 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 .[6]

تبين دراسة كارديلون كريستين وغريزيون غابريال الموسومة : الأطفال البراغيث : كيف تشكل الأنترنت وألعاب الفيديو راشدي الغد الصادرة عن باريس دينويل أمباكت في العام ألفين وثلاثة أن ألعاب الفيديو والانترنت 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؟.[7]

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 [8].

5 - Beau Frank , **opcit**.

6 - **opcit**.

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

8 - Kardellant Christine et Grésillon Gabriel ,**opcit**.

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 ، إن هذا الكتاب يتغذى على الحكايات والقصص المذهلة، يعتبر الأكثر شمولا والأكثر قيمة من أي وقت مضى فيما كتب حول هذا الموضوع الساخن لأولئك الذين يريدون أن يفهموا هذه الثقافة الجديدة ويعدوا للمستقبل متسائلين عن مستقبل أطفالهم.[9]

تبين دراسة الباحث سيرج تيسرون الموسومة : 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 ، أن من لم يتح له فيما مضى أن يحلم بالتمتع بفوائدها ومزاياها وبالوحدة فالكل 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 للا فتراضي كعلاج ضد الاكتئاب والإجهاد أو الشعور بالوحدة ليس آمنا أو دون مخاطر.

9 – Kardellant Christine et Grésillon Gabriel , **opcit**.

قبل التصدي ومقاومة سراب من الشاشات، معالم جديدة، تحث للتركيز على استعادة الجسم والحواس ونكهة اللعبة .[10]

تبين دراسة توني فورتان وآخرون الموسومة : 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 إذا 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 .[11]

تبين دراسة الباحث ستيفان ناكتان الموسومة : 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

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

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

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 إذا هي حقل تجريبي لاتصالات الغد. يبدأ المؤلف بتعريف لعبة الفيديو، ثم يعرض صناعة ألعاب الفيديو (أصحاب الأدوار والمهن، والممارسات)، وعمليات الإنتاج والتقنيات المستخدمة.[12]

ثم أنه يتعامل مع تقنيات كتابة الألعاب "الكلاسيكية" و الألعاب على الشبكة متعددة اللاعبين على نطاق واسع والألعاب الفعالة للمحترفين. وخُصِّصَ فصل كامل للتعليم والبحث المستهدف ذي الصلة بألعاب الفيديو : محترفونَ وطلابٌ ومعلمونَ في قطاع الوسائط المتعددة ، وقراءٌ مهتمونَ بألعاب الفيديو.[13]

تبين دراسة الباحث السوسيولوجي لورنت تريمال الموسومة : 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 .[14]

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

12 - Stéphane Naktain, **Jeux Vidéo Et Media Du XXI^{ème} Siècle** : **Quels Modèles Pour Les Nouveaux Loisirs Numérique**, Paris, Vuibert, 2004, 112P

13 - Stéphane Naktain,**opcit**.

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

والطلاب والمعلمين والآباء الذين يرغبون في معرفة المزيد عن هذه الأشكال الثقافية وعن اللاعبين أنفسهم.[15]

تاسعا : مفاهيم الدراسة

أولا : مفهوم الألعاب الإلكترونية :

من أجل إزالة الغموض واللبس الذين يكتنفان مفهوم الألعاب الإلكترونية ارتأت 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 تسيطر على المفهوم في بداياتها التكنوتاريخية، حيث 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 في محاولة 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 الموسوم : "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 غيرهادف عن الطاقة الزائدة في كتابه الموسوم : " مبادئ علم النفس " في منتصف القرن التاسع عشر ، أي ما يعرف الآن بنظرية الطاقة الزائدة .[16]

اللعب حسب شالر يعبر عن الطاقة الفائرة وأصل لكل الفنون يجدد القوى.

15- Laurent Trémel , **opcit**.

16- سوزانا ميلر ، **سيكولوجية اللعب** ، ترجمة حسن عيسى ، سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 120 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1987 ، ص.13.

اللعب حسب لازاراس نقيض العمل ومناهض للكسل.

واللعب 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 هادف.

ولا تخرج هذه التعاريف عن الجانب النفسي لارتباطها 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 الممارسة 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 الموسومة " ألعاب الفيديو ، خيالي وتطبيقات ثقافية " Jeux Vidéo , Imaginaire et Pratiques Culturelles " إلى تعريف اللعبة حسب هويزينجا 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 .[17]

17- 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

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

وحسب هويزينجا 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 .[18]

تبين الباحثة كاتي سالن في كتابها الموسوم : 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 .[19]

ترى كاترين فريتي في مذكرتها الموسومة " 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 إذا ترفيها ، ومن جهة أخرى فإن الألعاب المختلفة لا يمكن أن تحلل بنفس الطريقة ولهذا يصعب أن نعرف اللعبة في كلمات فاللعبة حسب ما ورد في المعجم الكبير للمصطلحات على الخط (Le Grand Dictionnaire Terminologique En Ligne) فإنها : نشاط عفوي وانخراط نشط ، جسدي في بعض الأحيان من قبل اللاعب .[20]

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.

18 - Samuelle Ducroq – Henrey , **Le Lan Party** : **Aspects De Socialisation D'identité Et D'Apprentissage Reliés Jeux Vidéo En Réseau** , Thèse Doctorale soutenue en , P.11.

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

20 - Catherine FRÉTÉ, **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.

فاللعبة حسب هويزينجا دائما من منظور الباحثين تعتبر فعلا خياليا محسوسا خارج الحياة العادية وهذا الفعل لـه :

- 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 ،والتقيا 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 هويزينجا 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 : "ثورة الإنفوميديا " أن ألعاب الفيديو تعتبرائتلافا قويا من الحوسبة والوسائط الإعلامية المرئية وهي أيضا صناعة جديدة وعنصر ثقافي جديد.[21]

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 " لعبة الفيديو : رياضة إلكترونية " Le Jeu Vidéo Un Sport Electronique " إن لعبة الفيديو ترتبط طبيعيا بعالم الحوسبة وهي أيضا رياضة إلكترونية .[22]

وحسب الباحثين ميرمود وشوبفر تعتبر رياضة إلكترونية رقمية.

وحسب أورليان بامباجيوني في ورقته الموسومة : " 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 .[23]

وحسب بامباجيوني فهي نتاج ترفيهي تفاعلي يساوي التفاعلية لم ينضج كفاية حتى نطلق عليه مصطلح فنٍّ.

وحسب جون بول لافرانس فإن الألعاب الإلكترونية اقتصاديا ليست معزولة عن أجزاء الثقافة التي يشارك فيها الطفل ، وصناعة الألعاب الإلكترونية صناعة ثقافية يمكن أن تصنف داخل قطاع الاتصال وخصوصا ضمن فرع السمعي البصري أو الإعلامي كأجهزة إلكترونية ناقلة لثقافة الجماهير .[24]

---

21 – فرانك كليش ، **ثورة الإنفوميديا الوسائط المعلوماتية كيف ستغيرعالمنا وحياتك**، ترجمة حسام الدين زكريا، الكويت ، عالم المعرفة ، العدد رقم 253 ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.ص.146 – 151.

22- Grégory Mermoud, Samuel Schöpfer, **Le jeu vidéo** : **un sport électronique**, Projet STS 6 Juin 2005, P.5.

23- 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

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

وحسب لافرانس هي صناعة ثقافية ووسيلة اتصال سمعية بصرية ناقلة لثقافة الجماهير.

وحسب دينيزو آن كريستينا في دراستها الموسومة : " ألعاب الدور على الخط على نطاق واسع لاعبون متعددون ، بحث وآفاق " فإن ألعاب الفيديو متعددة ومتباينة تصنف من حيث الدعامة والتكنولوجيا والجمالية والنوع واللاعبية.[25]

وحسب دينيزو آن كريستينا فإنها تصنف 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).[26]

وحسب كارستن جيسن فهي وعاء تفاعلي اجتماعي اتصالي ناقل للثقافة.

تعرف لعبة الفيديو حسب Le Petit Robert كلعبة تكون فيها الحركات على شاشة مرئية يتحكم فيها بطريقة إلكترونية .[27]

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

25- 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.

26 - DENIZOT Anne Kristina, **opcit** , P.17.

27- **Le Jeu Vidéo**, Jouet Mag N°18.

/http://www.musee-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 .[28]

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 .[29]

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

فحسب 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.

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.

28- 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.

29 - DENIZOT Anne Kristina , **opcit** , P.19.

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 ميكرو روبير 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 من المنتجات السمعية البصرية الجماهيرية.

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 تكنوإعلامية 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.

مفهوم اللعبة الإلكترونية :

ويشير مواتا في دراسته الموسومة : 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) .[30]

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 يشكل الشباب تكوينا ثقافيا .[31]

إن 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 التكنوثقافية 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 ، إذا كانت للثقافات مفاهيم مختلفة على ماهو لعبة .؟ فالتبادلات التي تفرضها الألعاب الإلكترونية تؤدي بالضرورة إلى ظهور شكل جديد للثقافة ،وهذا ما يعكس 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 .[32]

30 - 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

31- Filomena Moita, **opcit** , même page.

32 - 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.

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 العربية المهاجرة وغيرها البعيدة عن الوطن الأم ، ومن هذا المنطلق يرى أوليفييه أن هذه الألعاب في الواقع تحاور مفهوم الثقافة على مستويات عديدة ، وحسب جون هويزينغا فإن الثقافة تولد على شكل لعبة والثقافة في الأصل ملعوبة .[33]

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 أشكال جديدة للثقافة ، والألعاب الإلكترونية تحاور مفهوم الثقافة ، وهذا المنطلق السياقي أيضا يعتمد المقاربة التكنوثقافية 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 إهدارا للوقت ، بل ظاهرة ثقافية شاملة وشكل ثقافي يمتزج بكل وسائل الإعلام الأخرى .[34]

واللعبة الإلكترونية حسب الباحث نيكولا إسبوزيتو ظاهرة ثقافية شاملة ، وشكل ثقافي يمتزج بوسائل الإعلام الأخرى ، والمفهوم بهذا المنظور يعتمد على المقاربة التكنوثقافية أيضا ، وعلى تقارب الملتيميديا.

33- Sébastien genvo , opcit , même page.

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

إن مفهوم الألعاب الإلكترونية أو الألعاب الرقمية حسب الباحثة باتريسيا واتسيو وآخرون في الدراسة الموسومة : 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 .[35]

أما الباحثة باتريسيا واستيو 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 وكوسيلة 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 وجيفنو وإسبوزيتو الذين قاربوا مفهوم الألعاب الإلكترونية مقاربة تكنوثقافية معتبرين الألعاب الإلكترونية ظاهرة إعلامية تفاعلية ثقافية عالمية تعتمد على وسيط التقنية المتمثل في الصوت والصورة ،أما الباحثة باتريسيا واتسيو فقد اعتمدت على المقاربة التكنولوجية ،وصنفت ما يمكن أن يندرج تحت مفهوم الألعاب الإلكترونية.

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية :

أما الدراسة فترى أن الألعاب الإلكترونية ظاهرة تكنو ثقافية ترفيهية عالمية تتميز بتفاعليتها ومؤسسات 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.

35 - Patricia Wastiau Et Autres, **Quels Usages Pour Les Jeux Electroniques En Classe**, Rapport Final Publié par Europen Schoolnet, 2009, P.7.

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 .[36]

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 الموسوم 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 .[37]

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

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

37- 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 : 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 هي مجموعة السمات الروحية والمادية والفكرية والعاطفية لفئة ما أو مجتمع ما مشتملة على الفنون والآداب وطرائق الحياة والحقوق الأساسية للإنسان ومنظومة القيم والتقاليد والمعتقدات .[38]

والثقافة تخلع على الإنسان صفة الإنسانية المتمثلة في العقلانية والقدرة على النقد والالتزام الخلقي وأيضا وسيلة للتعبير عن الذات ممكنة الفرد من البحث عن مدلولات جديدة وإبداع أعمال تتجاوز الذات .[39]

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 ومعانٍ جديدة تتجاوز الذات ولا يخرج المفهوم عن دائرة علم النفس الاجتماعي الذي يقف وسطا بين الفعل والتفاعل.

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 الفن والأدب إلى كل أنماط الحياة وطرق العيش المشترك ونظم القيم والتقاليد والمعتقدات .[40]

38 – 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.

39– **نفس المرجع والصفحة**.

40– **إطار الإحصاءات الثقافية لليونيسكو للعام 2009** ، معهد اليونيسكو للإحصاء ، مونريال ، الكيبك ،كندا ، النسخة العربية 2009، ص.10.

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 .[41]

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 ،فالثقافة الصالحة السائدة في فترة تاريخية محددة في مجتمع معين ليست بالضرورة صالحة سائدة في غير فترتها التاريخية ومجتمعها ،فالثقافة إذا 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 : نهاية اليوتوبيا أن مفهوم الثقافة عند فيخته ممارسة كل القوى من أجل هدف الحرية الكاملة .[42]

ويلتقي التعريف الذي ساقه ميكل 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

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

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

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 .[43]

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 : 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.[44]

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

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

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

تعرضا للثقافة كأنماط 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.

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) .[45]

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 ينظم 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 لتشكل 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 .[46]

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 إطار الثقافة أوسع من النفس الفردية ،وإن كان السلوك جانبا من جوانبها المتعددة، فهي ليست منتجا نفسيا مكتسبا صرفا ولا

45- عماد المليتي ، **ثقافة الشباب العربي : الأوضاع الحالية والرؤى المستقبلية** ، منشورات الإسكوا ، 2009 ، ص.3.

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

اجتماعيا مكتسبا محضا ،وإنما هي من هذا العنصر وذاك ومن غيره من العناصر التي تشكل الثقافة كبنية قائمة بذاتها.

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 ،أين تتكون الثقافة من جوانب مضمرة على غرار القيم والآراء والمعتقدات التي تشكل المفصل الجوهري للثقافة ، ومن جوانب مادية ملموسة على غرار الأشياء والرموز أو مايصطلح عليه التقانة التي تجسد بدورها المضمون المادي.[47]

أما السياق الذي أورده الباحث السوسيولوجي أنتوني جيدنز فيعتمد المقاربة السوسيولوجية في صياغة المفهوم ،باعتبار الثقافة جوانبَ حياتية إنسانية غير مورثة 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 .[48]

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.

47- 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.

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

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.[49]

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

والثقافة حسب سكينر تعتبر مجموعة من الممارسات غير المستعصية على الامتزاج بمجموعة ممارسات أخرى، وليست نتاج عقل جماعي خلاق ،أو تعبيرا عن إرادة عامة.[50]

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 وليست نتاجا فكريا جماعيا مبدعا ،أو عقدا اجتماعيا إجماعيا يعبر عن إرادة عامة بل ممارسة تلقائية عفوية.

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 مجال لتنظيم المعلومات أيضا.[51]

أما سياق أوسبنسكي فيعتبرها ذاكرة غير موروثة تكتسبها جماعة ما ،وظاهرة اجتماعية لا 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

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

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

51– دون ذكر صاحب الكتاب ، **السيميائية أصولها وقواعدها** ، ترجمة رشيد بن مالك ، منشورات الاختلاف ، الجزائر دون ذكر سنة النشر والطبعة ، ص.ص 43 – 44.

ثقافي مجتمعي معين وهذا الطرح لا يحيد عن دائرة التفسير الأنثربوسوسيوثقافي الوراد في بعض السياقات السابقة.

وحسب وليامز أحد الرواد الذين اعتمد مركز الدراسات الثقافية ببيرمنغهام على إسهاماته فيما يخص مفهوم الثقافة مخالفا إذ ذاك الرأي الأدبي السائد الذي يعتبر الثقافة خارج البناء الاجتماعي برؤية أنثروبولوجية في كتابه الموسوم : الثورة الطويلة معتبرا الثقافة سيرورة شاملة تظهر المعاني كبناءات اجتماعية وتاريخية.[52]

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.

وحسب إدوار تي هول في كتابه الموسوم : البعد الخفي فإن الثقافة وسيلة اتصال والاتصال جوهر أساس للثقافة.[53]

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 والزماني الواحد في المجتمع الواحد ، وهي ذلك 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 .[54]

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

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

54- برهان غليون وسمير أمين ، **ثقافة العولمة وعولمة الثقافة** ، دار الفكر المعاصر ، دمشق ، سوريا طبعة 2002 ، ص.50.

والثقافة حسب برهان غليون تعتبر أول نشاط بشري اجتماعي ،وشرطا أوليا أيضا لحصول لقاء بين فردي ذي بعد تاريخي وجغرافي أثناء دخول هؤلاء في علاقات تفاعلية في الزمان كما المكان ،حيث تضيق الثقافة أو تتسع كشبكة من العلاقات بين فردية في المكان والزمان ، وهي نتيجة للاستقرار الاجتماعي والاستمرارية كما هي عامل أيضا للاستقرر الاجتماعي وحسب مفهوم التساكن الخلدوني الذي يعتبر أس العمران البشري فهي شبكة من العلاقات والمواصلة الحادثة جراء الاستقرار ، وهي أيضا عامل دمج وتوحيد للأفراد والجماعات ،وعامل عزل يخلق تمايز جماعة عن أخرى .[55]

أما الباحث الجزائري مخلوف بوكروح وآخرون في دراستهم الموسومة : 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 .[56]

أما السياق الذي أورده الباحثان برهان غليون ومخلوف بوكروح ليشتركا في مدخلات خلدونية سبقت جميع التعريفات والمفاهيم قبل 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 ، وحسب مفهوم التساكن الخلدوني تعتبر من مقتضيات العمران البشري تنشط شبكتها العلائقية أثناء الاستقرار ، وَعَامِلَ دمج وتوحيد وصهر وتمايز جماعي ومجتمعي وتعني حسب المنظور الثاني من منطلقات خلدونية صرف مَفْهُومَ أحوالهم في المعاش : (العمران والصنائع والفنون والتعلم والاكتساب وإعمال الفكر في مجالات الحياة اليومية المختلفة) الذي يحيل بدوره إلى مفهوم الأنماط الظاهرة التقانية الملموسة ، أما مفهوم آداب الناس فيحيل إلى منظومة القيم والأخلاق والعادات أي إلى مفهوم الأنماط المستترة الخفية لتستطيع العبقرية الخلدونية أن تسبق التعاريف الغربية الحديثة بلمسة سوسيولوجية مبدعة بقرون عديدة.

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

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

والثقافة في منظور مالك بن نبي حينما تطرق في كتابه الموسوم مشكلات الحضارة إلى تحديد المفهوم معتبرا الثقافة توجيها للطاقات الفردية .[57]

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 .[58]

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 إذا حسب هذا المنظور تتمثل في عالمي الأشياء والأفكار فعالم 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 : العرب وعصر المعلومات يبين أن الثقافة نسق أو نظام قوامه التركيب التكنولوجي والتركيب الاجتماعي اللغوي والتركيب المعتقدي والجمالي .[59]

أما السياق الذي أورده الباحث نبيل علي منطلقا من المقاربة التكنوسوسيولوجية باعتبارها نسقا أونظاما قوامه التركيب التكنولوجي والتركيب الاجتماعي اللغوي والتركيب المعتقدي والجمالي وبالتالي تنشأ الثقافة كظاهرة تفاعلية بين التركيبات المختلفة التكنوسوسيولوجية واللغوية والقيمية المعتقدية والجمالية الإبداعية.

57- مالك بن نبي ، **مشكلات الحضارة تأملات** ، دار الفكر المعاصر بيروت ، لبنان ودار الفكر دمشق ، سوريا ، الطبعة الثانية 2002 ، ص.25.

58- مالك بن نبي ، **مشكلات الحضارة القضايا الكبرى** ، دار الفكر المعاصر بيروت ، لبنان ودار الفكر دمشق ، سوريا ، الطبعة الثانية 2000 ، ص.ص 80 – 81.

59- نبيل علي ، **العرب وعصر المعلومات** ، **سلسلة عالم المعرفة** ، العدد رقم 184 ، الكويت ،الطبعة الأولى 1994 ، ص.264.

وحسب تركي الحمد مجموعةٌ من المعايير المشكلة لنظام العقل والسلوك في مجتمع بعينه وجماعة بعينها ، تتحدد من خلالها نظرة الفرد والجماعة لنفسها ،والآخرين والكون من حولها وبالتالي طبيعة السلوك ، وهي شبكة من المعاني والرموز والإشارات أوجدها الإنسان ليعطي غاية ومعنى لوجوده (نفسه) وجماعته ولكل ما حوله .[60]

أما السياق الذي أورده الباحث تركي الحمد من منظور سوسيو نفسي ، وبالتالي يلقي 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 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.

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).[61]

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

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

61 – عماد المليتي ، **مرجع سابق** ، ص3.

يرى الباحث س. ن . آيزينشتات في دراسته الموسومة : تحديث وتطور الأفكار حول الشباب والأجيال المنشورة في مجلة مستقبليات المجلد الخامس والتسعون بأن الأجيال والشباب يشكلان فئات ثقافية .[62]

بينما يعتبره آيزينشتات فئات ثقافية في هذا السياق الذي أورده.

وهذان السياقان يرتكزان على المعايير البيولوجية الطبيعية في تصنيف الشباب ليعتبر الأول الشباب بناء 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 .[63]

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.

يشير الباحث عبد القادر بن محمد في دراسته الموسومة : آثار العولمة على عقيدة الشباب أن المفكر أنور الجندي يرى أن الشباب طور في حياة الإنسان تتشكل فيه العقائد والمثل والنفس والعقـل .[64]

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

62 - S.N.Eisenstadt , **Perspectives volumes xxv**, N3 ,1995, P. 380.

63 – عزت حجازي ، **الشباب العربي ومشكلاته** ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 6 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1985 ، ص.30.

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

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 .[65]

أما السياق الذي أورده الباحث وديع العزعزي فيعتمد المقاربة البيوبسيكوسوسيولوجية باعتبارها مرحلة من حياة الفرد يكتمل فيها النمو العقلي والنفسي ،ومرحلة خاضعة لنمو بيوثقافي 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 [66].

أما في هذا السياق فيرى الباحث الشباب مرحلة عمرية محددة لها سمات تميزها عن غيرها من المراحل العمرية الأخرى 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.

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

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

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 .[67]

فثقافة الشباب كما أوردها هذا السياق تعتبر هيكلا من الاتجاهات والقيم والمعتقدات والمعايير وأنماط من السلوك المبتكر ،تعترض مشاكل الشباب البنائية في واقعهم المجتمعي 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 تجاه أزمة الهوية وغموض الدور والمركز الاجتماعي للشباب في عالم الكبار مع محاولة تحديد هذا المركز في نفس الوقت .[68]

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 .[69]

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

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

68- عزت حجازي ، مرجع سابق ، ص.117.

69- **المرجع نفسه** ، ص.ص 107 – 108.

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.

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 .[70]

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

ويشير الباحث عامر مصباح كما ورد في المعجم النقدي لعلم الاجتماع أن 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 .[71]

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.

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

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

يشير الباحث علي قسايسية في دراسته الموسومة : المنطلقات النظرية والمنهجية لدراسات التلقي أن التأثير ذلك التغيير الواقع على الحالة النفسية ، أوالذهنية أوالمعرفية أوالسلوكية أو الثقافية أو الاجتماعية لمتلقي الرسالة الإعلامية على حالة منفردة أو عليها مجتمعة .[72]

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

التعريف الإجرائي للتأثير :

أما الدراسة فترى أن 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 الإسم ، والعولمة على غرار قولبة وخوصصة وأسلمة وهي بهذا الاعتبار وضع الشيء على مستوى العالم ككل وهي تقابل الترجمة الحرفية والدلالية لكلمة Mondialisation الفرنسية و كلمة Globalization الإنجليزية ومن الناحية الدلالية تعميم الشيء وتوسيع دائرته ليشمل الكل ، تقابل من الناحية الإيبستمولوجية توسيع النموذج الأمريكي ليشمل العالم .[73]

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

73- محمد عابد الجابري ، **قضايا في الفكر العربي المعاصر** ، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت، لبنان ، الطبعة الأولى1997 ،ص.ص.135- 136.

وحسب الباحث زهير سعد عباس فإن الكلمتين، الفرنسية « Mondialisation» والانجليزية « Globalization » ترادف الكلمة العربية عولمة وتعني السيطرة على العالم في اتجاه واحد في إطار حضارة واحدة.[74]

يشير الباحث رضا عبد السلام في كتابه الموسوم : 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 .[75]

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 ، ويراها الدكتور عدنان الشخص ظاهرة للانتماء العالمي بمعناه العام خارج الأطر الإقليمية والعنصرية والطائفية إلى الإنتماء العالمي الأعم .[76]

ويستسيغ بعض الباحثين في استخدامهم اشتقاقات لفظية مثل الكونية والكوكبة الأرضية وهذه الأخيرة يستخدمها الدكتور إسماعيل صبري عبدالله ، 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 Waters 1995 أنها تلك العمليات الاجتماعية المؤدية إلى تراجع القيود الجغرافية على الترتيبات الثقافية والاجتماعية وتزايد إدراك الأفراد لذلك التراجع .[77]

74- زهير سعد عباس ، **ظاهرة العولمة وتأثيراتها في الثقافة العربية** ، رسالة ماجيستير غير منشورة ، الأكاديمية العربية بالدانمارك 2007 / 2008 ، ص.11.

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

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

77- **مرجع سابق** ، ص.ص 11 – 12.

تناولت هذه التعاريف الخمسة مفهوم العولمة من الناحية اللغوية والاشتقاقية والاصطلاحية والإبيستيمولوجية ، فمن الناحية اللغوية نحت المصطلح ليكون مرادفا لنظيريه 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 .[78]

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 .[79]

وحسب هنري هوبن تعتبر حالة راهنة أنتجتها الإمبريالية الرأسمالية الأمريكية.

ويرى نجاعي وآخرون بأن العولمة ليست مجرد مصطلح أكاديمي شائع ، وإنما عملية مستمرة ظهرت تجلياتها وتأثيراتها الكمية والنوعية على مستوى الواقع العالمي.[80]

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

79 - Henri houben, **une analyse marxiste de la globalisation actuelle** 2006, p.1.

http://www.initiative-communiste.fr/wordpress/uploads/AnalysemarxisteglobalisationShanghai.doc

80- نجاعي ، صوشة ، عوينة ، **العولمة والأسواق المالية** ، ص.3.

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

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

ويشير الباحثان فرنسوا جرين وجون روسيو من جامعة جنيف في ورقتهما الموسومة: العولمة : عملية أسواق وديناميكية لغات ، إلى أنها تتمثل في انتشار وامتداد مؤسسات الحداثة وهي عملية مستمرة حيث عرفت هذه الأخيرة في فترات محددة كظاهرة ترتبط بنيويا بالحداثة والتحديث .[81]

يبين الباحث تيمونز روبيرتس في كتابه الموسوم : من الحداثة إلى العولمة أن هذا المفهوم يعني لدى بعض الباحثين سيطرة نخبة اقتصادوسياسية جديدة لا تخضع للمحاسبة ، وهذه الظاهرة ليست عملية دمج اقتصادي وحسب ، ولكنها سيطرة مركزية متجانسة أما الباحث فيراها مجموعة من الإجراءات تجعل العالم أكثر اندماجا واعتمادا بعضه على بعض ، تشير إلى دمج اعتمادي بين الشركات ، وأيضا إلى الإنتاج الارتباطي على نطاق عالمي .[82]

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.

والعولمة حسب الباحثين (هاي ومارش ،2000) ماهي إلا تدفق الرساميل الطبيعية والمالية كما الأفراد والمعلومات والثقافات وغيرها .[83]

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

81 -**Universalisation Et Différenciation Des Modèles Culturels**. Éd. Agence Universitaire De La Francophonie Université Saint-Joseph ; Beyrouth, 1999, P.P.116-117.

82- تيمونز روبيرتس وآخرون ، **من الحداثة إلى العولمة** ، ترجمة سمر الشيشكلي ، سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 309 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.34.

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

والعولمة حسب رونيه بينديت وولفغانغ جيزر تختصر 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 .[84]

يعكس هذا المنظور مفهوم التجانس الاستهلاكي العالمي.

ويعتبرها الباحث الأنثروبولوجي الهندي أرجون أبا دوراي عميد الكلية الجديدة للأبحاث الاجتماعية بنيويورك ، على أنها الإسم لثورة صناعية جديدة تقودها تكنولوجيات جديدة قوية في الإعلام والاتصال .[85]

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 شكل جديد من الارتباط بين أطراف العالم المختلفة ، وهي اندماج منظومات ثلاث المنظومة المالية والإعلامية الاتصالية والمعلوماتية .[86]

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 .[87]

84- René Bendit et Wolfgang Gaiser, **Perspectives volumes xxv**, N3, 1995 ,P.393.

85- **قضايا عالمية تحديات العولمة** ، المجلة الإلكترونية يواس أيه ، فيفري 2007 ، ص. 6.

86- برهان غليون وسمير أمين ، **مرجع سابق** ، ص.ص 16- 17.

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

وحسب مارتن غريفيثس تعتبر مفهوما ثوريا ينفتح فيه العالم على بعضه بعضا ، تمهيدا للاندماج السيايسي 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.[88]

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

و الحبيب الجنحاني يعتبرها ظاهرة كونية تعيش مخاضا مجهول النتائج المستقبلية ، وتاريخية مستقلة عن الظواهر التاريخية السابقة.[89]

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 .[90]

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

مما يعني عالمية العادات والقيم والثقافات لصالح العالم المتقدم اقتصاديا ، بمعنى إذابة خصائص المجتمعات وتهميش العقائد الدينية .[91]

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

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

89- الحبيب الجنحاني ، **العولمة والفكر العربي المعاصر**، دار الشروق، القاهرة الطبعة الأولى 2002 ، ص. 75.

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

91- سليمان بن صالح الخراشي ، **العولمة** ، دار بلنسية للنشر والتوزيع ، الرياض ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.7.

ويراها المفكر أمين معلوف في كتابه الموسوم : الهويات القاتلة " قراءات في الانتماء والعولمة " بأنها 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 ظبطه.[92]

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 متجددة 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 العام لموضوع البحث متطرقة إلى شرح الإشكالية مبرزة العوامل التي أدت إلى بلورتها وصياغتها بهذه الطريقة ، وإلى الكيفية التي تمت فيها صياغة وتبني فرضياتها الرئيسة الأربع ، لتتطرق إلى أهمية الدراسة في نقاط مختصرة وإلى أسباب اختيار الموضوع وإلى أهداف الدراسة ، وإلى الصعوبات التي تعترض هذا النوع من الدراسات ، وإلى هيكل البحث المقسم إلى فصول ستة ، وإلى الدراسات السابقة وأخيرا تمت مناقشة المفاهيم الكلية الواردة في موضوع الدراسة بعد تفكيكها وتحليلها ، والتعقيب عليها من وجهة نظر الباحث لتتم صياغة التعاريف الإجرائية للدراسة.

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

الفصل الثاني:

الألعاب الإلكترونية

تمهيـــد

حاولنا التطرق في هذا الفصل ضمن أجزائه التسعة 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 و التطرق 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 الموسومة : 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 ، ويدرك جيدا انتشارها الواسع في المجتمع .[93]

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

93 - tony fortin et autres , **opcit** , P.15.

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 ، 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 قد 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.

يبين الباحث جون بول في دراسته الموسومة : 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 مراحل أربعة تشكل كل مرحلة عقدا كاملا.[94]

وفي ذات السياق يشير الباحثان آسا بريغر وبيتر بورك في كتابهما الموسوم : 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 الموسوم : " التلفزيون في الثمانينيات : المعادلة الكلية سنة ألف وتسعمائة واثنين وثمانين بأنها الابن الشرعي للأجهزة الإلكترونية في دور التسلية .[95]

94- Jean paul, **opcit** , P.1.

95- آسا بريغر وبيتر بورك ، **التاريخ الاجتماعي للوسائط** ، ترجمة محمد مصطفى قاسم ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 315 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.355.

1- المرحلة الأولى :

و تبتدئ من سنة 1965 إلى 1975 وتسمى بأطفال جيل الأتاري (atari) ، وأيضا مرحلة الخيال وأسطورة المخبر في أحد المرائب الكاليفورنية ، وها هي الحالة النموذجية 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 مبدأ بسيط للفعل ورد الفعل ، والسوق التي فكر فيها آنذاك هي سوق ألعاب الآركيد (Jeu D'arcade) [96] .

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 امام اختصاصيي وإداريي التسويق .[97]

96- Jean paul, **opcit** ,p.2.

*- **باك مان** (بالإنكليزية: **Pac-Man**) هي لعبة أركيد تم تطويرها من قبل شركة نامكو، صدرت لأول مرة باليابان عام 1980. واسعة الشهرة منذ صدورها حتى يومنا هذا، تعتبر باك مان عالميا كواحدة من كلاسيكيات ألعاب الفيديو، و مثالا حيا لثقافة الثمانينيات. عند صدورها باليابان والولايات المتحدة، كانت اللعبة ظاهرة اجتماعية حيث بيع العديد من المنتجات الترويجية، و تم 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 الألعاب لعبة man world pac .

- زيارة بتاريخ : السبت 2 جانفي 2011 على الساعة 19:53.

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

97- Jean paul, **opcit**,P.P.2-3.

في سنة 1976 قامت عشرون شركة مختلفة بإنتاج أجهزة ألعاب إلكترونية للاقتناء البيتي ، في ذات السنة قام مهندس ياباني باختراع باك مان (Pac Man) *، التي شكلت 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 متزامنة مع إدخال الحاسوب الشخصي (Ordinateur Personnel) .[98]

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 الكونسولات (Consoles) *إبان هذه الفترة كان هم الشركات منصبا على الإستراتيجية الهادفة لتطوير الألعاب الإلكترونية ، ابتداء من الحاسوب الشخصي (المنزلي) وانتهاء بتزويد السوق بكونسولات متخصصة ومحددة.[99]

والكونسول حسب ما أورده الباحث بيل غيتس في كتابه الموسوم : المعلوماتية بعد الأنترنت جهازُ تحكم أو نهاية طرفية مكونة من لوحة مفاتيح وشاشة عرض .[100]

3- المرحلة الثالثة :

وتبتدئ من 1985 إلى 1995 وتعرف بمرحلة العملاقين نانتندو وسيجا (Nintendo & Sega) ، بعد مرحلة اتسمت بركود طيلة ثلاث سنوات أنقذ العملاقان نانتندو وسيجا الموقف

98 - Jean paul, **opcit**,P.P.2-3.

99 - Jean paul, **opcit** , P.3.

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

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 . هذه الإستراتيجية ذات المردود 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 نينتاندو 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) ، إن خاصيتي هذه المرحلة تركيز الشركات والأجهزة المتخصصة التي تستهدف جيدا مشتريي الألعاب في فئة عمرية محصورة بين الثامنة والثامنة عشر ، أين توجد أربعة أصناف من الألعاب : ألعاب الإثارة / مغامرات ، إثارة / أركيد / ، محاكاة ورياضة . وفي هذه المرحلة تقاسم العملاقان نانتندو وسيجا السوق العالمية ، 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 سيجا التي قدرت مبيعاتها بخمسة عشرة بالمئة ، وهي الأكثر اختصاصا في ألعاب الآركيد.[101]

وفيما يخص الألعاب المحمولة من نوع Gameboy لشركة نانتندو التي حققت المركز الأول دون منازع بالرغم من أن تكنولوجيتها أقل تنافسية في وجـــود ألعاب أخـــرى من إنتاج سيجـــا (Sega) ولانكس (Lynx) من إنتاج أتاري (Atari) . و تيربو إكسبريس (Turbo Express) من إنتاج Nippon Electric Company (NEC) .[102]

101 - Jean paul, **opcit** ,P.P.3-4.

102 - Jean paul, **opcit** ,même page.

*- **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 2011 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

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 . إنها الألعاب الإلكترونية التي ساهمت في فتح طريق الوسائط التفاعلية المتعددة إن تقنية الـ 16 بايت (16 Bits) كتكنولوجيا للانتقال ساهمت في تغيير شكل اللعبة ، 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 .[103]

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) .[104]

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

103 - Jean paul, **opcit** ,P.4.

104 - Jean paul, **opcit**, même page.

التي تشتغل على الحواسيب بدأ في التضاؤل شيئا فشيئا ، ولا يمكننا أن نتكلم إلا عن الألعاب التي تمارس بشكل منفرد والألعاب التي تمارس على الشبكات . [105]

يشير الباحث غيوم دينيس في دراسته الموسومة : ألعاب الفيديو التربوية وتفعيل تطبيقها على تعليم الجاز إلى التقسيم الكرونولوجي الذي أبدعه الباحث إسبوزيتوسنة ألفين وخمسة.

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. [106]

ثانيا : أنواع الألعاب الإلكترونية

يبين الباحث جوليان ألفاريز في دراسته الموسومة : من لعبة الفيديو إلى اللعبة الجادة مقاربات ثقافية براغماتية وشكلية ، أن الباحث برنار جوليفا اقترح تصنيفها سنة ألف وتسعمائة وأربعة وتسعين ، من خلال الأصناف الستة الكبرى المغامرات ، والدور والأكشن والمحاكاة والإستراتيجية والفكرية . [107]

بينما يصنفها الباحثان جورج لويس بارون وإيريك برويار سنة ألف وتسعمائة وستة وتسعين ضمن الأصناف الأربعة الكبرى الفكرية والمحاكاة والإستراتيجية والمغامرات والدور والأكشن أما تصنيف الأخوين لي ديبردر الذي سبق كلا التصنيفين ، وانتهى بعدهما من سنة ألف وتسعمائة

105 - Jean paul, **opcit** , PP.4 – 5.

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

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

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 .[108]

يبين الباحثان هارفي بريدو وفابيان روندو في دراستهما الموسومة : 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 .[109]

1- الأكشن (Action) : ألعاب الأكشن تتطلب من اللاعب الحركة السريعة، وغالباً 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 غالباً هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم، أو المرور على طول المنطقة المليئة بالأعداء حتى الوصول لنهايتها. فاينال فايت (Fight Final) هي مثال على هذا النوع من الألعاب.[110]

- القتال (Fighting) : ألعاب القتال عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة. وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة، وفي وقت قصير (غالباً دقيقة أو أقل) يحصل اللاعب الذي حقق ضرراً أكبر ضد اللاعب الآخر وقضى عليه على نقطة تدل على

108 - Julian Alvarez,**opcit**, P.179.

109 - 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

110- **ألعاب الفيديو** ، الموسوعة الحرة (ويكيبيديا) :

- زيارة بتاريخ : الأحد 3 جانفي 2011 على الساعة 10:50 . http://ar.wikipedia.org/wiki/

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). [111]

– الكرة والدبابيس (Pinball) : ألعاب الكرة والدبابيس وتسمى أيضاً 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 .[112]

– المنصات (Platform) : من ألعاب الأكشن تركز على القفز بين المنصات وتفادي السقوط ، وتشتمل أحياناً على التسلق والتصويب، معظم شخصيات ألعاب المنصاب كرتونية من أشهر ألعاب المنصات القنفذ سونيك (Sonic).

– تصويب منظور الشخص الأول (First-Person Shooter) : من ألعاب الأكشن التي تركز على القتل بواسطة الأسلحة وخصوصاً المسدسات. يتحكم اللاعب في شخصية واحدة بواسطة المنظور الأول حيث لا يرى من اللاعب سوى يده وسلاحه، من أشهر ألعاب هذا النوع دوم (Doom) و كول أوف ديوتي (call of duty).

– تصويب المسدس الخفيف (Light Gun Shooter) : من ألعاب التصويب، 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 عوضاً عن أداة التحكم حيث يكون توجيه المسدس نحو شاشة التلفزيون أسهل. من أشهر وأقدم ألعاب هذا النوع هنت دك (Hunt Duck).[113]

111 – **ألعاب الفيديو** ، مرجع سابق.

112– **نفس المرجع**.

113– **نفس المرجع**.

– 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. [114]

– التصويب التكتيكي (Tactical Shooter) : ألعاب التصويب التكتيكي مشابهة لألعاب تصويب منظور الشخص الأول من حيث طريقة اللعب، ولكن الاختلاف ، 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). [115]

– تصويب منظور الشخص الثالث (Third-Person Shooter) :ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيراً للمنظورالأول، 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).[116]

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.

– التسلل (Stealth) :في ألعاب التسلل الهدف غالباً هو المرور في المنطقة دون أن يلاحظ الأعداء وجود اللاعب، ولكنها تحتوي أيضاً على القتال بواسطة المسدسات، من أشهر ألعاب التسلل ميتال جير (Metal Gear). [117]

– رعب البقاء على قيد الحياة (Survival Horror) :من الألعاب التي تدور أحداثها مثل قصص الرعب، تحاول إفزاع اللاعب في عدة مناسبات كما في أدب الرعب عن طريق الأجواء أو

114 – نفس المرجع.
115– نفس المرجع.
116 – نفس المرجع.
117 – نفس المرجع.

الموت أو ظهور الشخصيات الميتة (zombies) أو الدماء، تحتوي الألعاب أيضاً على العديد من الألغاز بجانب الهجوم على الأعداء،غالباً ما تكون ذخائر الأسلحة محدودة مقارنة بألعاب الأكشن الأخرى. أشهر ألعاب هذا النوع ريزدنت إيفل (Resident Evil)إضافة إلى سايلنت هيل silent hill.

– أنواع أخرى : تندرج العديد من الألعاب تحت مغامرات الأكشن ، 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).[118]

3– **المغامرات** (Adventure) : تلك الألعاب التي تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف وغالباً ما تكون خالية من القتال.[119]

– المغامرات النصية (Text Adventure) : من الألعاب ذات الشعبية الكبيرة في السبعينات والثمانينات، عبارة عن مغامرات بواسطة النصوص دون صور، حيث تتم كتابة الكلمات بواسطة لوحة المفاتيح للتحكم بالشخصية، من أشهر الألعاب زورك (Zork).

– مغامرات رسومية (Graphic Adventure) : من ألعاب المغامرات وفيها 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).[120]

– الروايات المرئية (Visual Novel) : نوع سائد بشكل أساسٍ في اليابان، ولكن تم تصدير عدد من الألعاب خارجها. عبارة عن مغامرات رسومية متأثرة بفن الأنمي، ومن بينها ألعاب محاكاة المواعدة (Dating Sim) ، ويمكن للاعب التحرك ومخاطبة الشخصيات، عندما

118 – **نفس المرجع.**

119– **نفس المرجع.**

120– **نفس المرجع.**

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). [121]

- الفيلم التفاعلي (Interactive Movie) : يحتوي على مقاطع مسجلة مسبقاً، 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).

4- **محاكاة البناء والإدارة** (Simulation Management & Construction) : ألعاب يقوم فيها اللاعب بعمليات البناء والتوسعة والإدارة للمجتمعات والمشاريع الخيالية بواسطة المتاح له من الموارد في لعبة بناء المدن .[122]

– بناء المدن (City-Building) : يقوم اللاعب ببناء المدن ابتداء من البنية التحتية وموارد الطعام والحماية وتوفير مراكز الصحة والرعاية وصولاً لإدارة اقتصاد المدينة، النجاح في اللعبة بناء مدينة متكاملة ليعيش سكانها برفاهية بالإضافة إلى توفير موارد اقتصادية كبيرة، من أشهر الألعاب سيم سيتي (SimCity).

- **محاكاة التجارة** (Business Simulation) : في ألعاب محاكاة التجارة يقوم اللاعب بالتحكم في اقتصاد مشروع ما (حسب اللعبة) ويقوم بإدارته، من بعض هذه المشاريع: المنتزهات الترفيهية، وشبكات القطارات، وشركات الخطوط الجوية تعد ذا موفيز (The Movies) من ألعاب محاكاة التجارة. [123]

121- **نفس المرجع.**

122 – **نفس المرجع.**

123- **نفس المرجع.**

- **لعبة إلهية** (God Game) : اسم يطلق على ألعاب البناء والإدارة التي تشمل منطقة أكبر، مثل حضارة أو كوكب كامل، وغالباً لا يكون هنالك هدف معين يحدد نجاح اللاعب في اللعبة ، من الألعاب المشهورة سبور (Spore).

- **محاكاة الحكومة** (Government Simulation) : ألعاب محاكاة الحكومة كما يوحي الاسم تتيح للاعب التحكم بحكومة ما سياسياً ، لتحديد مصير البلد أو لخوض الحروب ضد البلدان المجاورة، بالانس أوف باور (Balance of Power) مثال على هذا النوع .[124]

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

- **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).[125]

- **المحاكاة الاجتماعية** (Social Simulation) : ألعاب يقوم فيها اللاعب بالتحكم في حياة مجموعة من الشخصيات في المنزل، ومن أشهر ألعاب هذا النوع ذا سيمز (The Sims).[126]

6- **تمثيل الأدوار** (Role-Playing) : - لعبة تمثيل الأدوار بأسلوب الحاسوب : ألعاب تمثيل الأدوار، وتسمى أيضاً آر بي جي، تشتمل على العديد من الأنواع الفرعية، ولكنها تشترك في عدة أمور، مثلاً يتحكم اللاعب بمجموعة من المغامرين لديهم مهارات قتالية أوسحرية تحتوي ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالباً ما تكون أطول من الأنواع الأخرى في عالم كبير يحتوي على المدن والمناطق والتضاريس المختلفة يقاتل المغامرون أنواعا مختلفة من الوحوش، ابتداء من الوحوش

124 - **نفس المرجع.**
125 - **نفس المرجع.**
126 - **نفس المرجع.**

الأضعف ومع حصول الشخصيات على نقاط الخبرة يزداد مستواهم ويتمكنون من هزيمة الأعداء الأقوى . [127]

- **تمثيل الأدوار بأسلوب الحاسوب** (Role-Playing Computer) : أبرز أنواع ألعاب تمثيل الأدوار مخصصة غالباً لجهاز الحاسوب، ولكن ليس بالضرورة أن تكون كذلك. تبدأ الألعاب بإنشاء اللاعبين وتشمل على قصة غير خطية. إن هذا النوع من ألعاب تمثيل الأدوار من تخصص شركات البرمجة الأمريكية والأوروبية. من أشهر ألعاب هذا النوع ذي إلدر سكرولز (The Elder Scrolls). [128]

- 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 أيضاً على الأجهزة المحمولة ونادراً على الحاسوب، وهو من اختصاص شركات البرمجة اليابانية. من أشهر ألعاب هذا النوع فاينل فانتسي (Final Fantasy). [129]

- لعب أدوار الأكشن (Action Role-Playing) : 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. [130]

127 - نفس المرجع.

128 - نفس المرجع.

129 - نفس المرجع.

130 - نفس المرجع.

– **تمثيل الأدوار متعددة اللاعبين عبر الأنترنت** (Massively Multiplayer Role-Playing Online) : 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 لها قصة خيال علمي.[131]

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 . [132]

– **روجلايك** (Rougelike) : ألعاب روجلايك تعتبر من ألعاب تمثيل الأدوار، وتدور في الزنزانات العشوائية التي تحتوي على الأعداء والأدوات وبعض الأمور الأخرى على غرارالسلم الذي يقود للطابق الأعلى أو لخارج الزنزانة. من أقدم ألعاب روجلايك نت هاك (NetHack).

– **تمثيل الأدوار التكتيكية** (Tactical Role-Playing) : يدمج 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. [133]

7– **الإستراتيجية** (Strategy) : 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 .[134]

131 – نفس المرجع.

132 – نفس المرجع.

132 – نفس المرجع.

133– نفس المرجع.

134 – نفس المرجع.

- **المدفعية** (Artillery) : 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.

- **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 مستعداً 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.[135]

- **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.[136]

- **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. وأيضاً تشابه ألعاب الإستراتيجية في الوقت الحقيقي ، ولكن لكل طرف دور خاص به لتحديد ما يرغب في القيام به ، مثل التقدم أو الهجوم أشهر ألعاب هذا النوع هيروز أوف مايت آند ماجيك (Heroes of Might and Magic).[137]

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 أيضاً بالتصويب والمشاركة في الصراع ،

135 - **نفس المرجع.**

136 - **نفس المرجع.**

137- **نفس المرجع.**

بينما في الطائرات المدنية يقوم اللاعب فقط بالتجول والتحليق. أشهر ألعاب الطيران مايكروسوفت فلايت سيميولتر (Microsoft Flight Simulator). [138]

- **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).

- **الطيران الفضائي** (Space Flight) : 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. [139]

- **القطارات** (Train) : ألعاب القطارات تحاكي المركبات والبيئات والعمليات التجارية المتعلقة بخطوط سكك الحديد،من أشهر ألعاب هذا النوع مايكروسوفت ترين سيميوليتور (Microsoft Train Simulator). [140]

- **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 قوتها وضعفها، من أمثلة هذا النوع من الألعاب روك إن رول ريسينج (Rock N' Roll Racing). [141]

9- **أنواع أخرى** : توجد أنواع أخرى للألعاب لا يمكن أن تصنف ضمن التصنيفات الرئيسية المذكورة أعلاه.

138- نفس المرجع.

139- نفس المرجع.

140 - نفس المرجع.

141 - نفس المرجع.

- **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. من أشهر الألعاب الموسيقية دانس دانس رفولوشين (Dance Revolution Dance).[142]

- **الحفل** (Party): ألعاب الحفل تحتوي على الكثير من الألعاب الصغيرة متعددة اللاعبين، ومخصصة غالباً كتحدٍّ بين العديد من اللاعبين، أشهر ألعاب الحفل لعبة ماريو بارتي (Party Mario).

- **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)، لعبة ملاكمة .[143]

- **الرياضة** (Sport) : هي ألعاب محاكية لمختلف الرياضات التقليدية ، يقوم اللاعب بالتحكم برياضي واحد أو فريق كامل، أو يتكفل بالعمل الإداري للنادي. مثال على الألعاب الرياضية مادن إن إف إل (NFL Madden) لعبة كرة قدم أمريكية.[144]

- **التقليدية** (Traditional) : الألعاب التقليدية ألعاب معروفة من قبل دخولها عالم ألعاب الفيديو مثل ورق اللعب أو المونوبولي أوالشطرنج ، 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).[145]

142 - **نفس المرجع.**
143 - **نفس المرجع.**
144 - **نفس المرجع.**
145- **نفس المرجع.**

ثالثا : الألعاب الإلكترونية العربية

1- **أسطورة زورد** :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 ، وتأخذ 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 مستوياتها الستة عشر الحافلة بالحركة. ويتقاتل أبطال اللعبة ، التي تعمل ضمن بيئة «ويندوز» فقط ، باستخدام مهاراتهم المركبة والذكاء وعشرين سلاحاً مختلفاً ، ضد العديد من المخلوقات الشريرة مثل الرجل الجرذ ، والعناكب العملاقة ، والتماثيل الصخرية والنسور والحمير المقاتلة والتماسيح آكلة البشر ، بينما يقاتلون في ظروف بيئية مختلفة جداً.[146]

2- **أسد الفلوجة** : أسد الفلوجة 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 فعلاً إلا أن الواقع يفرض نفسه في هذه الأمور.[147]

3- **أمل الشعوب** (Rappelz) : 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 باورسيفن الإماراتية ، نشرت النسخة العربية للُّعبة تحت عنوان أمل الشعوب التي صدرت في السادس عشر من شهر مارس ألفين وتسعة.[148]

146- نفس المرجع.

147- نفس المرجع.

148- نفس المرجع.

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 تم 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 أربع شخصيات (أحمد وخالد ومريم ومعن) ، لعبة تحت الرماد وتحت الحصار من إنتاج شركة أفكار ميديا في سوريا وأول إنتاج للعبة فيديو إلكترونية ثلاثية الأبعاد في الوطن العربي .[149]

5- **تحت الرماد** : لعبة فيديو عربية سورية ثلاثية الأبعاد أستخدمت في إنجازها أحدث التقنيات ، صمَّمَ هذه اللعبة مجموعة من الشباب السوريين المبدعين ودارَ الفكر في دمشق ، بدأ العمل في إنجاز هذه اللعبة عام ألفين 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 ، وتتحدث عن انتفاضة الحجارة وتوضح الفرق بين العنف والدفاع عن النفس أستخدمت في تصميم وإنجاز لعبة تحت الرماد تقنيات عالية ثلاثية الأبعاد ، في كافة أجزاء ومراحل اللعبة مؤثرات وأصوات وأمكنة وأبعاد وتضاريس وشخصيات مختلفة .[150]

وتتضح في اللعبة تقنية تجسيد الحركات والتعبير أفضل مايكون ، وقد تعرض الموقع المحرك للعبة للتخريب أكثر من مرة من جهات يرجح أن تكون إسرائيلية ، وحددت الجهة الرابطة والمستخدمة 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 .[151]

149- **نفس المرجع.**

150 - **نفس المرجع.**

151 - **نفس المرجع.**

6- **زويا** (Zoya) : زويا ، محاربة من تدمر هي أول لعبة فيديو عربية ثلاثية الأبعاد نزلت إلى الأسواق في 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 " زويا "، في اجتياز " وادي الموت "، وهي منطقة معروفة في تدمر، للوصول إلى قلعة افتراضية خيالية تسمى قلعة النصر، حيث يُمنح المحاربون سر القوة ويصبحون قادة في جيش " زنوبيا " ملكة " تدمر ".[152]

7- **سادة الصحراء** : أول لعبة إستراتيجية باللغتين العربية والإنجليزية لأجهزة الكمبيوتر ترتبط محتوياتها بعصور التجارة المزدهرة في المنطقة العربية ما بين القرن السابع والسادس عشر الميلادي وتمزج " سادة الصحراء " بين لعبة الإستراتيجية ولعبة بناء المدينة ، التي تسمح للاَّعبين من لعب دور تجار مغامرين ينطلقون من قصر واحد في البداية ، ليتوسعوا وينتشروا حتى يتسنى لهم حكم 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 .[153]

وتحتوي 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 .[154]

8- **قصر الأساطير** : 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

152- **نفس المرجع**.

153- **نفس المرجع**.

154- **نفس المرجع**.

القوى لتكون تحت إمرتهما وقتما يشاءان ، وتضم هذه القوى مخلوقات من الحكايات الأسطورية القديمة وأبطالا حاملي سيوف مرصعة بالجواهر يتمتعون بقوى سحرية خارقة.[155]

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 .[156]

9- **قريش** : (بالإنجليزية: Quraish) 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 .[157]

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 وGameboy 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

155 – **نفس المرجع**.

156– **نفس المرجع**.

157– **نفس المرجع**.

– زيارة بتاريخ : الإثنين 4 جانفي 2011 على الساعة 21:55.

أقراص DVD عن طريق الحاسوب ، 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 .[158]

2- من حيث وظيفة التموضع :

إن ألعاب الأركيد مثلا تتطلب قاعات متخصصة وأيضا تجهيزات كبيرة ، وأيضا الشخصية منها أو المنزلية التي يمكن أن نلعبها سواء في العمل أو المنزل لها تجهيزاتها الخاصة .[159]

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 .[160]

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 و لما 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) التابعة لـ سيجا (Sega) ولكن

158- نفس المرجع.

159- نفس المرجع.

160 - Jean paul , **opcit** , P.P.10 – 11.

هناك ألعاب كثيرة ومتعددة طورتها بعض الشركات المستقلة ، ولكن تحت ترخيص صانعي الأجهزة وهناك ألعاب للبالغين تشتغل على الحاسب أوعلى الأنترنت . [161]

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 .[162]

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.

فبعض الباحثين يعتبر هذه الألعاب 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 جروب وير (GroupeWare) التي تشتغل في مجتمعات افتراضية والتي تنظم عملا تعاونيا . [163]

وهذه الألعاب تأخذ أشكالا عديدة ومنصات عديدة ، ومنها من تطورت أحيانا على دعامة معينة و منها 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 والهواتف النقالة واليوم تمارس في الطائرات وفي كل مكان يمكن أن ننتظر فيه ، وبهذا الشكل تعتبر الألعاب الإلكترونية بيئات مختلفة ولكل لعبة بيئتها الخاصة بها والتي تعطي للعالمية درجة معينة من النسبية ، فالإبداعية تنتشر

161- **opcit** , même page.

162- Jean paul , **opcit** , même page.

163- Jean paul , **opcit** , P.12.

بقوة في قطاع الألعاب ولكن البصمة والميكساج والتأثيرات ، تعتبر من النشاطات الشائعة للمبدعين في هذا المجال.[164]

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 سنة ألف وتسعمائة وأربعة وسبعين تلك هي بونج التي يمكن إيصالها بالتلفاز ، وبحلول سنة ألف وتسعمائة وثمانين حققت شركة أتاري مائة مليون دولار ولأسباب تسويقية ركزت شركات الألعاب على الأطفال والشباب .[165]

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 هذا الهوس بألعاب الفيديو .[166]

تعتبر ألعاب الفيديو الوجه المزدهر لعالم الاتصالات المتعددة ، شغف شبابي لا مثيل له وامتياز تكنولوجي وسوق واسعة وتجديد دائم ومردودية قوية للناشطين .[167]

164 - Jean paul , **opcit** , même page.

165 - آسا بريغر وبيتر بورك ، **مرجع سبق ذكره** ، ص.355.

166- فرانك كليش ، **مرجع سابق** ، ص.148.

167 – 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 .[168]

يبلغ حجم الاستثمارات السنوية لألعاب الفيديو في أيامنا هذه خمسة عشر بليون دولار في الولايات المتحدة وحدها فأكثر منازل أمريكا الشمالية لديها واحدة من تلك الألعاب كما أن الكثير منها به أجهزة نقالة .[169]

يشير الباحث ستيفن إ.سيويك في تقريره الموسوم : ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين أن 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.[170]

يشهد قطاع الألعاب الإلكترونية تطورا مذهلا على غرار القطاعات الأخرى (السينما ، التلفزيون ، الموسيقى ، وغيرها)، 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 ، بينما تشكل التجهيزات الكونسولية ثلثي هذه العائدات إن مكونات السوق ، كتجهيزات العتاد الصلب (Hardware) ، والبرمجيات التطبيقية للألعاب (Applications de Jeu Software) والخدمات عن طريق الخط (Les Services En

168- شاكر عبد الحميد ، **عصر الصورة السلبيات والإيجابيات** ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 311 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2005 ، ص. 369.

169- فرانك كليش ، **مرجع سبق ذكره** ، ص.90.

170- Stephen E.Siwek, **Video Games In The 21 st Century**, The 2010 Report, P.3, Pdf WWW.theesa.com

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.[171]

توجد ثلاثة أسواق كبرى لبيع الألعاب الإلكترونية وتتربع على عرش المبيعات سوق أمريكا الشمالية بنسبة تقدر باثنتين وأربعين بالمائة وتليها السوق الأسيوية خاصة اليابان بنسة ثلاثة وثلاثين بالمائة والسوق الأوروبية بخمسة وعشرين بالمائة.[172]

انطلاقا من هذا الأفق صرح الباحث أوليفيي زربيب (Olivier Zerbib) أن سوق الألعاب الإلكترونية هيمنت عليه الصناعتان 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 الآكشن ثلاثية الأبعاد التي تتميز بالسباق نحو المؤثرات الصوتية المتجانسة من منتج إلى آخر .[173]

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 ما ساعدها في ذلك تلك الألعاب التي حققت نجاحا كبيرا مثل " هالو 3 " " ماس إفكت ".وقالت مايكروسوفت أن سبعة عشر فاصل سبعة مليون جهاز " أكس بوكس 360 " تم بيعها في جميع

171- Jean paul, **opcit** ,P.15.

172- opcit ,même page.

173- Emmanuel Pedler, **Présentation** : **Les formes culturelles de la** communication : Échange culturel et globalisation, P.5.

http://www.erudit.org

أنحاء العالم منذ طرحها بالأسواق أواخر عام ألفين وخمسة ،وأظهرت بيانات مبيعات صدرت في وقت سابق عن عملاق البرمجيات أن ثلاثة عشر فاصل أربعة مليون جهاز بيعت حتى آخر سبتمبر الماضي ومايكروسوفت في منافسة مع جهاز " وي " الذي تنتجه شركة نانتندو.[174]

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 العالمية بثلاثين فاصل عشرين مليون جهاز " أكس بوكس 360 " منذ الواحد والثلاثين من مارس ألفين وتسعة .[175]

2- **مبيعات شركة سوني لجهاز بلاي ستيشن ثلاثة** : تقدر تكلفته المبدئية بثمانمائة وخمسة دولار أمريكي لأنموذج بلاي ستيشن ثلاثة ذو سعة العشرين جيغا بايت وثمانمائة وأربعين فاصل خمسة وثلاثين دولار لأنموذج بلاي ستيشن ثلاثة ذو سعة الستين جيغا بايت ، رغم ذلك قررت شركة سوني بأن تبيع نموذجي بلاي ستيشن ثلاثة بأسعار أقل من تكلفة صنعها حيث تم بيع نموذج العشرين جيغا بايت بأربعمائة وتسعة وتسعين دولار، ونموذج الستين جيغا بايت بخمسمائة وتسعة وتسعين دولار، ممايعني تكبدها خسارة قدرها مائتين وخمسين دولار لكل جهاز بلاي ستيشن ثلاثة يباع في السوق، أي حدود مليار فاصل تسعمائة وسبعة وتسعين دولار أمريكي خسارة في سنة بيعها الأولى للجهاز، بعد ظهور هذه النتائج، أعلن كين كتاراكي رئيس شركة **سوني** نيته في التقاعد من منصبه .[176]

والعديد من وكالات الأخبار خمنت بأن سبب تقاعده هو المبيعات الضعيفة لجهاز بلاي ستيشن ثلاثة مقارنةً بجهازي الوي و الإكس بوكس 360، عقبت شركة سوني للحاسوب على هذا الخبر بالقول أن السيد كتراكي كان يقرر التقاعد من الشركة قبل ظهور هذه النتائج ، توقع المدير التنفيذي لشركة سوني كازي هيرايا في جانفي ألفين وثمانية أن بلاي ستيشن ثلاثة سيبدأ

174 - إكس بوكس Xbox 360 ، الموسوعة الحرة (Wikipedia) .

- زيارة بتاريخ : الإثنين 4 جانفي 2011 على الساعة 22:30 .

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

175- **نفس المرجع**.

176 - **نفس المرجع**.

بجني الأرباح في بداية العام ألفين وتسعة، بينما المحلل نيكو سيتاجروب توقع بأن بلاي ستيشن 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 بلاي ستيشن ثلاثة يباع في السوق ، والمدير التنفيذي هيرايا صرح بأن هدفه بيع مائة وخمسين مليون جهاز في التسع سنين القادمة ، أي أن يتغلب جهازبلاي ستيشن ثلاثة على جهاز سوني السابق في المبيعات. انخفضت تكلفة إنتاج بلاي ستيشن ثلاثة كثيرا منذ انطلاق الجهاز و ذلك بسبب تناقص أسعار العتاد الصلب للجهاز منذ جانفي ألفين وثمانية وانخفضت قيمة التكلفة الصناعية لبلاي ستيشن ثلاثة إلى أربعمائة دولار أمريكي .[177]

الجدول رقم 1

جدول مبيعات (شركة Sony) .[178]

المنطقة	عدد القطع المباعة	بداية العرض
كندا منذ أوت 2008	520,000	17 -19 نوفمبر 2006
اليابان منذ ديسمبر 2008	2.66 مليون	11نوفمبر 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

177 - **نفس المرجع**.

178 - ويكيبيديا ، **مرجع سابق**.

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.[179]

وبحلول سنة ألف وتسعمائة وتسعين كان ثلث بيوت أمريكا الشمالية كلها أكثرمن ثلاثين مليون بيت يضم بين جنباته مشغل ألعاب نانتندو لتصبح عملاقا تجاريا صناعيا بكل المعايير القياسية الصناعية لتتجاوز أرباحها أرباح شركة سوني بأربعمائة ضعف سنة واحد وتسعين 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 .[180]

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.[181]

وهذا ظهر واضحاً بشكل أكبر في السوق اليابانية حيث لازالت حتى اليوم تحقق أعلى نسبة مبيعات بنسبة الضعف إلى ستة أضعاف أكثر من الأجهزة الأخرى في إجصائيات البيع الأسبوعية منذ بداية البيع في العام ألفين وسبعة في الثاني عشر من سبتمبرألفين وسبعة أوضح تقرير عرض في مجلة فاينانشال تايمز أن 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

179 – فرانك كليش ، **مرجع سابق** ، ص.ص 148 – 149.

180– **نفس المرجع والصفحة.**

181 – الموسوعة الحرة ويكيبيديا ، **مرجع سابق.**

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.[182]

الجدول رقم 2

جدول مبيعات (شركة Nintendo) .[183]

المنطقة	عدد القطع المباعة	بداية العرض
الأمريكيتان	13.11 مليون	19 نوفمبر 2006
اليابان	6.43 مليون	2 ديسمبر 2006
المناطق الأخرى	10.08 مليون	8 ديسمبر 2006
في أنحاء العالم	29.62 مليون	

المصدر : الموسوعة الحرة ويكيبيديا

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 نمواً في العالم بحلول العام ألفين وثلاثة عشر. وسيتم عرض أحدث اتجاهات ومنتجات هذا المجال في العالم العربي 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

182 - **نفس المرجع**.

183- الموسوعة الحرة ويكيبيديا ، **مرجع سابق**.

:« المعرض يعكس الشعبية المتزايدة للألعاب الإلكترونية في العالم العربي ، والنمو المطرد لحركة بروتوكولات الأنترنت ، رغم الأزمة الاقتصادية العالمية ».[184]

وقدرت « سيسكو » ازدياد حركة بروتوكولات الأنترنت السنوية بمعدل وسطي تراكمي يصل إلى أربعين بالمائة ، ليفوق بذلك ثلثي « زيتابايت » خلال السنوات الأربع المقبلة ، في ظل توقعات بتحقيق منطقة الشرق الأوسط وإفريقيا أعلى معدل نمو بنسبة واحد وخمسين بالمائة ، 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 نمواً يفوق الواحد فاصل ثلاثمائة بالمائة عن عام ألفين .[185]

وحتى الآن، مع ارتفاع الطلب على الألعاب الإلكترونية من قبل كثير من المستخدمين، 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 » ، وتوقع أن « تشهد شركات الألعاب الإلكترونية الكبرى متعددة اللاعبين، والتي تعمل على تطوير وترويج هذا النوع ، نمواً مطرداً 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

184 – **المرجع نفسه** .

185 – **جريدة الرؤية الاقتصادية** ، الأحد 25 أكتوبر 2009.

http://www.alrroya.com/node/41703

وتطبيقات الهواتف النقالة » ، وأوضح أن «معرض دبي العالمي للألعاب » الذي سينعقد بالتزامن مع « معرض دبي الدولي للشخصيات الكرتونية والتراخيص » (كركتر دبي) .[186]

يعد أكبر تجمع سنوي للعاملين في مجال الصناعات الترفيهية في الشرق الأوسط، ويتضمن معرضاً وفعاليات خاصة بتفعيل أطر التواصل، وقمة دبي الدولية للألعاب، وعرض الشخصيات الكرتونية وبطولة العالم للألعاب الإلكترونية (تحدي دبي) ».[187]

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 ". 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 ، ويقدم 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 ".[188]

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 الإمارات العربية المتحدة، وهيئة دبي للثقافة والفنون، ومكتب

186 - **نفس المرجع**.

187- **جريدة الرؤية الاقتصادية** ،مرجع سبق ذكره.

188 - **اختتام كركتر دبي ودبي العالمي للألعاب الإلكترونية** ، الإمارات العربية المتحدة : السبت 31 أكتوبر 2009 .

http://www.ameinfo.com/ar-153015.html

مهرجان دبي للتسوق – مدهش ، والاتحاد العالمي للتراخيص والسلع LIMA ، ودائرة الجنسية والإقامة بدبي.[189]

و International Anime Fair Tokyo، وTotal Contents Licensing & Magazine Merchandising، ووياك من اتصالات، وماجيك بلانيت، وتلفزيون MTV Arabia، وسامسونج، و Virgin Radio، و Suoq.com وWorld Cyber Games، وEmirates Network و"Nordic Game" و"China Joy" و" Taipei Game Show" و"مؤتمر تطوير الألعاب الإيطالي".[190]

4-2 استهلاك الألعاب الإلكترونية في السعودية :

أكد الخبير الاقتصادي عبد العزيز الحسين أن الصين تعد الأولى في تصدير لعب الأطفال للمملكة بنسبة سبعين بالمائة من حجم تجارة ألعاب الأطفال في المملكة، والتي تقدر بنحو مائتي مليون دولار سنويا ، وأوضح الخبير الاقتصادي أن حصة الألعاب الإلكترونية في السوق السعودية تفوق نسبة ثلاثين بالمائة ، وأن السوق السعودية تستوعب نحو ثلاثة ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي مقلدة .[191]

أين أشار في ذات السياق إلى أن تجار الألعاب في السوق السعودية يحرصون دائما على جلب أحدث الألعاب والمبتكرات الجديدة ،لأن ميول الطفل السعودي 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 مليونا وستمائة ألف جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من ستين بالمائة من المنازل السعودية يوجد بها جهاز واحد للألعاب الالكترونية على الأقل .[192]

189 – **اختتام كركتر دبي وديبي العالمي للألعاب الإلكترونية** ، مرجع سابق .

190– **نفس المرجع**.

191 – **جريدة اليوم الإلكتروني** ، العدد 12498 الصادر بتاريخ : الإثنين 03-09-2007 .

http://www.alyaum.com/issue/page.php?IN=12498&P=14

192– **نفس المرجع**.

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 .[193]

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 .[194]

لقد قام الباحثان إبراهيم بن عبد الرحمن الريّس وهاني بن عبد العزيز التويجري في دراستهما الموسومة : 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 .[195]

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 :-

193 - الإيسكوا ، **المحتوى الرقمي العربي : التحديات والأولويات والتوجهات** ، نسخة عربية أصلية : الأمم المتحدة نيويورك 2005 ، ص.63.

www.escwa.un.org

194- **نفس المرجع** ، ص.63.

www.escwa.un.org

195- إبراهيم بن عبدالرحمن الريّس وهاني بن عبدالعزيز التويجري ، **الألعاب الإلكترونية العربية** ، ص.ص.10.11.

ccisdb.ksu.edu.sa/files/prs1270000.pptx

صناعة الألعاب الإلكترونية العربية تعاني عجزا في كتابة السيناريو. – لا يمتلك الوطن العربي حتى الآن أكاديمية عربية واحدة متخصصة في تعليم « ألعاب الكومبيوتر » .[196]

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 .[197]

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 ، 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 إلى 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 وانتاج لعبة برؤية عربية .[198]

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

196 – أحمد محمد يوسف ، **صناعة الألعاب العربية تعاني بسبب نقص كتاب السيناريو** ، الشرق الأوسط جريدة العرب الدولية ، العدد 9842 الصادر بتاريخ : 8 نوفمبر 2005.

197- **نفس المرجع** .

http://www.aawsat.com

198- 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

مقدمتها تكلفة هذه البرمجيات المرتفعة 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 . 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 نظرتجارية محضٍ والسوق العربي والمصري ليسا ناضجين بالشكل الكافي لإنتاج برامج ألعاب تعليمية أو ذات أهداف تخدم القضايا العربية . [199]

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 لايخضع 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.

1- التأثيرات الأخلاقية على الجيل الناشئ :

يشير الباحث أمان الخالد في مقاله الموسوم : كشف مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب حيث قدم الأستاذ عامر المطوع في نهاية دراسته الموسومة : الألعاب الإلكترونية بين الترفيه والتدمير التي أرسلها إلى عدة جهات تعليمية وأمنية وإعلامية ، حصلت جريدة الرياض

199- نفس المرجع.

على نسخة منها اقتراحاً بتشكيل لجنة لدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الجيل الناشئ وطرق الوقاية منها ووضع معايير لما يمكن السماح به للوصول إلى الأسواق ، وما يمنع وصوله لخطره الشديد .[200]

مشيرا إلى أن أحدث الألعاب تعلم أساليب الجريمة وفنونها وحيلها منمية في العقل قدرات ومهارات آلتها العنف ونتيجتها الجريمة ، فالواقع 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 .[201]

تعكس دراسة الباحث عامر المطوع التي أوردها الباحث أمان الخالد والمتمحورة 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

200 – أمان الخالد، **كشف مخاطر الألعاب الإكترونية على الأطفال والشباب** ، جريدة الرياض العدد 13148 الصادر بتاريخ : الإثنين 26 جويلية 2004.

http://www.alriyadh.com

201- **نفس المرجع**.

http://www.alriyadh.com

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 عربية 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 تعود 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؛ على غرار التحذيرات المكتوبة على علب السجائر، وضرورة تقنين إنتاجها، وتحديد نسب اهتزاز معينة خصوصا مع ازدياد عدد الأطفال الذين يستخدمونها. [202]

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 مطالبين الشركات المنتجة للألعاب بكتابة

202- يوسف القرضاوي ، **كتب فقه اللهو والترويح : ألعاب الكمبيوتر** ، الثلاثاء 6 ديسمبر 2006.

- زيارة بتاريخ : الأربعاء 6 جانفي 2011 على الساعة 20:14 . http://www.qaradawi.net

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 الموسوم : 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 جداً أثناء ممارسة ألعاب الكمبيوتر .[203]

مما يزيد من فرص إجهادها إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من شاشات الكمبيوتر تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين والجفاف والحكة ، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب . [204]

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 الكهرومغناطيسية ، ففرط إثارة هذه الأعضاء المتعرضة أكثر من غيرها جراء الانخراط في سياق طقوسية اللعبة يؤدي إلى تلك الإصابات التي تؤدي بدورها إلى إجهاد بدني عام.

203 – عدنان محمد الفسفوس ، **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال** ، صحيفة دنيا الوطن الإلكترونية ، بتاريخ : 07-05-2006 .
http://www.alwatanvoice.com

204- **نفس المرجع**.
http://www.alwatanvoice.com

وفي ذات المنحى تبين الدراسة التي قام بها كل من الدكتور كريج أندرسون، الخبير في علم النفس من جامعة ولاية أيوا للعلم والتكنولوجيا والدكتورة كارين ديل من كلية لينيور راين، من خلال دراستين 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 وقد أجرى هذه الدراسة قسم الأشعة في كلية الطب بجامعة إنديانا بالولايات المتحدة الأمريكية .[205]

وفي هذا الإطار يقول أستاذ الأشعة فينسينت ماتيوز: إن ممارسة نوع معين من ألعاب الفيديو العنيفة ربما تكون له تأثيرات قصيرة المدى على أداء المخ مقارنة بممارسة الألعاب المثيرة غير العنيفة. وفي هذه الدراسية 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، فأظهرت 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.[206]

وحدوث نشاط في المنطقة العاطفية، ولذلك 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

205 – بنت المغرب ، **الألعاب الإلكترونية تؤثر على أداء مخ الصغار** ، مدونات مكتوب 31 – جانفي – 2009.

– زيارة بتاريخ : الخميس 7 جانفي 2011 على الساعة 18:30 . maktoobblog.com

206 – **نفس المرجع**.

القوانين واللوائح الخاصة ببيع الألعاب سالفة الذكر للأطفال ،كما تعتزم المفوضية الأوروبية استحداث قائمة من العقوبات المشتركة ضد تجار التجزئة .[207]

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 استراتيجيات 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.

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 الغداء والعشاء ، فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم .[208]

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

207-**نفس المرجع.**

208- **طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار.**

http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

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.

3- التأثيرات السلوكية :

يشير الباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم : 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 .[209]

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 تخرق 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.

وفي ذات المنظور يبين الباحث محمد عبد الحفيظ في مقاله الموسوم : 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

209 - شاكر عبد الحميد ، **مرجع سابق** ، ص.407.

وثامر المطيري وغنام الغنام ، بأنها بالغة الخطورة على أطفالنا بسلبياتها الكثيرة التي تنعكس على الممارس منمية فيه روح التمرد والعنف والعداء وحب الانتقام.[210]

كما تشجعه على تعاطى المخدارات ، 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 أبائهم فخطورتها تظهر على الفرد والمجتمع وتؤدي إلى الانعزالية ، وإلى أمراض نفسية كثيرة ليكتفي الممارسون بهذه الأجهزة عوضا عن الحياة الاجتماعية.[211]

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 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 بورك في كتابهما الموسوم : التاريخ الاجتماعي للوسائط من غوتنبرغ إلى الأنترنت ، إلى الجدل الحائر حول تأثيرات ألعاب الحاسب الإلكتروني ولا

210 – 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

211- **نفس المرجع.**

سيما على الأطفال ، ليكون كتاب الباحث بيمر الموسوم : حمى ألعاب الفيديو سنة ألف وتسعمائة واثنين وثمانين وعنوانه الثانوي " التسلية والتعليم والإدمان ".[212]

أين 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 .[213]

فبالرغم من أن الباحثان 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 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 الألعاب أو الجيم بوي Game Boy من نانتندو وجهاز اللعب المعروف بسيجا Sega رفقاء سمر دائم للكثير من العائلات الأمريكية لقد نمت ثقافة اللعب 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 .[214]

212 – آسا بريغر وبيتر بورك ، **مرجع سابق** ، ص.ص.356 – 357.

213- **نفس المرجع والصفحة.**

214- فرانك كليش ، **مرجع سابق**، ص.90.

يبين الباحث فرانك كليش القدرة التأثيرية للميديا الجديدة التي ساهمت في انتشار ما يعرف بثقافة اللعب في المجتمع الأمريكي ، أنى 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 تكنوثقافي 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 ومن الافتراضي إلى الواقع الحقيقي، وهكذا يستمر استدماج الممارس لثقافة العنف بين الواقعي والافتراضي.

يبين الباحث ستيفن كلين وآخرون في دراستهم الموسومة : اللعب الرقمي تفاعل التكنولوجيا ، الثقافة ، والتسويق أن الباحثان 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 .[215]

وفي ذات المنحى يبين الباحث أحمد نعوف في مقاله الموسوم : ظاهرة الألعاب الإلكترونية في مجتمعاتنا تأثيرها مستطلعا آراء عدد من الأمهات ومتحدثا إلى بعض مرتادي صالات الألعاب من الأطفال،ومستمعا إلى الأخصائي التربوي علي عبدالرزاق الذي يرى أن هذه الألعاب تجسد اللامبالاة بالآخرين ابتداء بالأسرة وانتهاء بالمجتمع تبث روح المغامرة اللامسؤولة والاندفاع غير المكترث بالعواقب فنظرتهم للحياة قائمة بين الواقع والخيال .[216]

215 - stephen kline and other , **digital play** : **the interaction of technology** , **culture** , **and marketing** , McGill – queen,s university press 2003, P.11.

216 - أحمد نعوف ، **ظاهرة الألعاب الإلكترونية في مجتمعاتنا** ، يومية الفداء العدد 13204 بتاريخ الخميس 28-6-2007.

وبعد 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 دورالوالدين في احتواء تأثيراتها معتقدا أن حل المشكلة يكمن في الشعور بوجودها والكثير من الأسر تجهل مخاطرالألعاب ولاتراها مشكلة بل العكس فهي حل لمشكلة الفراغ لدى الأبناء.[217]

أما اللعب في الشارع هوعين 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 .[218]

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 تتستثنى 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 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

http://fedaa.alwehda.gov.sy

217 - **نفس المرجع.**

218- **نفس المرجع.**

يعيش فيه فالعنف لا يولد إلا عنفا محاكى 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 الموسوم : 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 أننا نعيش مرحلة تسابق في صناعة المواد الترفيهية الخيالية المعتمدة على التقنيات العالية في عصر جديد من الترفيه الشبكي ، فالشباب 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 .[219]

لتؤكد دراسة أجرتها جامعة ستاتفورد الأمريكية حول أسباب مظاهر العنف عند أطفال المدارس في المرحلة الابتدائية ، أن عنف الشاشات سبب رئيس يعكس ظاهرة عنف الأطفال لتحذر الدراسة من خطورة الاستسلام لهذه الأجهزة التي صنعت جيلاً 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 مدرساً وإثنا عشر طالبا، 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.[220]

219 – سلمان السلمان ، **الألعاب الإلكترونية تنتج " ثقافة الغرفة " لدى الأحداث** ، جريدة الرياض العدد 13212 بتاريخ الإثنين 23 أوت 2004.
http://www.alriyadh.com

220- **نفس المرجع**.

http://www.alriyadh.com

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 قبل 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 : 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 ، لِتُحَاكَى 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 الموسومة : الألعاب والمحاكاة في التعلم على الخط : بحث وتطوير إطار الأشغال ، أن الباحث goknur kaplan akilli في ورقته الموسومة : 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 .[221]

يبين الباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم : عصر الصورة الإيجابيات والسلبيات لتشير 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.[222]

يعكس هذا السياق الاستعمال الصحي السليم لهذه الوسائط التفاعلية في التعليم الترفيهي الذي قطعت فيه الدول الغربية المتقدمة أشواطا كثيرة،جاعلة هذه الوسائل التكنوثقافية 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.

221- 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.

222- شاكر عبد الحميد ، مرجع سابق ، ص.408.

وفي ذات السياق يبين الباحث عوض آل سرور الأسمري في مقاله الموسوم : الألعاب الإلكترونية تشاركنا تربية أطفالنا ، أن عالم الألعاب الإلكترونية شهد تطوراً مذهلاً مع التطورات التقنية المتلاحقة ، مثل تقنيات الحاسوب وتطور الأنترنت، وأصبحت هذه الألعاب في متناول الأطفال والمراهقين والشباب، حيث أصبح الكثير منهم متأثرا بها ، فهم 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 مخاطر هذه الألعاب التي أصبحت شريكا في التنشئة الاجتماعية لهؤلاء ، وفي تربيتهم على الفوائد التي يمكن جنيها من الألعاب الإلكترونية.[223]

على غرار المساهمة في تنمية الملكات المهارية والتعليمية لتمكن 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.[224]

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 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

223 – عوض آل سرور الأسمري ، **الألعاب الإلكترونية تشاركنا تربية أطفالنا** ، صحيفة الاقتصادية الإلكترونية العدد 5107 بتاريخ 05 أكتوبر 2007.
http://www.aleqt.com

224- **نفس المرجع**.
http://www.aleqt.com

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 الموسومة : 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 يُفعِّلُ تركيز واهتمام الممارس ، ويحفز ملكاته ومهاراته على إدراك المحيط الفضائي .[225]

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 الفكرية والنفسية والجسدية والتعليمية 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 ولاتقتصر على

225- Guillaume Denis , opcit , P.17.

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 : الألعاب الإلكترونية أن 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 ، 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 لديهم ، فالألعاب الإلكترونية تحفز قوة التخيل والإبداع وتنمي القدرة على التركيز.[226]

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 وفي دراسة قام بها سكوت نيكولسون Scott Nicholson الموسومة: The Role of Gaming in Libraries: Taking the Pulse 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 .[227]

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

226 – محمد العبري ويوسف النيري ، **الألعاب الإلكترونية**.

– زيارة بتاريخ : الخميس 7 جانفي 2011 على الساعة 17:33.

http://www.multiupload.com/VPG89FJ5GB

227– **نفس المرجع**.

http://www.multiupload.com/VPG89FJ5GB

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 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 الموسومة : 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 لأهميتها 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 تتوصل 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 كنموذج للحياة الغربية يواكب التطور التقاني المذهل والمستمر.

وفي ذات المنحى التعليمي دائما يبين الباحث عبيد بن مزعل الحربي في دراسته الموسومة : 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.[228]

228- 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 ، ص.100.

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 تقنوتربوية تفاعلية ترفيهية ، تساهم في رفع كفاءات الدارسين وتكشف خوض هذه الميديا غمار التجربة التربوية ، وتحديثها بوجه عام في الدول التي أدمجتها في برامجها التعليمية.

وفي ذات السياق تشير الباحثة باتريسيا واستيو وآخرون في دراستهم الموسومة : 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 : ماذا يمكن أن تجلب الألعاب الإلكترونية للتعليم في القسم ؟ وأي تعاون متوخى بين التربية وصناعة الألعاب الإلكترونية في هذا السياق ؟.[229]

لتكشف الدراسة أن المدرسين والمدرسات من مختلف الأعمار والخبرة والأقدمية ومعرفة الألعاب وعمر تلاميذهم والمادة الملقنة ، يستعملون الألعاب في أقسامهم ومهما كان نوع اللعبة المستعملة ، فإنها تجدد تحفيز التلاميذ وترفع كفاءاتهم الاجتماعية والثقافية والذهنية والمكانية والزمانية وغيرها ، لترصد 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 ، والدعم المقترح الأمثل كان في دول الأراضي المنخفضة والدانمارك والمملكة المتحدة ، لتتوصل هذه الدراسة إلى أن هذا الاستخدام يدعم التلقين

229 - Patricia Wastiau Et Autres, **opcit** , P.9.

التقليدي ولا يحل محله بأي حال ، ليثبت تحليل النتائج الأثر الإيجابي لهذا الاستعمال من أجل تحديث وتطوير التعليم والبرامج في ظل التغييرات المتلاحقة وتحدياتها .[230]

لقد أثبتت هذه الدراسة المسحية الأوروبية المجراة على خمسمائة ممارس لمهنة التدريس سنة ألفين وثمانية ، أن 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 أن 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 أن 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 الإرتقاء 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، والهدف 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.[231]

230- Patricia Wastiau Et Autres, **opcit** , P.9.

231- **مايكروسوفت تحاول استكشاف الفؤائد التعليمية من ألعاب الفيديو** ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 24 فيفري 2009.
- زيارة بتاريخ : الجمعة 8 جانفي 2011 على الساعة 16:05.

http://www.aitnews.com/news/9926.html

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 : 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 التكنوثقافية 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 ، 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 واستيو 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 ، وأكدت 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 أن الألعاب يمكن أن تحفز القدرات التعليمية لدى البشر عبر مساعدتهم لتطوير قدرة إدراك عالية. وأضاف أن ألعاب إطلاق النيران تحديداً تجبر اللاعبين على مراقبة الكثير من العناصر مثل الذخائر والقنابل ، والحالة الصحية وإمكانية اتخاذ أماكن مناسبة ، وعلى 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 .[232]

رغم أن الشركات العملاقة متعدية (عابرة) الجنسية على غرار مايكروسوفت تجسد ليبرالية السوق ، إلا أن مراقبي عالم الألعاب ومتتبعيه يؤكدون أن 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 واتسيو في دراستها الموسومة : أي استعمال للألعاب الإلكترونية في القسم والباحث عبيد الحربي في دراسته الموسومة : الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات والباحث غيوم دينيس في دراسته الموسومة : ألعاب الفيديو التربوية وتفعيل تطبيقها على تعليم الجازوالباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم : عصر الصورة الإيجابيات والسلبيات والباحث عوض آل سرور الأسمري في مقاله الموسوم :الألعاب الإلكترونية تشاركنا تربية أطفالنا والباحثان محمد العبري ويوسف النيري في دراستهما الموسومة : الألعاب الإلكترونية، لتتقاطع وجهات نظرهم في مساهمة هذه الوسائط في تطوير الملكات المهارية والتعليمية والفكرية والإبداعية ورفع

232- **مايكروسوفت تحاول استكشاف الفؤائد التعليمية من ألعاب الفيديو** ،مرجع سابق.

- زيارة بتاريخ : الجمعة 8 جانفي 2011 على الساعة 16:05.

http://www.aitnews.com/news/9926.html

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 ، ويبقى 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.

1- 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 ، وأكد 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 خصيصاً للأطفال الذين يُعانون من مرض السرطان ، وأكد أن ذلك الجانب الإنساني لألعاب الفيديو يقوم على تحديد الأهداف وتصميم أسلوب معين للوصول إلى الأهداف المحددة .[233]

233 - **الأوساط الطبية والعلمية تستعين بألعاب الفيديو كعلاج أساسي** ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 20 أوت 2006.
- زيارة المواقع بتاريخ : السبت 9 جانفي 2011 على الساعة 16:35. http://www.aitnews.com/news/3473.html

وأكدت الدراسات أن المرضى الذين قاموا بممارسة تلك اللعبة أصبحوا أكثر إقبالا على دوائهم ، وأصبحوا أكثر رغبة في هزيمة هذا المرض اللعين، وأكدت 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 أبريل الماضي.[234]

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.

لقد أعلنت هوب لاب HopeLab أنها ستقدم البيانات والنتائج الخاصة بلعبتها الإلكترونية في البرنامج الواعد Games for Healt وProject h ، 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 المتمثلة في ألعاب الفيديو.[235]

وأيضا تأثيرها في الجانب الصحي بالإضافة إلى دورها الترفيهي المعروف حسب منظم اللقاء وكانت 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 نينتيندو القادم Wii ، والمتمثلة في أجهزة الإحساس بالحركة والتي ستجعل الأطفال يندمجون في اللعب بصورة تساهم في زيادة لياقتهم البدنية والذهنية في آن واحد.[236]

234- **نفس المرجع**.

235 - **الأوساط الطبية والعلمية تستعين بألعاب الفيديو كعلاج أساسي** ،مرجع سابق.

236-**نفس المرجع**.

- زيارة المواقع بتاريخ : السبت 9 جانفي 2011 على الساعة 16:35.

http://www.aitnews.com/news/3473.html

2- 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.[237]

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 تأثيراً من الإعلانات التلفزيونية، وهذه النتائج تعتبر من النتائج الأولية للدراسة، وتشير النتائج أيضا إلى أن اللاعبين الذين يستمتعون بألعاب الإنترنت 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، ومن 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، أما بالنسبة لممارسي الألعاب عبر الويب فتشير دراسات

237- **الإعلانات المدمجة في الألعاب الإلكترونية** ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 16 نوفمبر 2005.
زيارة بتاريخ 10جانفي 2011 على الساعة 20 : 17.
http://www.aitnews.com/news/3146.html

مختلفة إلى أن اللاعبين لا يشعرون بأية مشكلة تجاه وجود إعلانات داخل ألعاب الفيديو على الويب .[238]

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. [239]

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، وهو مجال تعتبره شركة غوغل فرصة لمستخدمي وناشري الألعاب فضلاً 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، أصبحت الإعلانات في الألعاب منطقة جذب للعديد من شركات البرمجيات .[240]

بما في ذلك شركة مايكروسوفت التي اشترت شركة الإعلانات في الألعاب Massive Inc. مقابل مائتي مليون دولار أمريكي ، على صعيد آخر، صرحت شركة غوغل أنها تطمع في شراء برنامج Trendalyzer، وهو برنامج يقوم بإنشاء رسومات متحركة وعرض الوقائع والأرقام

238 – **الدعاية داخل الألعاب الإلكترونية على الويب أكثر فعالية من إعلانات التلفاز** ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 25 مارس 2009 . زيارة بتاريخ 10جانفي 2011 على الساعة 30 : 17.

http://www.aitnews.com/news/10314.html

239- **نفس المرجع**.

http://www.aitnews.com/news/10314.html

240 – **غوغل تطرق بابا جديدا للإعلانات على ألعاب الفيديو** ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 21 مارس 2007.

بتاريخ 12 جانفي 2011 على الساعة 00 :14.

http://www.aitnews.com/news/482.htm

والإحصائيات بطريقة سهلة الاستيعاب، يذكر أن هذا البرنامج تم تصميمه بواسطة فريق مبرمجين بشركة غير ربحية في ستكهولم اسمها Gapminder. [241]

تاسعا : الألعاب الإلكترونية والواقع الافتراضي

يبين الباحث علي محمد رحومة في كتابه الموسوم : علم الاجتماعى الآلي ، مقاربة في علم الاجتماع العربي والاتصال عبر الحاسوب ، أن هذه الظاهرة التي أطلق عليها عالم الاجتماع باري ويلمان مصطلح الكومحلية المنحوت من الكوكب – محلية ، أو المكان الثالث الذي أصبح متاحا في الفضاءات الافتراضية وأقرب مكانا وأوسع مجالا وأكثر اجتماعية .[242]

وفي ذات السياق يشير الباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم : عصر الصورة الإيجابيات والسلبيات إلى الواقع الافتراضي Virtual Reality الذي صاغه عالم الكمبيوتر جاردن لانير لوصف الطريقة التي يشعر بها مستخدمو الكمبيوتر في معايشة العوالم في ألعاب الكمبيوتر المنتشرة في أواخر الثمانينيات من القرن الماضي إلى الآن ، لتساهم 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 ، فهذه 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 أوتوسيعات إضافية خاصة بالأنظمة الحسية ، فأنظمة 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.[243]

241- **نفس المرجع**.

بتاريخ 12 جانفي 2011 على الساعة 00 :14.

http://www.aitnews.com/news/482.html

242- محمد علي رحومة ، **علم الاجتماع الآلي ، مقاربة في علم الاجتماع العربي والاتصال عبر الحاسوب** ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 347 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2008 ، ص. 81.

243- شاكر عبد الحميد ، **مرجع سابق** ، ص.19.

يبين الباحث نبيل علي الذي نحت مصطلح الواقع الخائلي الذي يتناسب مع الخاصية الاشتقاقية للغة العربية في كتابه الموسوم : الثقافة العربية وعصر المعلومات، أن 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 .[244]

ويضيف في ذات السياق بأنها تقيم عوالم خيالية لاتمت لدنيا الواقع بصلة ، 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 والخطأ بحرية ودون خوف .[245]

يشير الباحث عبد الجبار الحديثي في كتابه الموسوم : العولمة الإعلامية إلى أن الصورة أصبحت عالما تتلاشى حياتنا في ثناياه ، لتصيغ وعي مليارات البشر ، وتشكل عماهم المبصر في زمن عولمة البصر والذاكرة والخيال .[246]

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 .[247]

244 – نبيل علي ، **الثقافة العربية وعصر المعلومات** ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 265 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001 ، ص.ص. 15 – 73.

245- **نفس المرجع والصفحة.**

246- مؤيد عبد الجبار الحديثي ، **العولمة الإعلامية** ، الأهلية للنشر والتوزيع ، الأردن ، الطبعة الأولى 2002 ، ص.250.

247- شاكر عبد الحميد ، **مرجع سابق** ، ص.351.

يبين الباحث فرانك كليش في كتابه الموسوم : ثورة الإنفوميديا أن 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.[248]

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 .[249]

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 ، أين يحصل فيها الفرد على متع إدراكية وعقلية ووجدانية لا يجدها في العالم الواقعي، إنه عالم الاشباعات البديلة والمتع المتخيلة .[250]

يبين الباحث شاكر عبد الحميد أن 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 .[251]

248 – فرانك كليش ، **ثورة الإنفوميديا** ، مرجع سابق ، ص.89.

249– **نفس المرجع والصفحة**.

250– شاكر عبد الحميد ، **المرجع السابق** ، ص.ص.303 – 304.

251– **المرجع السابق** ، ص.24.

يبين الباحث إتيان أرمان أماتو في دراسته الموسومة : لعبة الفيديو كجهاز للتمثيل من الظاهرة الترفيهية إلى الصور على الشبكة ، أن صور ألعاب الفيديو متصلة بالواقعية الصورية مقترحة مضامين "أنالوجية" تناظرية أي مضامين رمزية ، أو صورية ومعلومات رمزية كثيرة على شكل "بيكتوجرامي"إيضاحي تصويري بمؤشرات مختلفة .[252]

يشير الباحث داميان جاوتي وآخرون في دراستهم الموسومة : 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 .[253]

يشير الباحث غيلان ديلماس في دراسته الموسومة : توجيه القصص التفاعلية وتنفيذ الأشكال السردية في سياق لعبة الفيديو ، إلى أن الباحث سالازار حينما تعرض لمفهوم " الصورة ثلاثية الأبعاد " سنة ألفين وأربعة ، بيَّن أن 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 .[254]

تشير الباحثة آن سيبيران في دراستها الموسومة : 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.لانييه j.lanier سنة ألف وتسعمائة وخمسة وثمانين يعني خلق محيط عن طريق الحاسوب حيث القواعد اللحظية والفيزيائية يمكن تغييرها حسب تخيل مبدعها .[255]

252- Etienne Armand amato, **le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation du phénomène ludique aux avatars en réseau**, thèse du doctorat soutenue en 2008, université paris 8 , P.233.

253- 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

254- 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.

255- Anne sebeyran, **l'usage pathologique des jeux vidéo**, thèse de doctorat en médecine, université paris Descartes, 2008, P.10.

والتفاعلية كما يراها الباحث علي قسايسية في دراسته الموسومة : 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 .[256]

تبين الباحثة روستان ميلاني في كتابها الموسوم : 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 .[257]

وتضيف الباحثة بأن هذه المؤثرات على غرار خرير المياه وأوراق الأشجار التي تغطي الأفنية تتيح في هذه الفضاءات حسا سادسا خاصا من خلال الديكورات والشخصيات والأصوات وتجعل ممارسة اللعبة على الحاسوب أكثر حميمية،وتجعل الممارسين وكأنهم يرضعون الصور فالشعور بالانطباع الحركي أثناء المشي في الصور ،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).[258]

يبين الباحث توني فورتان وآخرون في كتابهم الموسوم : ألعاب الفيديو ممارسات مستمرة وقضايا اجتماعية ، أن 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 .[259]

256- علي قسايسية ، **المنطلقات النظرية والمنهجية لدراسات التلقي – دراسة نقدية تحليلية لأبحاث الجمهور في الجزائر-** ، أطروحة دكتوراه غير منشورة ، جامعة الجزائر 2006 ، ص.43.

257 - Roustan Mélanie, **La Pratique Du Jeux Vidéo** : **Réalité Ou** Virtualité , L'harmattan , Dossiers Sciences Humaines et Sociales Paris 2003, P.P 61 -64.

258- Roustan Mélanie, **opcit** , même page.

259- tony fortin et autres , **opcit**,P.P11 -12.

وفي ذات السياق تبين الباحثة كاتي سالن في دراستها الموسومة : بيئة الألعاب ، اتصال الشباب الألعاب والتعلم ، أن 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 .[260]

يبين الباحث بيار فاني في دراسته الموسومة : إعادة الاستثمار الملموس لصورة التوليف في مجال الفنون التطبيقية ، أن 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 .[261]

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 تؤدي هذه الألعاب وظائف اجتماعية وثقافية بناءة ويمكن أن تؤدي العكس تماما حسب ما يعرض من خلالها ، وهي تشكل صناعة ثقافية عالمية تلقى رواجا في العالم أجمع ، تترأس هذا الرواج قائدة هذه الصناعة الولايات المتحدة الأمريكية

260- Katie salen , **opcit** , P.31.

261- pierre vanni , **réinvestissement 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.

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 أوعربية 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 الإسلامية حقول تجارب للغير ومجتمعنا الجزائري أيضا ؟.

الفصل الثالث:

العـولمة

تمهيـــد:

حاولنا التطرق في هذا الفصل إلى العولمة كظاهرة اجتماعية شاملة وأيضا كظاهرة معرفية شغلت حقل التناول العلمي والمعرفي الإنساني : في الحقل 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 أين 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 ، وإذابة الخصوصيات الثقافية للإثنيات المختلفة العرقية والطائفية الدينية في دولها القومية المختلفة.

لتحاول الدراسة في هذا الفصل ضمن أجزائه التسعة الوقوف على تداعيات العولمة وتجلياتها وأيضا الوقوف على ثقافة النحن والعولمة وإشكاليتها ، وعلى الديمقراطية وعلاقتها بأمركة الهوية اللسانية وأمركة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا ، وعولمة الجريمة والإرهاب والوقوف على إيجابياتها وطرق مواجهتها.

ما 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 أيضاً ، ونشرها في كل مكان مناسب وملائم خارج مجتمعات المركز الأصلي ودوله.[262]

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 العظم من خلال عولمة الإنتاج والرأسمال الإنتاجي وقوى الإنتاج وعلاقات الإنتاج وتصديرها من المركز إلى دول الأطراف.

يشير الباجث تركي الحمد في كتابه الموسوم : 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 ما لم تكن ساحتها العالم بأسره .[263]

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

262– لقاء مكي العزاوي ، **تكنولوجيا الاتصال وظاهرة العولمة** ، ص.ص2 – 4.
– زيارة بتاريخ : الأربعاء 20 جانفي 2011 على الساعة 17:35.
http://aljazairi.ahlamontada.net/montada-f1/topic-t235.htm

263– تركي الحمد ، **مرجع سبق ذكره** ، ص.20.

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 : العولمة الثقافية ، الحضارات على المحك إلى أن العولمة الاقتصادية ، تعني توسع السوق العالمية وتصميم وتقوية الروابط بين الأمم والمجموعات البشرية .[264]

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 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 الموسوم : 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 .[265]

264- جيرار ليكلرك ، **العولمة الثقافية ، الحضارات على المحك** ، ترجمة جورج كتورة ، دار الكتاب الجديد المتحدة ، بيروت، لبنان ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.23.

265- كمال الدين عبد الغني المرسي ، **العلمانية والعولمة والأزهر** ، دار المعرفة الجامعية ، مصر ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.ص . 89 – 90.

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 ، لكن هذا الطرح بعيد عن واقع الشركات المحتكرة المتحكمة في العولمة الاقتصادية التي لن تحيد بأي حال عن العقيدة السوقية المتوحشة.

وفي ذات السياق يشير الباحث إدوارد كولد سميث وجيري ماندير في كتابهما الموسوم : محاكمة العولمة إلى أن العولمة الاقتصادية ستقود حتما إلى عولمة سياسية تؤسس دكتاتورية السوق العالمي .[266]

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 الموسومة : تكنولوجيا الاتصال وظاهرة العولمة ، أن 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 .[267]

266- إدوارد كولد سميث وجيري ماندير ، **محاكمة العولمة** ، ترجمة رجب بودبوس ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر ، ليبيا ، دون ذكر سنة النشر ، ص. 22.

267- 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 الأطراف ،تلك الخاضعة للضخ المتواصل المستمر لرسائل المركز في شكل إيديولوجيا ،فالرسالة الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والثقافية والإعلامية 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 الموسوم : الإسلام والعولمة إلى أن الباحثان الألمانيان هانس بيتر مارتن وهارالد شومان في كتابهما الموسوم فخ العولمة معربان عن قلقهما حيال نمو العولمة التي تنمو معها الثروة وتتمركز ، وبالتالي تتسع الفرورق بين البشر والدوال اتساعا لا مثيل له .[268]

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 المركز على الأطراف لتكريس ظاهرة التبعية.

والعولمة حسب الباحث المفكر أنتوني جيدنز في كتابه الموسوم : 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 .[269]

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

268 – محمد إبراهيم مبروك وآخرون ، **الإسلام والعولمة** ، الدار القومية العربية ، دون ذكر سنة النشر ، ص.19.

269 – أنتوني جيدنز وكارين بيردسال ، **مرجع سابق** ، 2005 ، ص.136.

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 : العولمة الإعلامية أن 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 .[270]

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 : ثقافة العولمة وعولمة الثقافة ، فإن برهان غليون يرى بأن العولمة في مظهرها الاقتصادي ، تعتبر خلق سوق عالمية واحدة تساهم في توسيع التجارة ونمو الناتج العالمي بوتائر سريعة تفوق تلك التي عرفتها الأسواق الرأسمالية القومية التقليدية .[271]

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.

270- مؤيد عبد الجبار الحديثي ، **مرجع سبق ذكره** ، ص.10.

271- برهان غليون وسمير أمين ، **مرجع سبق ذكره** ، ص.31.

ثانيا : ارتباط العولمة بظاهرة الهيمنة الاستعمارية

العولمة في أساسها ظاهرة اقتصادية وهي جزء من نظام هيمنة الغرب على العالم ترتبط جوهرياً بانطلاق الظاهرة الاستعمارية التي نشأت مع نمو واتساع ظاهرة الاستعمار القديم وعصور الامتداد الإمبريالي للغرب وما تبعها من نشوء الرأسمالية التي تضخمت ، لتصبح ظاهرة تاريخية أسهمت في تشكيل صورة العالم الحديث بالشكل الذي يؤمن تكريس نظام الهيمنة ، ومن الناحية التاريخية يعيدها بول بيروخ إلى منتصف القرن التاسع عشر فيما يعيدها رونالد روبرتسون إلى تواريخ أكثر قدماً ، حيث يقسمها إلى خمسة مراحل ترجع إلى 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 وبدء مشكلة تعدد الثقافات وتعدد السلالات داخل المجتمع الواحد ، وظهور ما يعرف بالمجتمع المدني العالمي والمواطنية العالمية وتدعيم أنظمة الإعلام الدولية .[272]

يبين الباحث لقاء مكي العزاوي في دراسته الموسومة : 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 الإرهاب 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.

272- لقاء مكي العزاوي ، **مرجع سابق** ، ص.ص2- 4.

- زيارة بتاريخ : الأربعاء 20 جانفي 2011 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 الموسوم : ثقافة العولمة وعولمة الثقافة ، أن العولمة تعتبر شكلا استعماريا وموجة ثالثة توسعية لا تختلف في أهدافها عن الموجات السابقة .[273]

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 ، أين 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 بأنها 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 .[274]

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 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.

273- برهان غليون ، **مرجع سابق** ، ص.132.

274- أرمان وميشال ماتلار ، **مرجع سبق ذكره** ، ص.ص 130 – 131.

وفي ذات المنحى يشير الباحث محمد سعيد طالب في كتابه الموسوم : 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 .[275]

ولا يبتعد طرح الباحث محمد سعيد طالب عن السياقات السابقة التي تدور كلها حول مفهوم الهيمنة الأمريكية وإمبراطوريتها المالية ، التي تعتبر امتدادا 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 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 الموسوم : العولمة إلى أن العولمة يراها البعض هوية بلا هوية والغرب يريد فرض هيمنته وسيطرته على العالم ، والعولمة كما يراها الفرنسيون ماهي إلا نسخة مهذبة للأمركة .[276]

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

275- 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.

276- صالح بن سليمان الخراشي ، **العولمة** ، دار بلنسية للنشر والتوزيع ، المملكة العربية السعودية ، الطبعة الأولى 1999، ص.32.

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 .[277]

ترى الباحثة نورينا هيرتس أن مفهوم السيطرة الصامتة يعكس تحكم أباطرة المال والأعمال كقوة فاعلة في مصائر الدول والشعوب ، فالشركات متعددة الجنسيات تتحكم من 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 : العولمة والتماسك المجتمعي في الوطن العربي ، تعتبر شكلا من أشكال الهيمنة الغربية الجديدة بعد الاستفراد الأمريكي بالعالم .[278]

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.

277 – نورينا هيرتس ، **السيطرة الصامتة** ، ترجمة صدقي حطاب ، سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 336 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007 ، ص.17.

278 – مولود زايد الطبيب ، **العولمة والتماسك المجتمعي في الوطن العربي** ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر ، دار الكتب الوطنية بنغازي ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.115.

وفي ذات السياق يشير الباحث محمد عبد القادر حاتم في كتابه الموسوم : العولمة مالها وما عليها ، إلى أن العولمة حسب الباحث الفرنسي جان سيلفيا ، هي تلك الليبرالية الاقتصادية التي صارت الدين المسيطر ، والعالم من هذا المنظور أصبح سوقا واسعة .[279]

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 عن الماضي مع الحفاظ على وحدة الهدف كقاسم مشترك أكبر بين الهيمنات القديمة التقليدية ، والهيمنة العولمية السوقية الحديثة التي تعتبر أشرس هيمنة شهدتها البشرية في القرن الواحد والعشرين ، أين أصبح العالم مسطحا حسب المنظور الفريدماني منفتحا على بعضه بعضا تزول فيه الحدود وتتلاشى وتتقارب فيه المسافات ، من خلال ما وفرته الثورة التكنولوجية الاتصالية الحديثة المتطورة التي عمت أنحاء الكوكب.

ثالثا : ارتباط العولمة بالظاهرة التكنواتصالية

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.

279 – **محمد عبد القادر حاتم ، العولمة ما لها وما عليها** ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، مصر ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.33.

يبين الباحث محمود علم الدين في كتابه الموسوم : تكنولوجيا المعلومات وصناعة الاتصال الجماهيري ، أن العالم يشهد انفجارا اتصاليا هائلا ، أو ثورة اتصالية شاملة أدت إلى إلغاء الحواجز الجغرافية والزمانية بين الأفراد والمجتمعات ، فهذه الثورة الحديثة المتطورة مكنت للإنسان أن 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 .[280]

يشير الباحث محمود علم الدين إلى أن تكنولوجيا المعلومات هي أساس الانفجار الاتصالي الذي عزز للعولمة الاتصالية الإعلامية أن 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 للتواصل الاجتماعي كالتويتر والفايس بوك وغيرها مما ساهم في جعل العالم اتصاليا قرية صغيرة حسب المنظور الماكلوهاني ، ومسطحا مفتوحا حسب الرؤية الفريدمانية.

وحسب الباحث لقاء مكي العزاوي فإن الظاهرة الاتصالية الحديثة وثورة المعلومات وتطور تقنية الأنترنت التي زامنت صعود الفضائيات التلفزيونية في إطار هيمنة باتت مطلقة على متغيري الاقتصاد والإعلام ، أصبح 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 نهائياً لصالح الرأسمالية المتجسدة في الولايات المتحدة أو ما أطلق عليه فوكوياما نهاية التاريخ .[281]

280- محمود علم الدين ، **تكنولوجيا المعلومات وصناعة الاتصال الجماهيري** ، العربي للنشر والتوزيع ، الطبعة الأولى 1990 ، ص.ص 7 – 9.

281- لقاء مكي العزاوي ، **مرجع سابق** ، ص.ص4 - 5.

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 : العولمة الإعلامية أن 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 .[282]

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 الموسومة : 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 المدينة العالمية Saskia

http://aljazairi.ahlamontada.net/montada-f1/topic-t235.htm

282- مؤيد عبد الجبار الحديثي ، **مرجع سابق** ، ص. 68.

(1991) Sassen The Global City ، وأيضا ما ذكره مارشال ماكلوهان في كتابه الموسوم القرية العالمية (1989) Marshal Mac Luhan The Global Village.[283]

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 : قضايا في الفكر العربي المعاصر ، نشأت كمفهوم عضوي مترابط مع وسائل الاتصال الحديثة لتكريس ثقافة الاختراق.[284]

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.

رابعا : ثقافتنا بين العولمة الثقافية والعالمية

يشير الباحث خليل أحمد خليل في كتابه الموسوم : سوسيولوجيا الجمهور السياسي الديني في الشرق الأوسط المعاصر ، إلى أن هناك مجتمعات معلمنة مبرمجة علميا تترك الثقافة الدينية والشعبية

283- Didier Fassin , **La globalisation et la santé**. **Éléments pour une analyse anthropologique**, 2001, P.8.

284- محمد عابد الجابري ، **مرجع سبق ذكره** ، ص142.

لأهلها ضمن نطاق الحرية الاقتصادية وتنازعها بثقافة منفتحة لجمهور مفتوح على الآفاق وعلومها. [285]

يعكس السياق العام الذي أورده الباحث خليل أحمد خليل أن 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 الموسوم : 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 .[286]

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 ، فمفهوم العولمة الثقافية بهذا الطرح ، لا يمكن بأي حال أن يفصل فصلا تعسفيا عن التشابك والتداخل الذي يكتنف مفهوم العولمة المتداخل المتشابك في الحقيقة 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 : 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 .[287]

285 – خليل أحمد خليل ، **سوسيولوجيا الجمهور السياسي الديني في الشرق الأوسط المعاصر** ، المؤسسة العربية للدراسات والنشر ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى2005 ، ص.17.

286 – جيرار ليكلرك ، **مرجع سابق** ، ص .ص.23 – 24.

ولا يبتعد طرح الباحث 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 كنموذج 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 : 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 .[288]

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 إلى إرسائه ليكون نموذجا واحديا محتذى لا بد 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 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 .[289]

287 – تأملات في قضايا معاصرة ، **عبد العزيز بن عثمان التويجري** ، دار الشروق ، مدينة نصر ، مصر ، الطبعة الأولى 2002 ، ص.19.

288– محمد عابد الجابري ، **مرجع سابق** ، ص.143.

289 – لقاء مكي العزاوي ، **مرجع سابق** ، ص.ص 2 – 4.

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 ، وتدور في فلك التبعية الفج خاضعة للهيمنة.

يبين الباحث مأمون فندي في مقاله الموسوم : عولمة الثقافة وثقافة العولمة أن 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.[290]

ويضيف في ذات السياق أن آخر 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 وريناالتو روزودو وآخرين، وكانت نقطة الخلاف الأساس مع رؤية جيرتز التي ترى الثقافة على أنها عنكبوت مشترك يعطي معنى لحياة الناس في مجتمع محلي .[291]

يبين الباحث مأمون فندي أن 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 ، إذا 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 الجيريتزية 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 : إشكاليات الفكر العربي المعاصر أن الثقافة هي المخصصة للفكر ، وهذا الأخير ينزع إلى العمومية " العالمية" وبالتالي يكون

290 – مأمون فندي ، **ثقافة العولمة وعولمة الثقافة** ، جريدة الشرق الأوسط العدد رقم 8315 الاثنين 3 سبتمبر 2001.
http://www.aawsat.com/leader.asp?section=3&issueno=8315&article=55699

291- مأمون فندي ، **مرجع سابق**.

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 .[292]

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 المركز الذي يعزز ويفرض ثقافة المركز دائما على فكر وثقافة الأطراف.

أما في السياق الذي أورده الباحث الحبيب الجنحاني في كتابه الموسوم : 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 .[293]

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.

292- محمد عابد الجابري ، **إشكاليات الفكر العربي المعاصر** ، مركز دراسلات الوحدة العربية ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 1989 ، ص.68.

293- الحبيب الجنحاني ، **العولمة والفكر العربي المعاصر** ، دار الشرق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2002 ، ص.99.

أما الباحثة كريستين بوتان وآخرون في دراستهم الموسومة : العولمة إلى العالمية : طموح اجتماعي ، يرون أن العالمية تختلف عن العولمة التي يجب أن تقاوم ، والفرق بينهما يتمثل في ارتباط العولمة بالسيطرة واللامساواة المتنامية وتهديد ماهو اختلافي وما هو عالمي.[294]

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 .[295]

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 يصب في مجرى 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 العالمي في إطار احتفاظ كل عضو باستقلاله وسيادته ، وهذا المنظور ليس مستحيل التحقق رغم مثاليته ، وإنما يحتاج إلى تظافر جهود كل الدول بأن تستفيد من بعضها بعضا ، بما يحفظ استقلال كل دولة وسيادتها ، وبالتالي تصبح العالمية عولمة 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 الموسومة : 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

294- Christine Boutin , **La Mondialisation à L'Universalisation** : **Une Ambition Sociale**, Mission Présidé Par Christine Boutin, Décembre, 2010.P.P17 – 18.

295- Christine Boutin, **opcit**, même page.

الارتقاء لكل ماهو إنساني ، واستخدامه لما هو خاص عكس العولمة التي تسعى إلى سلب إرادة وهوية الخصم وبالتالي نفيه من العالم .[296]

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.

يبين الباحث كمال الدين عبد الغني المرسي أن 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.[297]

أما الباحث علي عياد فيرى أن 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 نموذجا لهذا الانخراط في تيار العولمة مشبها انتشارها في الكون بعالمية انتشار الدين الإسلامي وفتوحاته .[298]

296- كمال الدين عبد الغني المرسي ، **العلمانية والعولمة والأزهر** ، دار المعرفة الجامعية ، مصر ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.ص 94 – 99.

297 - كمال الدين عبد الغني المرسي ، **مرجع سابق** ، ص.ص 94 – 99.

298- **نفس المرجع** ، ص.ص .110 – 114.

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 لا يرى 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 يُمَكِّنُنَا 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 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 بشرق إفريقيا ، 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 الموسومة : عولمة الثقافة وثقافة العولمة ، ليراها امتدادا 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، وتَكَوُّنُ الثقافة والبشر وحركتيهما حثيثة كنتائج للمنظومات السالفة الذكر ، وبالدخول في مرحلة من الإندماج العالمي الأعمق ، يتبنى الباحث برهان غليون حتمية عالم المعلوماتية والقرية الصغيرة التي طرحها أستاذ الاتصال الكندي مارشال ماكلوهان .[299]

299– مأمون فندي ، **مرجع سابق** .

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 .

وفي ذات المنحى يبين الباحث سامي محمد صالح الدلال في دراسته الموسومة : الإسلام والعولمة أن 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 .[300]

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 العربي المهاجر الذي يشكل خطرا وهميا يعشش في المخيال الأمريكي الذي أصابته فوبيا الإسلام .

فثقافة العولمة هي ثقافة ما بعد المكتوب كما يشير إليها الدكتور محمد علوان في دراسته الموسومة : 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.[301]

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

300- 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.

301- محمد شعبان علوان ، **عولمة الثقافة وثقافة العولمة (التحديات والمواجهة)** ، ص.2.

http://www.ahlalhdeeth.com/vb/attachment.php?attachmentid=25404

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 أن 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 .[302]

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 الإنتشار من مهدها الأم لتعم العالم ، فهي بهذا الطرح مقترنة بالسيطرة والهيمنة والقوة في امتلاك الوسائل التي ساعدت على انتشارها لتروج للثقافة السائدة الغالبة.

خامسا : العولمة والديموقراطية

يبين الباحث السوسيولوجي آلان تورين في كتابه الموسوم : ما الديمقراطية بأنها تعني مجموعة الضمانات المؤسساتية التي تسمح بالتوفيق بين وحدة العقل الممكنن ، وتنوع الذاكرات وبين المبادلة والحرية وما الديمقراطية إلا سياسة الاعتراف بالآخر .[303]

وفي ذات السياق يبين المفكر كارل بوبر في كتابه الموسوم : المجتمع المفتوح وأعداؤه أن الديمقراطيين الذين لا يفرقون بين نقد ودي ، وآخر عدائي للديمقراطية فهم مشبعون بالروح

302- محمد عابد الجابري ، **مرجع سابق** ، ص144.

303- آلان تورين ، **ما الديمقراطية ؟ دراسة فلسفية** ، ترجمة عبود كاسوحة ، منشورات وزارة الثقافة ، دمشق ، سوريا ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.6.

الشمولية ، وبالطبع لا يمكن أن ينظر النظام الشمولي لأي نقد على أنه ودي ، لأن كل نقد لسلطة مثل هذه تعين أن يكون تحدِّيا لمبدإ السلطة ذاتها .[304]

وفي ذات السياق يرى الباحث كارل بوبر في كتابه الموسوم : خلاصة القرن أن 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.[305]

قبل 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 العولمة والديموقراطية ، التي قام بترجمتها الباحث وليد صادق المنشورة بمجلة النور بالقاهرة سنة ألفين وثلاثة.[306]

فالراحل يرى هذه الدعوة الترويجية حدثا مجحفا لا يمت بصلة للديمقراطية مخيبا محبطا لأمال الشعوب الفقيرة المقهورة في الدول النامية والسائرة في طريق النمو ، ويتبنى من خلال فلسفته المعارضة للتوزيع غير العادل للثروات .[307]

وأيضا لعدم المساواة والتفرقة الطبقية بين الشعوب وذلك من خلال دعوته لنظام عالمي جديد أكثر إنسانية ، وأكثر عدالة وأكثر رفاها للإنسان وأكثر ديموقراطية .[308]

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

304- كارل بوبر ، **المجتمع المفتوح وأعداؤه** ، ترجمة السيد نفادي ، الإسكندرية ، الطبعة الأولى 2003 ، ص.188.

305 - كارل بوبر ، **خلاصة القرن** ، ترجمة الزواوي بغورة ولخضر مذبوح ، المجلس الأعلى للثقافة ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.13.

306- Burhan Ghalioun, **Globalization and Democracy**, Translated By Walid Sadek, First Published In Nour Magazine, Cairo 2003, P.1.

307- Burhan Ghalioun , **opcit** , même page .

308- **opcit** , même page.

على 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 ، أين تتضاءل الفرص المتكافئة في النظام العالمي الجديد 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 أن تتجاوز ورطة التبعية ، لذلك يطرح الراحل نظاما بديلا يقوم على الديمقراطية وتكافؤ الفرص والعدالة والكرامة والرفاهية للإنسانية بأسرها.

يشير الباحث أسعد السحمراني في كتابه الموسوم : صراع الأمم بين العولمة والديمقراطية في السياق الذي أورده إلى مفهوم الديمقراطية ، حسب الباحث راشد الغنوشي الذي يرى أن 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 .[309]

يبين الباحث أسعد السحمراني في هذا السياق العام أن 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

309- أسعد السحمراني ، **صراع الأمم بين العولمة والديمقراطية** ، دار النفائس للنشر والتوزيع ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.ص. 67 – 68.

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 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 : علم الاجتماع مع مدخلات عربية ، أن 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 .[310]

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

310- أنتوني جيدنز وكارين بيردسال ، **مرجع سابق** ، ص.479.

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 فحولت 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.[311]

وما يلمس في تحليل الباحثين لهذه الظاهرة ، تسطيح وتهميش المصطلحات المهمة وإلغائها من قاموس منظريها ، أين كانت ذات أهمية وصدى في الساحة الفكرية التي كانت منشغلة بها كالعالم الثالث والتحرر والتقدم والشمال والجنوب والتنمية الإقتصادية ، التي لم يبق لها أي معنى في دنيا

311 – هانس بيترمارتن ،هارالد شومان ، **فخ العولمة** ، ترجمة عدنان عباس علي ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 238 ، الطبعة الأولى 1998 ، ص.ص .9 – 12.

العولمة التي تسعى إلى فرض حضارة التنميط الداعية إلى التدهور الاقتصادي للآخر أيا كان وإلى التدمير السيء لبناه وإلى إيصاله إلى الانحطاط الثقافي .[312]

والعولمة في شكلها الهيمني الليبرالي الحديث كما ورد في سياق الباحثين هانس بيترمارتن وهارالد شومان في كتابهما الموسوم : 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 تكنواقتصادية ينمو معها باستمرار تمركز الثروة لدى قلة مهيمنة تعزز الفوارق الطبقية ، وتقسم العالم إلى قسمين عالم المهيمنين المسيطرين ، وعالم الخاضعين التابعين والمهمشين باسم الديمقراطية 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 والعالم العربي على وجه الخصوص 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 الموسوم : 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 أن 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 أن الخلاص يكمن في كراهية الغرباء وفي الانكفاء على الذات ، وفي العزلة عن السوق العالمية ، وبالتالي أصبح فعل المعزولين في العالم المعولم يتجسد في

312- نفس المرجع ونفس الصفحة.

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.[313]

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 للديقراطية 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 بترولي كالجزائر مما يعكس تمركز الثروة ونموها في أيدي القلة التي تمتلك السلطة والقرار ليعاني الشعب مظاهرالبؤس 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 وطننا العربي الكبير إلا دليل على حجم البؤس والقهر الاجتماعي الذي تعانيه الشعوب التي يشكل الشباب غالبيتها الساحقة في دول الجنوب .

سادسا : أمركة الوطن العربي والهوية

تسعى الولايات المتحدة الأمريكية حسب ميشال بوغنون إلى أمركة الشرق الأوسط فهي المنسق الوحيد لعملية السلام ، ليقدم الفلسطينيون الكثير من الضمانات والتنازلات وأمريكا

313- هانس بيترمارتن ،هارالد شومان ، **المرجع نفسه** ، ص.ص.30 - 34.

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 أحياناً 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 .[314]

وبشكل متناقض لموقفها تدعم طالبان ، مما يدفعنا أن نفكر جدياً حول الدور الذي يمكن أن يلعبه الأمريكيون في الجزائر ، إنما تريد الولايات المتحدة تحقيقه على المدى المنظور يتجاوز الخنق الممكن للنظام الإيراني ؟. [315]

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 العربية الاستبدادية القائمة.

يبين الباحث نبيل علي في كتابه الموسوم : حينما تطرق إلى هويتنا القومية التي تتعرض إلى تهديدات العولمة التي أعطت لنفسها الحق في تجنيس ثقافات العالم ، وطمس خصوصياتها فعولمتهم

314 – ميشال بوغنون موردون ، **أمريكا المستبدة وسياسة السيطرة على العالم " العولمة "** ، ترجمة الدكتور حامد فرزات منشورات اتحاد الكتاب العرب دمشق 2001 ، ص.ص.203- 206.

315- **نفس المرجع والصفحة.**

هذه تريدنا أن نكون عالميين بلا تاريخ ، وبلا مكان لتضعف التكنولوجيا الاتصالية المتطورة الارتباط بالمكان وتسحق الزمان .[316]

أما المغرب حيث التوتر والألم يمثل اليوم مسرحا لإعادة توزيع الأوراق، ليتراجع دورفرنسا 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 .[317]

ففي الجزائر حيث الشعور المناهض لفرنسا فسيكون ذلك أمراً مستساغاً ، 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 .[318]

وفكك أيضا 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 فعلاً إن طلقة الرحمة لن تتأخر كثيراً ، لأن السيناريو الأمريكي الأخير قد بدأ، ألم يعلن جهاز السي. أي. أيه. أنه اكتشف بفضل أقماره الصناعية للتجسس في ترهونه معملاً للسلاح الكيميائي تحت الأرض ؟ [319]

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

316- نبيل علي ، **الثقافة العربية وعصر المعلومات** ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 265 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001 ، ص.43.

317 – ميشال بوغنون موردون ،**مرجع سابق** .

318 – **نفس المرجع والصفحة**.

319- **نفس المرجع والصفحة**.

فالشعب الجزائري بكل تشكيلاته في الغالب ، لا يستسيغ التدخل الفرنسي في الشأن الداخلي الوطني ، وهذه المناهضة الشعبية استغلتها 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 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 الائتلافي 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 .[320]

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 .[321]

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

320 – برهان غليون ، **مابعد الخليج وعصر المواجهات الكبرى** ، مكتبة مدبولي ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1993، ص.ص.26-34.

321 – برهان غليون ، **نفس المرجع والصفحة**.

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 .[322]

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 .[323]

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 .[324]

يبين الباحث أمارتيا صن في كتابه الموسوم : 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

322- **نفس المرجع والصفحة.**

323 - برهان غليون، **العولمة وأثرها على المجتمعات العربية** ، (بيروت : 1 ديسمبر 2005)، ص.2.
http://www.escwa.un.org/divisions/sdd/events/19dec05Ghalioun.pdf

324- برهان غليون، **مرجع سبق ذكره** ، ص.2.

بالانتماء الكوكبي لإقامة الدولة العالمية لا يستدعي بالضرورة استبدال ولاءاتنا القومية والمحلية بالكامل حتى ننخرط في هذا السياق .[325]

يبين الباحث جون جوزيف في كتابه الموسوم : 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 .[326]

يبين الباحث نبيل علي في كتابه الموسوم : الثقافة العربية وعصر المعلومات 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.[327]

يبين الباحث ميشال بوغنون موردون أن 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 كسيحاً، لدينا الكثير ممن هبطت قواهم اللغوية والكثير من الناس الذين يلتفون قليلاً أو كثيراً 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 محترماً 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

325- أمارتيا صن ، **الهوية والعنف – وهم المصير الحتمي** – ، ترجمة سحر توفيق ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 352 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2008 ، ص. 171.
326- جون جوزيف ، **اللغة والهوية قومية إثنية دينية** ، ترجمة عبد النور خراقي ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 342 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007 ، ص.286.
327- **نبيل علي** ، مرجع سابق ، ص.43.

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 ».[328]

فأين نحن كمسلمين في واجبنا تجاه لغتنا 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 وغيرها 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 لغتنا 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 دول الخليج المنفتحة والمنخرطة في هذا التيار والمقبلة على لغته بنهم شديد لتنحسر اللغة 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

328– مبشال بوغنون موردون ، **مرجع سابق** ، ص.228 .

العربية من أولى الأولويات في الأجندة العولمية لأهمية اللغة كأساس متين في الحفاظ على الهوية ومايعكس محاولة صهر العالم وسبكه في لغة وحيدة هي لغة العولمة.[329]

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 يجسدها ريتشارد نيكسون قد اختارت أمريكا لتقود العولمة واختارت لغتها لتسود كل اللغات وتهيمن على العالم.

سابعا : عولمة الجريمة والإرهاب

تبين الباحثة لويز شيلي الباحثة الخبيرة في شؤون الإرهاب والجريمة بكلية الخدمات الدولية بالجامعة الأمريكية من خلال مؤلفيها الشهيرين الموسومين " الجريمة والتحديث " و"ضبط المجتمع السوفياتي" ، أن نهاية القرن العشرين شهدت بروز ظاهرة جديدة ، تمثلت في قيام العولمة المتزامنة مع الجريمة والإرهاب في كافة أنحاء العالم .[330]

وتضيف الباحثة في ذات السياق حيث تعمل هذه المجموعات بالترافق ، وسهلت ظاهرة الفساد ارتكاز عمل هذه الشبكات المنظمة وتوسيع نشاطاتها ، لتساعد كلا الهويتين إلى التقارب المصلحي في تحقيق أهدافهما .[331]

329– محمد شعبان علوان ، **مرجع سابق** ، ص.3.

http://www.ahlalhdeeth.com/vb/attachment.php?attachmentid=25404

330 – لويز شيلي ، **عولمة الجريمة والإرهاب** ، المجلة الإلكترونية USA ، فيفري 2006 ، ص.ص 42– 43.

http://www.america.gov/st/econ-arabic/2008/May/20081103143128snmassabla0.9092066.html

331 –**نفس المرجع والصفحة**.

حيث لم يعد السلم الهرمي المافيوي التقليدي الذي خضعت له من 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 .[332]

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 [333].

ترى الباحثة من خلال السياق الذي أوردته أن المنظمات الإجراموإرهابية 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 التكنواتصالية ، لتصبح هذه الظاهرة عالمية عابرة للحدود تنشط في البؤر المتوترة سياسيا واقتصاديا واجتماعيا وثقافيا ، فهذه المناخات حسب الباحثة تؤدي إلى تنامي العمل الإجراموإرهابي المافيوي المنظم المعولم ، فتنامي العنف والجريمة العالمية في قارات المعمور يغذي هذه الظاهرة ، لتستقطب المهمشين في مجتمعاتهم ، والجانحين إلى الانحراف 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

332 – لويز شيلي ، **مرجع سابق**.

333– **نفس المرجع والصفحة**.

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 أكبر المبررات 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،وانهيارالضوابط 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 . [334]

يعكس هذا السياق تفاقم المشاكل الاجتماعية والسياسية والاقتصادية والثقافية التي تعصف بالعالم في عصر العولمة ، فالانفتاح يجعل الثقافات الإجراموإرهابية 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

334– حسن الزبير مبلول عبد الله ، **العولمة / الامركة : حصان طروادة أمام مدن الحضارات**
– زيارة بتاريخ : الإثنين 25 جانفي 2010 على الساعة 14:02 .
http://www.mafhoum.com/press6/184C40.htm

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 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 و محمد أمين البشري في دراستهما الموسومة : 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 .[335]

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.[336]

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 وتبييض الأموال اقتصادا موازيا غير رسمي له قواعده المنظمة التي يدير خيوطها الكبار وأرباب المصالح على أساس

335 – عباس أبوشامة عبد المحمود ومحمد أمين البشري ، **العنف الأسري في ظل العولمة** ، الرياض ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.100.

336– **نفس المرجع والصفحة**.

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 : أمريكا المستبدة بأنه لم يعد سراً 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 بعيداً بهذا الاتجاه نستطيع على الأقل تقديم رؤيتنا المستقبلية ، فأمام هذه الأعمال الوحشية سيتحرك الرأي العام الدولي طبعاً وسيطلب تدخل الأمم المتحدة ، وإذا حصل سيناريو تدخل شبيه بالتدخل في الكونغو عام ألف وتسعمائة وستين .[337]

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.

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

337- ميشال موردون بوغنون ، **مرجع سابق** ، ص.ص 203 – 206.

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 .[338]

يرى الباحث محسن بن سليمان العريني أن 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 ، والعمر المتوقع تضاعف تقريبا فى العالم النامي .[339]

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 .[340]

ويبين أن بين سنتي ألف وتسعمائة وخمسين وألف وتسعمائة وتسعة وتسعين ارتفعت النسبة العالمية لمحو الأمية من اثنتين وخمسين في المائة إلى 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 وتسعمائة وسبعين إلى

338- مكي العزاوي ، **تكنولوجيا الإتصال وظاهرة العولمة التطور من أجل الهيمنة** ، ص.13.
- زيارة بتاريخ : الثلاثاء 26 جانفي 2011 على الساعة 15:07.
http://aljazairi.ahlamontada.net/montada-f1/topic-t235.htm

339 - محسن بن سليمان العريني ، **مفهوم العولمة وتعاريفها و إيجابياتها وسلبياتها**.
- زيارة بتاريخ : الثلاثاء 26 جانفي 2011 على الساعة 17:22 .
http://www.tajeir.com/vb/showthread.php?t=6707

340 - **نفس المرجع**.

ثمانين في المائة سنة ألفين ونسبة الأطفال العاملين قد انخفضت من أربعة وعشرين في المائة سنة ألف وتسعمائة وستين إلى عشرة في المائة سنة ألفين .[341]

يرى الباحث مضواح بن محمد أن إيجابيات العولمة تتجلى في مجالات عديدة ففي المجال الاقتصادي أدت الثورة التكنولوجية والاتصالية وتقنية النقل إلى انخفاض تكلفة صفقات أسعار السلع في الأسواق العربية،وقلصت الفارق في الأسعار بين الدول المصنعة والمستهلكة .[342]

وستعمل العولمة بأن يكون المعيار الحقيقي لتقييم العاملين مرتكزا 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 وساهمت 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.[343]

وحسب إشارة فرح عبد الإله إلى مقولة أحد علماء الاجتماع المعاصرين : " إذا كانت البراءة تظهر في عموميات العولمة ، فإن الشياطين تختبيء في تفاصيلها "من خلال هذه المقولة تتمثل إيجابيات العولمة في التشجيع على تحقيق التنمية المستدامة بفرض فرص تنموية ذات طبيعة اجتماعية ، وذلك عبر توفير وتسهيل الحصول على المعلومات والخدمات والأخبار عبر توفير شبكة متطورة من وسائل المواصلات والاتصال ، إلى جانب فرص تنموية ذات طبيعة اقتصادية بإلغاء الحواجز الجمركية وتشجيع المنافسة بين الشركات ، وتحرير المبادلات التجارية .[344]

341- محسن بن سليمان العريني ، **مرجع سابق**.

342 - 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

343- **نفس المرجع**.

344- 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

لقد ساهمت العولمة في إتاحة الفرص الاقتصاديّة 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.[345]

تتيح العولمة انتشار المعلومات والبيانات لجميع الدول والشعوب وتعزز المنافسة بين الدول والشركات في إطار تفعيل آليات السوق الحرعلى 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 أن العولمة تمتلك قدرات كامنة لإثراء العالم خصوصا الشعوب الفقيرة ، إلا أن المعضلة تكمن في طريقة ونظام إدارة العولمة. [346]

وفي ذات السياق يبين الباحث نبيل علي في كتابه الموسوم : الثقافة العربية وعصر المعلومات أن 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 .[347]

في الثامن والعشرين من شهر جوان ألفين وواحد بأديس أبابا وبحضور كوفي أنان أنهت الجمعية العامة للأمم المتحدة ندوتها الدولية الخاصة بوباء الإيدز ، أين نوقشت خلالها أبعاد مخاطر انتشاره في العالم بتبني خطة موحدة لبداية عولمة صحية في العقدين الماضيين سجلت ستة وثلاثون مليون حالة في إفريقيا ووفاة اثنين وعشرين مليون شخص ، ليتزامن حدث الندوة بإعادة انتخاب كوفي

345 – عادل بن علي بن أحمد الشدي ، **العولمة وآثارها الثقافية** ، ص.ص 10- 12.
http://faculty.ksu.edu.sa/adelalshddy/DocLib9/العولمة.doc

346- جاب الله عبد الفضيل بخيت و عبد الله بن سليمان الباحوث ، **دول العالم الإسلامي والعولمة الاقتصادية** ، جامعة ام القرى ، مكة المكرمة ، الطبعة الأولى 2002. ص.ص 13- 14.

347 – نبيل علي ، **مرجع سابق** ، ص43.

أنان أمينا عاما للأمم المتحدة لفترة ثانية ، ليركز على مواجهة عالمية على الجبهة الصحية دون التغاضي عن الخلفيتين الاقتصادية والاجتماعية للمشكلة .[348]

فالوباء أصبح 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.[349]

ويشير الباحث حسين عبد الرزاق الجزائري إلى الثورة الهائلة في تقانة الاتصالات ، وما أتاحته ويسرته من توصل الأطباء جميعاً، 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 يسمى "تشيخ الأمم"[350].

ويضيف في ذات السياق ازدياد نسبة الذين يبلغون الأعمار المتقدمة قبل أن يردوا إلى أرذل العمر زيادة كبيرة ، وقد ترافق هذا التحول الديموغرافي بتحول وبائي، حتى في البلدان الفقيرة، تمثل في ازدياد حدوث الأمراض غير السارية كالسكري، والأمراض القلبية الوعائية، وتخلخل العظام، وارتفاع ضغط الدم، مع ما يصاحب ذلك من احتياجات جديدة ومتنامية، في مجالات التشخيص والمعالجة والتأهيل.[351]

348 – **نحو عولمة صحية** ، جريدة الشرق الأوسط العدد 8249 بتاريخ الجمعة 29 جوان 2001.

http://www.aawsat.com

349- **نفس المرجع**.

350 – 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.

351- **نفس المرجع** .

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 ، 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 .[352]

ويضيف الشدي في ذات السياق دعم عناصرالعملية التعليمية الخمسة : المعلم والمتعلم والمنهج والمكان والمجتمع ، ومع أن واقعنا التعليمي المؤسف يعكس نسبة أمية متوسطة بلغت اثنتين وستين في المائة و، كلفة إنفاقنا على البحث العلمي لاتتجاوز مائة مليون دولار ، إلا أن وسائل العولمة المعاصرة تتيح لعالمنا الإسلامي مجالاً مهمًّا لنشر العلم بتكاليف معقولة .[353]

وبين الباحث في ذات السياق أن وسائل العولمة تمكننا 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. [354]

تاسعا : مواجهة العولمة

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.[355]

352 – عادل بن علي بن أحمد الشدي ، **مرجع سابق**.

353 – **المرجع نفسه** .

354– **المرجع نفسه** .

355 – مضواح بن محمد آل مضواح ، **مرجع سابق**.

وإن كان التأثير في هذا الجانب على وجه الخصوص لم يصل إلى المستوى المأمول بسبب التراكمات الثقافية المتعلقة بوجهة النظر في الآخر.[356]

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 ؟ كيف نمتلك المعرفة " القوة " ؟ وكيف نمتلك أنفسنا في عصر الآخرين ؟ كيف ننفصل لنتصل؟ وكيف نمتلك عالمنا في عصر العولمة؟ .[357]

يبين الباحث مأمون فندي جوهر ورقة سمير 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».[358]

وفي ذات السياق يرى أن الحوار العربي الإسلامي حول موضوع الحداثة والأصالة لا يهتم بهذه العلاقة بين عولمة السياسة والاقتصاد ودافع الخصوصية الثقافية المخادع، حيث يرى أن 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.[359]

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، لكن أمين يبقى مخلصا لمنهجه الماركسي الذي بدأه منذ أن كتب أطروحته سنة ألف

356- **المرجع نفسه** .

357- كمال الدين عبد الغني المرسي ، **العلمانية والعولمة والأزهر** ، دار المعرفة الجامعية ، مصر ، الطبعة الأولى 1999، ص.ص 107 – 108.

358 – مأمون فندي ، **مرجع سابق**.

359 – مأمون فندي ، **مرجع سابق**.

وتسعمائة وسبعة وخمسين ولم 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 البرفسور أنتوني كنج وصدر عن دار جامعة منسوتا عام سبعة وتسعين وتسعمائة وألف.[360]

يبين الباحث بيار سيزاري بوري وسافيريو مارشينيولي في كتابهما الموسوم أخلاق كونية لثقافات متعددة أن الأوضاع تغيرت وتعقد العالم من حولنا ، وأصبحت الأحداث السياسية العالمية مصدر قلق بالغ ، واتخذت الأديان أدوارا جديدة أكثر أهمية وخطرا .[361]

إن نظرة العولمي للآخر أيا كان مقترنة بمفهوم الهيمنة ، ونظرته للآخر المسلم تحمل فلسفة أكثر شوفينية وتعنتا وعداوة ، وهذا مايمكن أن نستشفه من السطور الآتية : للباحث بانارين من خلال ترجمة قام بها عيادعيد لكتابه الموسوم الإغواء بالعولمة حينما يشير إلى الفكرة التي نشأت منها ظاهرة العولمة.

ففكرة 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 ، وهذا الاقتران بين الأشياء من خلال عقدة الحقد والحنين على العالم المهجور ، وبين الإيمان بالعالم المهَاجَرِ إليه الذي سيبني فيه حلمه على أرض الميعاد الجديدة ، فأمريكا هي العالم الجديد وبقية العالم تمثل العالم المهجور وهذا هو النمط السائد الأهم لعقدة الوعي الأمريكي تلك التي تبيح مبدأ الهيمنة .[362]

360- **المرجع نفسه** .

361- بيار سيزاري بوري وسافيريو مارشينيولي ، **أخلاق كونية لثقافات متعددة** ، ترجمة أحمد عدوس ، دار الطليعة للطباعة والنشر ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2007 ، ص.12.

362– ألكسندر بانارين ، **الإغواء بالعولمة** ، ترجمة عياد عيد ، منشورات اتحاد الكتاب العرب ، دمشق الطبعة الأولى 2005 ، ص.95.

أي الهيمنة على العالم المهجور ، وما يزيد تعزيزا لعقدة المهاجر المترسخة في أدبيات الساسة الأمريكيين مقولة ريتشارد نيكسون إن الله مع أمريكا، إن الله يريد أن تقود أمريكا العالم . [363]

فإن 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.

وحسب الباحث أحمد خالد توفيق فإن أبرز مروجي هذه الفكرة في مرحلة التسعينات أسماء ثلاثة سيطرت على ساحة الفكر الغربي ، فاقترن إسبوزيتو بفكرة الخطر الإسلامي بدل الخطر الشيوعي، وصامويل هنتنجتون بفكرة صراع الحضارات أوصدامها ، وفوكوياما بفكرة نهاية التاريخ إضافة إلى الصحفي اليهودي توماس فريدمان الذي ارتبط اسمه بفكرة الشرق الأوسط .[364]

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 بشئ إلا أنهم يشكلون الخطر الداهم والزاحف في وجه العولمة . [365]

فكيف تكون مواجهتنا للعولمة يا ترى ؟

363– مبشال بوغنون موردون ، **مرجع سابق** ، ص.196.

364 –أحمد خالد توفيق ، **العالم مسطح : هل انقلب سحر العولمة على الساحر** ، ص.ص1 – 2.

– زيارة بتاريخ : السبت 30 جانفي 2011 على الساعة 15:00.

http://www.liillas.com/up2//view.php?file=7572f9165e

365– أحمد خالد توفيق ،**نفس المرجع والصفحة**.

وحسب الباحث مأمون فندي في هذا السياق ، فإن برهان غليون يرى أن عملية الهيمنة الثقافية في إطار تضافر هذه المنطومات ، 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؟.[366]

ويواصل الباحث مأمون فندي بأن برهان غليون يرى أن هناك تحديين للثقافة العربية يتمثل الأول في الاستسلام الذي يؤدي في نظره إلى الانحلال والتفكك، والثاني هو الرفض والاحتجاج الذي يكون بمثابة الثقافة المضادة لثقافة العولمة، ويفضل غليون أن 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.[367]

أما الباحث مصطفى النشار فيرى أن لا 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 ، ولا بد من إعادة بناء القوى الاقتصادية والسياسية والعسكرية مستعينين بأمم الشرق الأخرى واستعادة قيمنا الأصيلة الدينية والاجتماعية والاقتصادية.[368]

366 – مأمون فندي ،**مرجع سابق**.

367 - المرجع نفسه.

368 – مصطفى النشار ، **ضد العولمة** ، دار قباء للنشر والتوزيع ، القاهرة ، الطبعة الأولى، 1999 ، ص.ص 54- 55.

ويضيف النشار في ذات السياق التركيز على إعادة بناء القوة القومية المشتركة اقتصاديا وسياسيا وعسكريا ثم المساهمة في إعادة وتشكيل القوة الإسلامية المشتركة على الأصعدة الثلاث قبل أن تبتلعنا هذه العولمة .[369]

وما يعزز ما ذهب إليه النشار في كتابه الموسوم 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.[370]

فالجسد الإسلامي الاجتماعي إذا 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 حسب التويجري لابد أن تكون 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 .[371]

ولا يكفي تنفيذ هذه الإستراتيجية فحسب ، بل لا بد أن يتعداها إلى إحداث التغييرات المطلوبة تفكيرا وتخطيطا وتنفيذا ومتابعة ، لتكون في مستوى الطموحات الكبرى للشعوب الإسلامية ، والسعي إلى تطوير مناهج التربية والتعليم ، وتطوير وسائل العمل الثقافي أدوات

369- **نفس المرجع** ، ص.ص 54- 55..

370 – عثمان التويجري ، **تأملات في قضايا معاصرة** ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الاولى 2002 ، ص.ص 23- 26.

371 – **نفس المرجع والصفحة**.

وأهدافا ، وتطوير أساليب العمل الثقافي والإعلامي ، وتطوير وتجديد الدراسات الإنسانية لتكفل النهضة المنشودة للصمود الثابت في وجه العولمة الثقافية .[372]

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 .[373]

وفي هذا السياق يرى محمد مجدي الجزيري أن عملية العولمة التي لم تكتمل ولم تستقر بعد كما ذهب إليها كلود ليفي شتراوس ، ستؤدي 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 .[374]

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.

وفي ذات السياق يقول يوسف القرضاوي في كتابه الموسوم : 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

372 – عثمان التويجري ، **مرجع سابق** ، ص.ص 23- 26.

373- **نفس المرجع والصفحة**.

374- محمد مجدي الجزيري ، **مرجع سبق ذكره** ، ص.ص154- 155.

الفلسفة أمة لا هوية لها ولا تاريخ ولاماض لها ولا حاضر ولا مستقبل ولا أهداف ، وهذا المنظور في سياق هذه الفلسفة مرفوض.[375]

ويبين في ذات السياق إذ يجب 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 . [376]

يشير محمد شعبان علوان أنه بعد انهيار الاتحاد السوفياتي لم يعد للغرب العولمي عدو سوى الإسلام ، من خلال ماصرح به نيكسون في كتابه الموسوم 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 .[377]

فما أحوجنا في هذا الوقت بالذات كمسلمين أن نعي جيدا فكر مالك بن نبي، ونحاول إرساءه على أرض الواقع بوجه عام ومقولته الموسومة : بين الأفكار الميتة والأفكار القاتلة لمواجهة سلبيات العولمة ، فالأفكار القاتلة هي المستعارة من الغرب ومن الجانب المرضي في الثقافة الغربية والأفكار الميتة هي مايجول 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

375 – يوسف القرضاوي ، **خطابنا الإسلامي في عصر العولمة** ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الاولى 2004 ، ص.ص51-52.

376- **نفس المرجع والصفحة**.

377- محمد شعبان علوان ، **مرجع سابق** ، ص.5.

http://www.ahlalhdeeth.com/vb/attachment.php?attachmentid=25404

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 .[378]

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 ، من 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 .[379]

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.[380]

ومن هنا يبرز بوضوح تراجع وانحسار هذا المشروع ، لأننا لم نستطع في حقيقة الأمر أن نتخلص من ثنائية الأفكار 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.

378 – مالك بن نبي ، **في مهب المعركة** ، دار الفكر ، دمشق ، الطبعة الاولى 1991 ، ص.ص145-147.

379- **نفس المرجع والصفحة**.

380- 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.[381]

ويشير فوكوياما في تبشيره لليبرالية المكتسحة ، أن 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 متساويا حسب ماطرحه فوكوياما. [382]

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 المهاجر حسب ميشال بوغنون إلى أمريكا العالم الجديد.

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 نموذجان ثقافيان :نموذج ثقافة هيمنة ذات جذور تقنية ، ونموذج ثقافة حضارية ذات جذور أخلاقية وغيبية ، ولكن النموذج 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

381 – فرانسيس فوكوياما ، **نهاية التاريخ وخاتم البشر** ، ترجمة حسين أحمد أمين ، مركز الأهرام للترجمة والنشر ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1993 ، ص.ص193- 194.
382- **نفس المرجع والصفحة**.

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 ذو الوجه المتطرف الغارق في التصوف ومعانقة المبهم النازع إلى التقليد الأعمى والإعجاب بأشياء الغرب المهيمن .[383]

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.[384]

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 ، أومن منظور ماركسي دون الوقوف على أسباب فشل أونصف نجاح خطط التنمية المطبقة على أساس ليبرالي ، أومادي في العالم الثالث باستثناء النموذج الصيني الناجح بعد الحرب العالمية الثانية .[385]

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 اِستيراد 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

383– مالك بن نبي ، **تبسيط مشكلة الأفكار في العالم الإسلامي** ، ترجمة محمد عبد العظيم علي ، دار الدعوة ، الإسكندرية ، الطبعة الأولى 1997 ، ص.ص10-12.
384 – مالك بن نبي ، **مشكلات الحضارة المسلم في عالم الاقتصاد** ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثالثة 1987 ، ص.ص7- 15.
385– مالك بن نبي ، **مرجع سابق** ، ص.ص7- 15.

سينتبه المسلمون لشغل فراغهم الكوني بما يحقق كينونتهم الوجودية الرائدة ؟ ويلتقي المفكران مالك بن نبي وروجيه غارودي من خلال وجهتي نظريهما المتلاقية ، حينما يشير الأول إلى مقولة الفراغ الكوني التي يعيشها الإنسان الأبيض عموما ، ويعيشها الإنسان الأمريكي بوجه خاص في عصرنا الراهن ، والثاني في إشارته إلى مقولة 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 اللاَّغربية ، وبهذا الحوار الحضاري يمكن أن يصوغ الجميع ميلاد مشروع كوني يتسق مع اختراع المستقبل ، ابتغاء أن يخترع الجميع مستقبل الجميع ، وهذا الذي يسميه غارودي بمشروع الأمل في القرن الواحد والعشرين وبهذا الطرح يلتقي ومفهومَ العالمية الذي طرحه ليفي شتراوس.[386]

ويشير هنتنجتون الذي سك مفهوم الصراع المناقض في الجوهر لطرح غارودي المتزن ، فمن خلال هذه المقولة الهنتنجتونية لن يكون الصراع بطبيعة الحال إيديولوجيا ، أواقتصاديا فحسب بل سيتعدى هذين الوجهين إلى صراع ثقافي بين حضاري يهيمن على بقية الأوجه الصراعية ، وذلك بعد زوال المعسكر الشرقي.[387]

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 .[388]

386- روجي غارودي ، **في سبيل حوار الحضارات** ، تعريب عادل العوا ، دار عويدات للنشر، بيروت ، الطبعة العربية 1990 ،ص.ص9-10.

387 – صامويل هنتنجتون ، **صدام الحضارات** ، ترجمة طلعت الشايب ، دون ذكر مكان أو دار النشر، الطبعة الثانية 1999 ، ص.ص10-11.

388 - **نفس المرجع والصفحة**.

وفي ذات السياق فإن الهوية 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. [389]

وهذا الآخر المختلف مايسميه بوغنون العالم المهجور وعلاقته بعقدة الوعي المهاجر التي تطغى على الفرد الأمريكي ، وتتعزز هنا نظرية الشر الأبيض الغارودية 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 الغارودي ذو الاتجاه المتكامل الذي يعكس نظرية الأمل كمشروع بديل عن الطرح الصدامي الهيمني لإنسان القرن الواحد والعشرين .

ولا يخفي توماس فريدمان هاجس خوفه لما ستؤول إليه العولمة في هذا العالم الذي أصبح مستويا ، 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 المسَوَّى لا يحوي مجموعة المبتكرين في تبادلهم الخبرات النشطة فحسب ، وإنما يشمل أيضا كل المناوئين لأمريكا من الغاضبين والمحبطين. [390]

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

389- **نفس المرجع والصفحة**.

390 – توماس ل.فريدمان ، **العالم مستو** ، ترجمة حسام الدين خضور ، دون ذكر مكان أو دار النشر ورقم الطبعة ، ص.ص15- 515.

استوى لستُ من بدأه ولا تستطيع أنت أن تنهيه إلا بكلفة كبيرة على التطور الإنساني ومستقبلك أنت بالذات .[391]

إن النظرية التشاؤمية التي يطرحها فريدمان تجعل الإنسان الأمريكي نخبويا كان أو عاديا يراجع المنظومة اللوجيستية ، بإعادة النظر ومقارنة وضع العولمة بين مفترقي ماقبل 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 ، رغم هذه النبرة المطمئنة ، إلا أن الخوف من المجهول يعصف دوما بالمجتمع الأمريكي المهزوز منذ تلك الأحداث التي جعلت الكثيرين من مفكريهم يعيدون ترتيبات البيت الأمريكي من جديد وترقيع واقع العولمة ، إلا أن وجهها الزائف يتعرى يوما بعد يوم وكما قال غارودي : " فإن الغرب التقني عرض زائل من أعراض التاريخ الكثيرة" وليست العولمة حدثا مطلقا أو أنها كما الرأسمالية نهاية للتاريخ.

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 ذي 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 .[392]

ينطلق إسبوزيتو من هذه المسلمة المتعسفة في محاولة للإشارة بأن الإسلام يشكل تهديدا للغرب المسيحي ، ويستطرد في ذات السياق مبررا أن كلا الديانتين المسيحية والإسلامية تمتلكان الشعور بأهمية رسالة عالمية ، وأهمية هذا الشعور ستقود حتما إلى المواجهة بدلا من التعاون

391- توماس ل.فريدمان ، مرجع سابق ، ص.ص15- 515.

392 – جون إسبوزيتو ، **التهديد الإسلامي خرافة أم حقيقة** ، ترجمة قاسم عيد قاسم ، دار الشروق للنشر ، القاهرة ، الطبعة الثانية 2002 ، ص.ص45-394.

بينهما، فتاريخ الغرب الطويل يحمل صورة مشوهة جدا عن الإسلام، والتاريخ الحديث يضع الإسلام مساويا للإرهاب ، فبعض الفهم للإسلام وللنبي ، وبعض الوعي بالقرآن والفترة الإسلامية الباكرة يعتبر ضروريا لفهم الإسلام.[393]

ولدراسة العلاقات بين الغرب والعالم الإسلامي وفق المنظور الإسبوزيتوي، طالما أن هذه المكونات شكلت ولم تزل نموذجا يُحْتَذَى ، ويقتدي به المسلمون والحركات الإسلامية في كل عصر.[394]

ويستطرد قائلا بينما نحن نناضل من أجل تخطي النماذج النمطية والميل إلى اقتصار 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 .[395]

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 .[396]

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 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

393 - **نفس المرجع والصفحة.**

394 - **نفس المرجع والصفحة.**

395 - **نفس المرجع والصفحة.**

396- جون إسبوزيتو ، **مرجع سابق** ، ص.ص45-394.

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 الغارودي المتزن، يتبدى 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 ، وما 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 : نظرية الفراغ الكوني للمفكر مالك بن نبي ، ونظرية الشر الأبيض للمفكر روجيه غارودي.

إن 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) .[397]

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 .[398]

397 – مالك بن نبي ، **مشكلات الحضارة القضايا الكبرى** ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2000 ،ص.ص.50– 56.

398 – **نفس المرجع والصفحة.**

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.[399]

فلا 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 بين ذلك .[400]

وفي ذات السياق حاول مالك بن نبي أن يشخص الخلل في عالم الأفكار على مدى تاريخ الأمة الإسلامية ، فمنشأ الخلل الفكري يتجسد من خلال الخطأ في تحديد المفاهيم ، أوفي 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.[401]

399 - ، **نفس المرجع والصفحة.**

400– مالك بن نبي ، **مرجع سابق** ،ص.ص.50- 56.

401 - **نفس المرجع والصفحة.**

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. [402]

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 .[403]

وفي ذات السياق يشير: إلى مرورستة 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 .[404]

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

402- مالك بن نبي ، **مشكلات الحضارة تأملات** ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2002 ،ص.ص.23-27.

403- مالك بن نبي ، **مشكلات الحضارة بين الرشاد والتيه** ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2002 ،ص.ص.9- 10.

404- مالك بن نبي ، **مشكلات الحضارة القضايا الكبرى** ، مرجع سابق ، 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 لا 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 النموذج 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 للنموذج الياباني ، والنموذج الألماني لهاتين الدولتين العظميين حينما شقتا طريق النهضة والرقي والتطور بعد خروجهما محطمتين بعد الحرب العالمية الثانية ، وأيضا النموذج 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 الرابع:

ثقافة الشباب بين

العولمة والترفيه التفاعلي

تمهيـــد :

تعرضت الدراسة في هذا الفصل إلى إبراز العلاقة بين ثقافة الشباب وتأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيلهم ثقافيا من جهة ، ومن جهة أخرى بين الألعاب والعولمة وثقافة الشباب ، حيث تطرق الجزء الأول من هذا الفصل إلى الصناعات الثقافية كظاهرة معولمة بينما تطرق الثاني إلى ثقافة الشباب كظاهرة عولمية ، وتناول الثالث ثقافة الشباب كظاهرة استهلاكية وتناول الرابع تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة ، وتعرض الخامس إلى الألعاب الإلكترونية وإعادة تشكيل ثقافة الشباب ، وتناول السادس علاقة الألعاب الإلكترونية بالعولمة وتعرض السابع إلى الألعاب الإلكترونية كوسائل للتنشئة غير السوية في تشكيل ثقافة العنف والجنس ، بينما تطرق الثامن إلى هذه الوسائط المروجة لثقافة الحرب والإيديولوجيا ، ليتعرض التاسع إلى هذه الوسائل كمؤسسات سياسية ودعائية وهيمنية.

أولا : الصناعات الثقافية ظاهرة معولمة

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 الوطن العربي ، ويعتبر 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.

وحسب ما أورده أرمان وميشال ماتلار في كتابهما الموسوم : 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.[405]

من خلال سياق أدورنو وهوركهايمر ، فإن الصناعات الثقافية الساقطة في السلعنة تكرس مفهوم السلطة والسيطرة النابعة من قوة مَرْكَزَةِ 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 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.

إن 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.[406]

405- أرمان وميشال ماتلار ، **مرجع سابق** ، ص.ص 89 – 90.

406- **إطار اليونيسكو للإحصاءات لعام 2009** ، مرجع سبق ذكره ، ص.12.

إن 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 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 : النظرية النقدية التواصلية ، فإن الفيلسوف الباحث يورغن هابرماس يرى أن الصناعة الثقافية أصبحت مثل سائر الصناعات، وهي أبرز مثال عن تراجع العقل ، ومثال لتحكم السلطة في الشكل التقني لهذه الثقافة .[407]

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 : قضايا في الفكر العربي المعاصر ، فيرى أن عالم العولمة هوعالم المؤسسات والشبكات ، أي عالم الفاعلين المسيرين ، والبقية الباقية من العالم هم المستهلكون للمأكولات والمعلبات والمشروبات والصور والمعلومات والحركات والسكنات .[408]

407- حسن مصدق ، **النظرية النقدية التواصلية** ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء، المغرب ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.59.

408- محمد عابد الجابري ، **مرجع سابق** ، ص.148.

وفي ذات السياق يربط الباحث محمد عابد الجابري الظاهرة الاستهلاكية بالعولمة ليشير إلى عالم الفاعلين مروجي السلع الثقافية المقدمة للاستهلاك ، وعالم المفعول بهم 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 : محاكمة العولمة فيريان أن الازدهار الكبير للصناعات الثقافية عموما ، والترفيهية خصوصا لعبت فيه التقنية دورا مهما ومستهلكو هذه المنتجات الثقافية العالمية في الغالب من الشباب .[409]

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 .[410]

ومما يسند ما أشير إليه سابقا هذا المقتطف الذي أعده الاتحاد الكشفي للبرلمانيين العرب بجامعة القاهرة أن 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 المستهلكين المستهدفين

409- إدوارد كولد سميث وجيري ماندير ، **محاكمة العولمة** ، ترجمة رجب بودبوس ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر ، ليبيا ، دون ذكر سنة النشر.

410- **القانون الدولي للشباب** ، إعداد الاتحاد الكشفي للبرلمانيين العرب ، جامعة القاهرة بدعم من البرنامج الإنمائي للأمم المتحدة ، ص.3.

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 :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 .[411]

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.

وفي ذات الاتجاه يشير الباحث فرنسوا كولبير في كتابه الموسوم : تسويق الثقافة والفنون أن الشركات متعددة الجنسيات تعد بكل وضوح نَمُوذَجِيَّةً 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 الأخيرة بتنويع نشاطاتها ، بحيث تقوم كل شركة بالسيطرة على عمل محدد في كل قطاع ثقافي .[412]

411- La Mondialisation à L'Universalisation : Une Ambition Sociale,**opcit** ,.P.P.14-16.

412- فرنسوا كولبير وآخرون ، **تسويق الثقافة** ، ترجمة محمد عبد النبي ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2011 ، ص.ص. 31 – 114.

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 نَمُوذَجِيَّةً 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 .[413]

وكل ما سبق لخصه الباحث الجزائري محمد قيراط ، مبرزا أن 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

413- 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.

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 السائد 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.

إن 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 .[414]

يطرح الباحث عزت حجازي في كتابه الموسوم : 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 .[415]

ويستطرد الباحث في ذات السياق وإنما بمفهومها الواقعي أيضا ، 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.[416]

414- **مشروع القانون الدولي للشباب** ، مرجع سابق ، ص.3.

415 - عزت حجازي ، **مرجع سابق** ، ص.ص 19 – 20.

416 – **نفس المرجع والصفحة.**

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 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 : 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 .[417]

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 أن التقنية والثقافة التي تضخها ليست بريئة تماما ولا محايدة أيضا ، بل تحمل مضامين التوجيه الإيديولوجي الذي يبسط هيمنته على الأطراف التي تتلقى هذه المضامين

417- ريجيس دوبريه ، **نقد العقل السياسي** ، ترجمة عفيف دمشقية ، دار الآداب ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 1986 ، ص.100.

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 المضَخَّةُ لا تخرج 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 العربية والاسلامية من خلال الألعاب الالكترونية التي تحولت إلى ميديا تفاعلية ناقلة للقيمة تمكن الممارسين الذين يلعبون جماعيا أن يتفاعلوا فيما بينهم كما يقول هويزينجا 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 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 : 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.[418]

فهذه البنية أصبحت في الوقت الحاضر منتجا يتم تصنيعه ، وفي ذات السياق يرى شيللر أن كل الأساطير التي تعتمدها الصناعة الترفيهية في الولايات المتحدة لإحكام السيطرة على العقول توجد في كل المنتجات حاملة القيمة .[419]

يبين الباحث بلغيث سلطان في كتابه الموسوم : مفاتيح مفاهمية في العلوم الاجتماعية بأن الأسطورة في منظور الباحث سام كين بمثابة الحامض النووي الثقافي في حياة المجتمعات، إنها مثل برنامج الكمبيوتر الخفي الذي يتحكم في السلوك الظاهر للعيون ، وستبقى الأسطورة تتعايش جنبا إلى جنب مواكبة أدق وأرقى التطورات العلمية ، والتفكير الأسطوري حاضر في كل تمفصلات الحياة الإنسانية .[420]

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 القيم والمضامين الثقافية التي يمتصها الممارسون ويستدمجونها ويتمثلونها ثقافيا من الواقع الافتراضي، لتنعكس ممارساتهم في العالم الحقيقي في واقع الحياة الاجتماعية ، لتعيد صياغة هؤلاء ثقافيا مع كل لعبة

418 – هربرت شيللر ، **المتلاعبون بالعقول** ، ترجمة عبد السلام رضوان ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 243، الكويت ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.ص 12 – 13.

419- **نفس المرجع والصفحة.**

420- بلغيث سلطان ، **مفاتيح مفاهمية في العلوم الاجتماعية** ، دار قرطبة ، دون ذكر البلد ، الطبعة الأولى 2006 ، ص.11.

يمارسونها ، فوراء الترفيه التفاعلي تختفي هيمنة القيم الغربية الأمريكية في السلوكات الممارسة من خلال الشركات العملاقة متعددة الجنسيات ، على غرار سوني ونانتندو وغيرها.

وفي ذات السياق يشير الباحث محمد حسين أبو العلا في كتابه الموسوم : دكتاتورية العولمة حيث أن نشر حضارة السوق المعولمة الداعية إلى سيادة نمط التشيؤ ، ليتحول كل شيء إلى سلعة متداولة في السوق لصالح قوة حرة جديدة عابرة للقوميات .[421]

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 الالكترونية 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 : 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 .[422]

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 من الألعاب الالكترونية 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

421- محمد حسين أبو العلا ، **دكتاتورية العولمة** ، دون ذكر مكان وسنة النشر ، ص.12.

422- نوام تشومسكي ، **ماذا يريد العم سام** ، ترجمة عادل المعلم ، دار الشروق ، القاهرة – مصر ، الطبعة الأولى 1998 ، ص.100.

المستقرة في عالم تكتنفه سرعة التغيير المتلاحق ، فنحن في عالم مستو مسطح كما يراه توماس فريدمان.

وحسب إلفين توفلر في كتابه الموسوم : 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 .[423]

أما صاحب الموجة الثالثة إلفين توفلر مستشرف المستقبل العالمي الرأسمالي ، فإنه يرى أن 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 الالكترونية وسمتها التفاعلية ، ليمرر من خلالها أصحاب الموجة الثالثة من المحافظين الجدد مشروعهم العولمي ، ليسطحوا الثقافة أكثر بحصرها في خانة 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 : 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 .[424]

423- إلفين توفلر ، **بناء حضارة جديدة** ، ترجمة سعد زهران ، مركز المحروسة ، مصر ، الطبعة الأولى 1996 ، ص.ص 33 – 35.

424- مؤيد عبد الجبار الحديثي ، **مرجع سابق** ، ص.9.

ولا يبتعد 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 الالكترونية 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.

وفي ذات السياق يشير الباحث جون بيلجر في كتابه الموسوم : حكام العالم الجدد ، إلى أن السياسات والحروب والعدل ، وحتى الحزن كحالة الأميرة ديانا تمرر عن طريق الميديا .[425]

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 ، لِتُجَسَّدَ على أرض الواقع الحقيقي ، لتعزز سمة الاستهلاك الملتصقة بالثقافة الشبابية.

وفي ذات السياق يشير عالم الاجتماع أنتوني جيدنز في كتابه الموسوم : علم الاجتماع إلى ظاهرة العولمة التي تجاوزت الشبكة العنكبوتية ، لتشمل جميع وسائل الاتصال الجماهيرية الأخرى مما يجعلنا اليوم نشهد قيام إمبراطورية 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 .[426]

425– جون بيلجر ، **حكام العالم الجدد** ، ترجمة إسماعيل داود ، الهيئة المصرية للكتاب ، مصر ، الطبعة الأولى 2008 ، ص.20.

426– أنتوني جيدنز وكاترين بيردسال ، **مرجع سابق** ، ص.ص 527 – 530.

إن هذه الإمبراطورية الثقافية الاستهلاكية حسب جيدنز تبسط نفوذها على العالم ومستهلكوها شباب العالم الثالث ومن دولنا النامية ، لتكون هذه الأماكن أكثر عرضة لامتداد هذه الإمبراطورية الثقافية ، لافتقارها للموارد التي تكفل الحفاظ على الهوية والاستقلال الثقافي مما يعزز ما سبق التطرق إليه أننا 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 امتدادا 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 أن الوسائل الإعلامية الجديدة تغير الواقع الذي نعيشه، كما يقول الباحث تومسون أن 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 .[427]

وفي ذات السياق دائما حسب جان بودريار الذي يرى أن 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 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

427- **المرجع السابق** ، ص.ص 531 – 533.

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 تومسون 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 أن 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 إيديولوجيـا .[428]

وفي ذات السياق يرى جورج ريترز أن 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

428- أحمد ثابت وآخرون ، **الأسرة المصرية وتحديات العولمة** ، أعمال الندوة السنوية التاسعة لقسم علم الاجتماع ، دون ذكر سنة ومكان النشر ، ص.1 .

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 هويزينجا أن 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 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 : الإرهاب العولمي ، إلى أن العولمة الثقافية تسعى إلى تحطيم القيم والهويات التقليدية للثقافات الوطنية ، والترويج للقيم الفردية والاستهلاكية الأمريكية.[429]

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

429- علي هارون ، **الإرهاب العولمي وانهيار الإمبراطورية الأمريكية** ، دار الوافي للطباعة والنشر ، دون ذكر البلد ، الطبعة الأولى 2006 ، ص.3.

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 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 يشير الباحث 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.[430]

ويواصل في ذات السياق بجعلها 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.[431]

وفي ذات السياق يبين الباحث أن كل شيء لا بد أن يخضع لقانون العرض والطلب سواء كان قوة بشرية عاملة ، أو صناعات أو شركات أو تطويرات برمجية حاسوبية .[432]

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 .[433]

430 - Burhan ghalioun, **opcit** ,P.1

431 - Burhan ghalioun, **opcit**.

432 -**opcit**.

433- الطيب بوعزة ، **نقد الليبرالية** ، دون ذكر دار النشر ، الرياض ، 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 والايديولوجي 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 ، فمادام 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 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 : العولمة مقاومة واستثمار إلى أن العولمة ظاهرة رأسمالية ليبرالية بقيادة أمريكية ، يسير فيها العالم وفق نسق وحيد ونموذج واحد هو الرأسمالية الليبرالية ، أو كما يسميها روجيه جارودي الاستعمار الجديد .[434]

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.

وفي ذات المنحى دائما يرى المفكر عبد الوهاب المسيري في تعقيبه على الفصل الأول للباحث جورج جبور في الدراسة المشتركة الموسومة : العرب ومواجهة إسرائيل احتمالات المستقبل أن الرأسمالية الغربية ظاهرة عالمية حقيقية ، لما أفرزته من إمبريالية غربية قد حولت العالم بأسره إلى سوق لنشاطها وفهمها .[435]

434- إبراهيم الناصر ، **العولمة مقاومة واستثمار** ، دون ذكر دار النشر، الرياض ، المملكة العربية السعودية ، الطبعة الأولى 2006 ، ص.7.

435- مجموعة من الباحثين ، **العرب ومواجهة إسرائيل احتمالات المستقبل** ، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.72.

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 أن 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 .[436]

يرى بيار بورديو في كتابه الموسوم : بؤس العالم في جزئه الأول أن 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 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 : بؤس العالم في جزئه الثاني بعد مقولة نهاية السياسة تأتي مقولة نهاية الثقافة بنقلها من حقل السياسة إلى حقل التجارة .[437]

436- بيار بورديووآخرون ، **بؤس العالم** ، **الجزء الأول** ، ترجمة محمد صبح ، دار كنعان للدراسات والنشر والخدمات الإعلامية ، دمشق ، سوريا ، الطبعة الخاصة 2010 ، ص.ص 8 – 9.

437 – بيار بورديو ، **بؤس العالم** ، الجزء الثاني ، ترجمة سليمان حرفوش ، دار كنعان للدراسات والنشر والخدمات الإعلامية ، دمشق ، سوريا ، الطبعة الخاصة 2010 ، ص.8.

فالثقافة في الممارسة الثقافية الليبرالية الجديدة حسب بيار بورديو ، تدعو لاستئصال العقل والمحاكمة سعيا وراء جمهور متجانس يمجد الاستهلاك والعنف والفردية الزائفة والقدرية البائسة ويؤسس لكل مايدمر الذات المستقلة الواعية.[438]

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.

وحسب ريتشارد مينش في كتابه الموسوم : الأمة والمواطنة في عصر العولمة حيث يرى تيودور أدورنو وهوركهايمر ، أنه لم يعد بمقدور الثقافة المحلية أن 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 .[439]

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.

438- **نفس المرجع والصفحة** .

439- رتشارد مينش ، **الأمة والمواطنة في عصر العولمة** ، ترجمة عباس عباس ، منشورات وزارة الثقافة ، الهيئة العامة السورية للكتاب ، دمشق ، سوريا ، 2009 ، ص.309.

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 هذه الألعاب تضمن لها الانتشار والاستمرار كما قال الباحث فرانك كليش في كتابه الموسوم : ثورة الإنفوميديا فإن هذه الألعاب صنعت لتبقى ، فهذه الميديا التفاعلية الساحرة ستغير حياتنا وحياتك مما يعكس قدرة هذه الوسائط في صياغة وعي وثقافة من يتعرضون لضخها الثقافي التفاعلي الترفيهي المستمر.

يبين الباحث مابل سايجاس أن 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 .[440]

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 الفرنسين 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

440 - Mabel Seijas, **L'année des TIC**, 2005, P.P.7 – 8 Pdf WWW.OSTIC.INFO

القيمة لتكون لغة هؤلاء الشباب مختلفة عن اللغة السائدة في مجتمعاتهم ، وبالتالي يبتعدون شيئا فشيئا عن اللغة الأم في ممارساتهم 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 ، وبها 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 .[441]

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 ، لتتغلغل شيئا فشيئا لتشكل من خلال ممارسيها واقعا مغايرا جديدا يحاكي المستدمج الافتراضي ، وتبنى على ضوئها هوية جديدة وبنى جديدة أيضا.

441- **Le jeu vidéo**, **un phénomène social**, Colloque 310 : Le 8 mai 2007 à l'Université du Québec à Trois - Rivières (UQTR), P.1.

وفي ذات السياق يبين الباحث سلمان السلمان في مقاله الموسوم : الألعاب الالكترونية تنتج ثقافة الغرفة ، مشيرا إلى أن الباحث منصور يرى أن الدراسات والأبحاث حول هذه الظاهرة تخلص إلى أن الألعاب الممارسة ، أحدثت لدى الشباب ولعاً وإعجاباً بشخصيات خيالية اضطرتهم لأن يحملوا صورها على ملابسهم ويعلقوها على جدران غرف نومهم ، حيث أوجدت هذه الدراسات مصطلحاً جديداً 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.[442]

من خلال ما ورد في مقال سلمان السلمان ، تنعكس تأثيرات الألعاب الالكترونية في إعادة تشكيل وعي الشباب وثقافتهم بوضوح ، من خلال مفهوم ثقافة الغرفة الذي يعكس بدوره القيم المتنقلة عن طريق ممارسة هذه الألعاب ، ليتمثل الممارسون نموذج 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 ، 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 الموسوم : تكنولوجيا المعلومات على أعتاب القرن الواحد والعشرين القدرة التاثيرية للملتيميديا في مجال التقنيات ، والخدمات القائمة على الألعاب الإلكترونية على خيال المراهق ، الذي لم يع مخاطر الثقافة الاستهلاكية .[443]

442- سلمان السلمان ، **الألعاب الإلكترونية تنتج " ثقافة الغرفة " لدى الأحداث** ، جريدة الرياض العدد 13212 بتاريخ الإثنين 23 أوت 2004. http://www.alriyadh.com

443- هاني شحادة الخوري ، **تكنولوجيا المعلومات على أعتاب القرن الواحد والعشرين الجزء الأول مدخل تعريفي لتكنولوجيا المعلومات** ، مركز الرضا للكمبيوتر ، دمشق ، الطبعة الأولى 1998 ، ص.178.

إن القدرة التأثيرية لهذه المؤسسات حاملة القيمة الثقافية المخالفة للثقافة الأم السائدة تعيد صياغة ثقافة الممارسين من الشباب في مجتمعاتهم الأم ، من خلال ما تضخه الألعاب أثناء الترفيه التفاعلي ، من خلال استدماج المضامين المضخة للممارسين 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 كمحاضن 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 .[444]

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 المخْتَرَقَةِ في عالم اليوم ولعل سياق الترفيه التفاعلي سياق بارز في بلورة هذه الثقافة وتشكيلها ، بل وإعادة 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.

444- أنتوني جيدنز ، **مرجع سابق** ، ص 741.

وفي ذات المنحى يبين الباحث علي محمد رحومة في كتابه الموسوم : علم الاجتماعى الآلي ، مقاربة في علم الاجتماع العربي والاتصال عبر الحاسوب أن المجتمعات الافتراضية تؤكد طبيعة الدافع الاجتماعي الذي يدفع الأفراد إلى إحداث صور متعددة من التشكل والبناء ، وتتنوع وفق عاملين رئيسين ، التفاعلات الاجتماعية والتكنولوجيا المستخدمة ، فالتفاعلات إطار مترابط العناصر يفرز أنماطا تدعم الثقافة المتشكلة ، سواء كانت في أصولها لدى المشاركين أو أفرزتها التفاعلات الجديدة في المجتمع الافتراضي المتكون على الخط .[445]

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 .[446]

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

445- علي محمد رحومة ، **مرجع سابق** ، ص.ص 79 – 80.

446- أنتوني جيدنز ، المرجع السابق ، ص.741.

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 : 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 .[447]

وتواصل الباحثة بأنه يمكن 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 .[448]

تبين الباحثة مي العبدالله أن 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 الالكترونية لا تشذ عن القاعدة ، لأنها مؤسسة ترفيهية تفاعلية ثقافية حاملة

447 – مي العبد الله ، **نظريات الاتصال** ، **دار النهضة العربية** ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2006 ، ص.ص.351 – 352.

448- مي العبد الله ، **نظريات الاتصال** ، **مرجع سبق ذكره** ، ص.ص.351 – 352.

القيم قائمة بذاتها ، تشكل ظاهرة اجتماعية عالمية تضخ للمتلقين من الشباب في الغالب أفكار ثقافات دخيلة تعكس قيم صانعيها ومروجيها وتوجهاتهم ، لتساهم بشكل كبير في تشكيل ثقافة الشباب في هذه الفضاءات المفتوحة.

سادسا : علاقة الألعاب الإلكترونية بالعولمة

فما 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، أين 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 :" 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 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 والاتصالات ، 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.[449]

يبين 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.

وفي ذات المنحى تشير الباحثة عواطف عبد الرحمان في كتابها الموسوم : 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.[450]

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 .[451]

449- فرانك كليش ، **مرجع سابق** ، ص.166.

450 – عواطف عبد الرحمان ، **الإعلام العربي وقضايا العولمة** ، العربي للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى 1999 ، ص.53.

451- **نفس المرجع والصفحة**.

وفي ذات السياق الذي وضحه فرانك كليش أين تبين الباحثة عواطف عبد الرحمان عولمة الظاهرة الاتصالية بوجه عام ، والظاهرة الإعلامية بوجه خاص لتعرج على الألعاب الالكترونية كظاهرة اتصالية وسطية عولمية ضمن إطار كلي لظاهرة العولمة تتحكم فيها الشركات متعددة الجنسية ، فالعلاقة التي تربط العولمة كظاهرة شاملة بالألعاب الالكترونية ، 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.

وفي ذات السياق يتساءل فرنسوا لسلي ونقولا ماكاريز في كتابهما الموسوم وسائل الاتصال المتعددة ملتميديا ، هل يشكل تعدد وسائل الاتصال ثورة؟ ، وهذا الهاجس الذي شغل بال الفلاسفة ، وعلماء الاجتماع وكل المهتمين بالحقل المعرفي الإنساني، فمعنى الثورة يعني الانقلاب على جميع الأصعدة فرديا وثقافيا واقتصاديا وسياسيا وكونيا.[452]

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 .[453]

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 يكون 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.

---

452 - فرنسوا لسلي و نقولا ماكاريز، **وسائل الاتصال المتعددة (ملتيميديا)** ، ترجمة فؤاد شاهين، دار عويدات للنشر والطباعة ، لبنان ، بيروت ، الطبعة الأولى 2001 ، ص5.

453- **نفس المرجع والصفحة**.

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).[454]

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.[455]

وتضيف في ذات السياق بأنها 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 .[456]

وحسب هاني شحادة الخوري في كتابه الموسوم : 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.[457]

454 – عواطف عبد الرحمان ، **مرجع سابق**، ص.ص 69-71.

455 – **نفس المرجع والصفحة**.

456- **نفس المرجع الصفحة**.

457 – هاني شحادة الخوري، **مرجع سابق** ، ص.9.

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.[458]

وفي ذات السياق يشير الباحث مصطفى المصمودي في كتابه الموسوم : النظام العالمي الجديد مبينا إرهاصات عصر العولمة بسيطرة النظام العالمي الجديد، إنه عصر ثورة انتقال المعلومات،أو ثورة الإعلام أو عصر الصورة والخبر.[459]

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 وأفرادا .[460]

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.[461]

وتشير في ذات السياق إلى تكنولوجيا الوسائط المتعددة التي تمثل اندماجا حقيقيا للحاسبات الإلكترونية والاتصالات والفيديو التي شهدت انتشارا واسعا ، حيث بلغ الاستثمار فيها إلى ثلاثة آلاف مليار دولار سنة 1995 ، وبلغ حجم معاملات الاتصالات في نفس السنة ألف مليار دولار أي عشرة بالمائة من حجم التجارة العالمية.[462]

458- **نفس المرجع والصفحة.**

459- مصطفى المصمودي ، **النظام الإعلامي الجديد** ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 94 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1985 ، ص.8.

460- نبيل علي، **العرب وعصر المعلومات** ، مرجع سبق ذكره ، ص.ص12-13.

461 - عواطف عبد الرحمان ، **مرجع سبق ذكره** ، ص.ص69-71.

462 - **نفس المرجع والصفحة.**

يرى الباحث فرانك كليش 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 1994 من قبل شركة سوني أن تطلق قناة خاصة لعروض الألعاب وهي خدمة كابل قومية.[463]

ستعرض الألعاب الشعبية مثل Beat The Clock Jeo Pardey ، Wheel of fortune بأسلوب المشاركة التفاعلية على مدار الأربعة وعشرين ساعة يوميا ، 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 125 دولارا للجهاز وإيجارا سنويا مقداره 25 دولارا ، وبهذه الطريقة يصبح مشاهدو المنازل لاعبين مشاركين بالفعل .[464]

واليوم يستطيع المشاركون في خدمة كابل شمال كاليفورنيا وشيكاغو أن يشاركوا في الألعاب على الشبكة التفاعلية ،ويقول اللاعبون الذي استخدموا تلك الأنظمة ، أنهم 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.[465]

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.

463 - فرانك كليش ، **مرجع سابق** ، ص.ص130- 131.

464 - **نفس المرجع والصفحة.**

465- **نفس المرجع والصفحة.**

وفي ذات المنحى يرى الباحث فرانك كليش أن 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 .[466]

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 الالكترونية 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 أن 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.[467]

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

466 - **نفس المرجع** ، ص.ص146-151.

467 - فرانك كليش ، **مرجع سبق ذكره** ، ص.ص47-49.

مهما كانت الغاية الميكيافيلية المبررة ، مما 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 الخصوص 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 واللعبةَ 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 الالكترونية 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 : 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.[468]

468 - أسعد السحمراني ، **مرجع سابق** ، ص.39.

وفي ذات السياق يواصل الباحث أين 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 .[469]

يشير في ذات المنحى الباحث مراد هوفمان في كتابه الموسوم : الإسلام في الألفية الثالثة ديانة في صعود إلى الإحصائيات التي تسجل معدلات أعمال العنف المتزايدة الصادرة عن الشباب 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.[470]

ويواصل الباحث في ذات السياق بأن المراهق 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 ، وخير شاهد ما وقع في ثانوية دنغر سنة تسع وتسعين شاهد.[471]

يشير الباحث موريس ميرلو بونتي في كتابه الموسوم : المرئي واللامرئي إلى أن بني الإنسان الذين يرون الأشياء كما هي ، والعالم هو ذلك الذي يرونه .[472]

تطل هذه المقولة على ممارسة الرؤية لكل الأشياء المادية المحسوسة في سياقها العام في الإطار الذي تصله الحواس ، فالعالم هو ذلك الذي نراه ، سواءً كانت هذه الرؤية خيرا أو شرا في كل الفضاء المادي الذي يحيط بنا ، فمتلقي مضامين وسائل الإعلام عموما ، والألعاب الإلكترونية الترفيهية يراها كما هي ، فثقافة العنف التي تضخها هذه الأخيرة للممارسين الشباب ، أوغيرها

469- **نفس المرجع والصفحة.**

470 – مراد هوفمان ، **الإسلام في الألفية الثالثة ديانة في صعود** ، ترجمة عادل المعلم ويسين إبراهيم ، مكتبة الشروق ، دون ذكر سنة النشر ، ص.ص 27 – 28.

471- **نفس المرجع والصفحة.**

472- موريس ميرلو بونتي ، **المرئي واللامرئي** ، ترجمة سعاد محمد خضر ، دار الشؤون الثقافية العامة – بغداد ، الطبعة الأولى 1987 ، ص .17.

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.

وفي ذات السياق يتعرض الباحث السوسيولوجي إلفن جولدنار في كتابه الموسوم : الأزمة القادمة لعلم الاجتماع الغربي في إشارة لتوماس بيتجرو الذي يرى أن العنف العنصري اليوم أبعد من أن يكون دلالة على حالة يأس مجتمعي، بل يدل على تحقق تقدم اجتماعي سريع.[473]

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 الالكترونية 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.

وما يعزز هذا الاتجاه ما بينه الباحث روجيه جارودي في كتابه الموسوم : 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 .[474]

473- إلفن جولدنار ، **الأزمة القادمة لعلم الاجتماع الغربي** ، ترجمة علي ليلة ، المجلس الأعلى للثقافة ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.110.

474- روجيه جارودي ، **كيف صنعنا القرن العشرين** ، ترجمة ليلى حافظ ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.129.

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 ، حيث تضخ الوسائل الإلكترونية هذه الثقافة ، ولا تشذ الألعاب الالكترونية 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.

لتشير الباحثة بابارا ويتمر معززة ذات السياق في كتابها الموسوم : الأنماط الثقافية للعنف أن الأنماط الثقافية للعنف هي أشكال من القبول والإقرار ، تعبر عنها خطب الرموز والمؤسسات والمعتقدات ، والمواقف والممارسات الاجتماعية في الثقافة الغربية .[475]

إن العنف حسب الباحثة ممارسة اجتماعية وثقافية ، تغذت ونمت في الأوساط الاجتماعية الغربية عموما وفي الأوساط الاجتماعية الأمريكية بوجه خاص ،حيث انتقلت هذه الأنماط لتغذي صناعة الألعاب وتضفي عليها هذا المضمون العنيف الذي يعتبر حجر الزاوية في سرنجاحها 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.

475- باربارا ويتمر ، **الأنماط الثقافية للعنف** ، ترجمة ممدوح يوسف عمران ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 377 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007 ، ص.251.

وفي ذات المنحى يرى الباحث جلال أمين في كتابه الموسوم : عصر الجماهير الغفيرة أن النقمة التي جلبها اتساع السوق متعلقة بالثقافة ، حيث 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 .[476]

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 لتنقلا إلى الواقع الحقيقي.

ولا يبتعد الباحث عبدالله الصبيح عن الطرحين السابقين في مقاله الموسوم : 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.[477]

فلعبة وقت للقتل ،عنوان كبير مخيف يملأ الشاشة، مهمته تهيئة أذهان الممارسين لممارسة القتل حينما يشرعون في اللعب، وهذه هي الرسالة الأساسية التي يتضمنها العنوان تجعل القتل مشروعا ، فصور العري والقتل والدم المتفجر من الأجساد تتوالى على أذهانهم تباعاً، وتترسخ فيها مصحوبة بمشاعر الفوز والانتصار وبلوغ الهدف، فممارسة القتل الافتراضي عن طريق المخيلة

476- جلال أمين ، **عصر الجماهير الغفيرة** ، دار الشروق ، القاهرة – مصر ، الطبعة الأولى 2003 ، ص.19.

477- عبد الله الصبيح ، **الألعاب الإلكترونية مجرد ألعاب أم وسائط ثقافية** ، موقع الإسلام اليوم بتاريخ الاربعاء 11 أفريل 2007.

- زيارة بتاريخ : الثلاثاء 03 فيفري 2011 على الساعة 12:43 .

http://islamtoday.net

في الفضاء الإلكتروني، وبطريقة التعود المستمر، يمكن أن تتحول إلى ممارسة في الواقع الحقيقي بدل الواقع الافتراضي .[478]

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 ، يمتص 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.

ولا يخرج طرح الباحث عبدالإله الشريف عن طرح من سبقوه مشيرا في مقاله الموسوم : 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".[479]

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 قيمة يمكن أن تضخها هذه المشاهد من خلال الوسائط التفاعلية ، فالجنس ينتقل من خلال الترفيه والعنف

478- **نفس المرجع**.

- زيارة بتاريخ : الثلاثاء 03 فيفري 2011 على الساعة 12:43 .

http://islamtoday.net

479– عبد الإله الشريف ، **الألعاب الإلكترونية تغذي الأطفال بالعنف والمخدرات والجنس** ، جريدة الرياض العدد 14487 بتاريخ الجمعة 22 فيفري 2008.
http://www.alriyadh.com

وتعاطي المخدرات وغيرها من الرذائل التي عمت وانتشرت في مجتمعاتنا من خلال شرائح شبابنا المنتسبين لهذه المؤسسات غير الرسمية ، لِتُقوِّضَ ثَقَافَتُهاَ الْمُتمَثَّلَةُ دَعَائِمَ مجتمعاتنا التي اخترقتها عقيدة السوق الاستهلاكية مستهدفة خصوصيتنا الاجتماعية والثقافية ، ليتحول الممارسون من شبابنا إلى ثقافة غربية سوقية ينمطون من خلالها ، ويخضعون لتنشئة استهلاكية سوقية تضخ مضامينها العولمية ، لتهيمن ثقافة الآخر السائد في عالم باتت فيه الحواجز الوطنية والإقليمية سهلة الاختراق.

وفي ذات المنحى ترى الباحثة بابارا ويتمر أن 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 وتكون عنيفة في الغالب ، حيث 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 .[480]

ترى الباحثة بابارا ويتمر أن 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 التي تصدم الممارس ، فهذه البيئة الجنونية التي تولدها اللعبة تحاول إزالة الحاجز بين الواقعي والافتراضي ، حيث 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

480- باربارا ويتمر ، **مرجع سابق** ، ص.234.

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.

وفي ذات السياق يشير الباحثان روبرت أورنشتاين وبول إيرليش في كتابهما الموسوم : 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 .[481]

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 الإحساس 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 واللا أمن في مواجهة عدو اللعبة كما تشير الباحثة بابارا ويتمر لما اصطلحت تسميته " تحويل الصدمة بالإنابة" ، ليستدمج الممارسون تلك القيم من خلال الشعور بالعدو الوهمي المتربص في فضاء اللعبة الافتراضي ، ونقل هذا الشعور المهدد إلى الواقع الحقيقي ، ليكون العدو الحقيقي بطبيعة الحال هو

481- روبرت أورنشتاين وبول إيرليش ، **عقل جديد لعالم جديد** ، ترجمة أحمد مستجير ، منشورات المجمع الثقافي – أبو ظبي ، الطبعة الأولى 1994 ، ص 15.

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 أكبر على أرض الواقع تجاه الآخر المسلم ، من خلال الضخ المتواصل المستمر المستدمج لتعزيز الصورة النمطية المتشكلة عنه.

أما الباحث جيمس أ . ميرسي وآخرون في الدراسة المشتركة الموسومة : 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 والأنترنت ضاعفت من فرص التعرض للعنف كما ارتبط ازدياد العنف لدى الفتيان بالتأثيرات الثقافية التي تجاوزت الحدود الوطنية .[482]

وفي ذات السياق يرى الباحثون أن 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 المتَمَثَّلِ من قبل الممارس من الواقع الافتراضي ، لينتقل إلى محيط الواقع الحقيقي في المجتمع.

تعتبر ألعاب الفيديو على الخط حسب ما ورد في توصية منتدى الحقوق على الأنترنت في إصداره الموسوم : ألعاب الفيديو على الخط : أي حكم ، أماكن حقيقية للتنشئة الاجتماعية حيث يتمكن الممارسون من التواصل والتبادل وتكوين صداقات جديدة من خلال تواصلات بين وجهية متاحة داخل الألعاب .[483]

تعتبر هذه الوسائط مؤسسات حقيقية للتنشئة الاجتماعية التي يخضع لها الممارس أثناء احتكاكه المستمر بثقافة هذه المؤسسات غير الرسمية ،من خلال الحقن الثقافي لجرعات متباينة

482– جيمسن أ.ميرسي وآخرون ، **عنف الفتيان ، التقرير العالمي حول العنف والصحة** ، منظمة الصحة العالمية جنيف ، الطبعة العربية بالقاهرة ، 2002 ، ص.39.

483 - **Recommandation**, **Jeux Vidéo En Ligne** : **Quelle Gouvernance**, Forum Des Droits Sur L'internet, 6 Rue Déodat De Séverac 75017, Paris, 2007 P.28.

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 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 الموسوم : 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 .[484]

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

484 -**Ibid**. P.67.

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 الموقف الذي تعرض له أثناء ممارسة اللعبة، ليحمل مركب النقص المستدمج وَيُحَمِّل تبعات ذلك للمجتمع الذي يعيش فيه ، لتتعزز لديه القيم الدونية الْمُتَمَثَّلَةَ 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 الموسومة : 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 .[485]

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.

أما الباحثة كلير بريسي في تقريرها المرفوع لحافظ الأختام دومينيك بربن الموسوم : الأطفال في مواجهة الصور والرسائل العنيفة المنتشرة من مختلف وسائل الاتصال ، فحسب سيرج تيسرون في دراسته الموسومة : الأطفال تحت التأثير. الشاشات تقدم الشباب العنيف ؟ يقع الممارسون الأطفال أو المراهقون تحت طائلة المشاهد العنيفة ، من خلال مايسمعون أو يشاهدون من مختلف

485 - Guillaume Denis, **Jeux Vidéo Educatifs Et Motivation** : **Application a L'enseignement Du jazz**, Thèse Doctoral Sotenue En 2006.P.2.

الوسائل على غرار الراديو والتلفزيون وألعاب الفيديو والأنترنت والأشرطة ، حيث يرى صاحب الدراسة أن أولوية تأثير محيط عنيف معين هو الذي يجب أن يحلل وليس تأثير وسيلة معينة .[486]

وفي ذات المنحى تشير الباحثة كلير بريسي 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 : 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 .[487]

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

486- **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, PP.8-9.

487 - Serge Tisseron, **Le Jeux De Rôle à L'école Maternelle** : **Une Prévention Par Un Accompagnement Aux Images**, Rapport ,2008 P.P.39 – 41.

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

يبين الباحث عبدالله العروي في كتابه الموسوم : مفهوم الإيديولوجيا بأنه مفهوم اجتماعي تاريخي يحمل في ثناياه آثار تطورات وصراعات ومناظرات اجتماعية وسياسية ، ويمثل تراكم معان ومصطلح إيديولوجيا دخيل على جميع اللغات الحية ، ففي أصله الفرنسي يعني علم الأفكار وتقابلها عبارات على غرار منظومة فكرية وعقيدة وذهنية .[488]

يشير الباحث أمين محمود العالم في كتابه الموسوم : 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 .[489]

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

488- عبدالله العروي ، **مفهوم الإيديولوجيا** ، المركز الثقافي العربي ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الخامسة ، 1993 ، ص.ص 5 – 9.

489- أمين محمود العالم ، **الوعي والوعي الزائف في الفكر العربي المعاصر** ، دون ذكر مكان وسنة النشر ، ص 76.

الإعلامية عموما وإلى الألعاب الالكترونية الترفيهية بوجه خاص ، فإن رحاها قد دارت على مستوى الفكر والوعي ، والوسائل ماهي إلا امتداد لساحة الصراع والسيطرة الدائرتين على مستوى الذهنية ، لتشكل الوسائل امتدادا 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 سيشير إلى ذلك فيما يلي الباحث بيسان طي في مقاله الموسوم : عسكرة الخيال الإلكترونية من أجل ثقافة عالمية واحدة.

وفي ذات السياق يبين الباحث ميتشيو كاكو في كتابه الموسوم : رؤى مستقبلية أين يشير ثارو إلى أن التكنولوجيا والإيديولوجيا أسس رأسمالية القرن الواحد والعشرين ، حيث تجعل التكنولوجيا المعرفة والمهارات المصادر الوحيدة للتفوق الإستراتيجي المستدام ، وتتحرك الإيديولوجيا مدفوعة بالوسائط الإلكترونية نحو شكل جذري من تعظيم الاستهلاك الفردي .[490]

وفي ذات المنحى يتعرض الباحث جويل سوكان في دراسته الموسومة : لعبة الغو ، نموذج 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 .[491]

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 المناوئين، لتقوم هذه المخابر البحثية العسكرية التابعة لهذه الدوائر بدراستها ، لتضع من خلالها خططا حربية قابلة للتطبيق الميداني ، سواء على المستوى الاستباقي الافتراضي المحتمل أو الواقعي المحتمل أيضا، لينتقل الاهتمام بهذه اللعبة إلى مستوى المخابر الجامعية الأمريكية ، ولم يزل تطوير الألعاب مستمرا في

490- 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.

491 - Joël Soucin , **Le Jeux De Go**, **Modèle Analogique Pour Les Sciences Humaines** , Les Certitudes De L'Aurore, Pont-à Celles – Bruxelles 2004, P.11.

الولايات المتحدة والكيان الصهيوني من أجل عسكرة خيالية عولمية هيمنية ليبرالية شاملة تبررالفعل الحربي ، وما التدخل العسكري السافرلاحتلال 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 الالكترونية الترفيهية المنضوية تحت المصطلح الجارودي " الغوغائية الالكترونية " ومقولة " الشر الأبيض" 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 فيما سيأتي ، 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 الموسومة : ألعاب الفيديو كوسيط للتمثيل من الظاهرة الترفيهية إلى الصور ، مبينا أن موضوع اللعبة يرتبط بميادين عديدة ومختلفة في الحياة الاجتماعية والثقافية (تشريع وعقيدة وحرب وحكمة وشعر وفن وغيرها).[492]

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 الإسلامي والعربي لدى الأمريكي وغيره ، لينتقل هذا التشويه إلى الفضاءات الاجتماعية في الواقع

492 - Etienne Armand Amato, **Le Jeu Vidéo Comme Dispositif D'instanciation Du Phénomène Ludique Aux Avatars** , Thèse doctoral Soutenue En 2008, P.39.

الحقيقي من خلال المستدمج الافتراضي المنتقل تحت إطار الترفيه التفاعلي ، وترويج نظرية الإسلامو فوبيا.

وفي ذات السياق يشير الباحث محمد مورو في كتابه الموسوم : 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.[493]

ما من شك أن 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 أن تنقل تكنولوجيا الموت وثقافتها إلى الوسائط الترفيهية التفاعلية عبر شاشات الموت التي تروج بشكل دعائي فج للصراعات الدولية الدائرة على ساحات الواقع فالحرب العالمية الرابعة على العالم الاسلامي : العراق نموذجا 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 : 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 .[494]

493- محمد مورو ، **صراع الحضارات والحرب العالمية الرابعة** ، دون ذكر سنة ومكان النشر ، ص.ص 8 – 9.

494- روجيه جارودي ، **حفارو القبور ، الحضارة التي تحفر للإنسانية قبرها** ، ترجمة عزة صبحي ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الثالثة 2002 ، ص.6.

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 ، ونموذج 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 سيشير إلى ذلك الباحث توني فورتان.

وفي ذات السياق التعزيزي للسياق الجارودي العام ، يشير الباحث بيسان طي في مقاله الموسوم : 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 امتدادا لمفاهيم صنعتها الألعاب الإلكترونية .[495]

ليبين المفكر الفرنسي بودريار أن 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.[496]

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 تطرق إلى تحليل مفهوم

495 – 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

496- **نفس المرجع** .

http://www.al-akhbar.com/ar/node/70698

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 على عالم الخصم الذي لابد أن يكون مسلما بعد أن خُلِعَتْ عليه صفة الإرهابي 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 وغزو شامل شريكا في الحرب على الإرهاب والعدو إسلامي متطرف .[497]

497 – بيسان طي ، **مرجع سابق**.

وتتولى الشركات التي تنتج هذه الألعاب جزءا من مسؤولية تدريب عناصر في الجيش الأمريكي وجيوشا أخرى ، ومنذ تولي بيل كلينتون الرئاسة الأمريكية ، ازدادت الميزانية التي يخصصها البنتاغون لهذه الغاية .[498]

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.

يشير نيكولا بريزي في دراسته الموسومة : " أي سياسية لألعاب الفيديو أن السوسيولوجي لورنت تريمال يعتبر لعبة الفيديو ساهمت في انتشار الرسائل ذات الصبغة الإيديولوجية، أو الثقافية مرتكزا في تحليله على لعبة الفيديو الإلكترونية " عصر الإمبراطوريات ".[499]

ويضيف في ذات السياق أين يكتسب الطفل ويعمق فهما للفكرة التي مفادها " يجب أن تقضي على الحضارة الخصم لكي تربح " ، فاللعبة الإلكترونية ماهي إلا حامل مروج 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 الموسومة

498- **نفس المرجع.**

499- Nicolas Brizé, **Quelle politique pour les jeux vidéo?** , Colloque Lundi 11 septembre 2006 – Paris – Palais Bourbon, Salle Colbert, P.3.

وسائل وسياسات أسرية" في الاتحاد الوطني للجمعيات الأسرية ، فإن اللعبة وظيفة بناء وتمظهر للذات وللآخر .[500]

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 .[501]

وفي ذات السياق تبين الباحثتان آن كريستال بلونشون وسارة شملة في بحثهما الموسوم : " الإيديولوجيات ولعبة الفيديو " ، أن هذه الوسائط دعامات للإيديولوجيا المهيمنة وانعكاس للسيطرة الليبرالية ، وبديل للعالم النيوليبرالي ، وبديل مأمرك 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 ، فغالبية الألعاب قبل التسعينات مبصومة بمفهوم الثنائية القطبية ، وألعاب المحاكاة في هذه الفترة تظهر مربع الشر روسيا والصين والعراق وإيران ، والولايات المتحدة شرطي السلام الدائم ، ولكن بعد انتهاء الحرب الباردة وزوال المعسكر الشرقي ، لتشكل أحداث الحادي عشر من سبتمبر ألفين وواحد القطيعة في مصطلح الثنائية القطبية في مفهوم علاقات القوة ، لتتوحد مصالح أعداء الأمس أصدقاء اليوم .[502]

500 - Nicolas Brizé, **opcit**.

501 - **Le jeu vidéo**, **un phénomène social**, Colloque 310 : Le 8 mai 2007 à l'Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR),P.1.

502 - Anne-Christelleblanchon et sarah chemla , **IDÉOLOGIES ET JEU VIDÉO**, Table ronde du 22 mai 2008 Master Recherche « Droit des médias » Aix-en-Provence 2007-2008 ,P.P.7-12.

لتعكس ألعاب المحاكاة الحربية تداعيات الحادي عشر وتظهر للمشاهد لوحة فوضوية للعالم تبرر بها الحملة على المعسكر الثالث لصد الإرهاب الإسلامي " ، فهذه إذا 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.[503]

تاسعا : وسائل للسياسة والدعاية والهيمنة

يشير الباحث باتريك جيه بوكانن في كتابه الموسوم : موت الغرب إلى مقولة جورج بوش : أن هذا العصر عصر القوة العسكرية التي لاتنافس والوعد الاقتصادي والتأثير الثقافي ، لقد ربحنا الحرب الباردة ، وأفكارنا كانت تربح في كل أرجاء العالم .[504]

يشير الباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم : 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 يُقْتَلُ ، عالم تسوده القيم المادية الاستهلاكية والعنف والخوف ، عالم تداخلت فيه الحدود بين عروض الفيديو وعروض الحياة لأنها واحدة في كل الحالات .[505]

وفي ذات السياق تشير الباحثة آن كريستال بلونشون وسارة شملة في دراستهما الموسومة : الإيديولوجيات ولعبة الفيديو ، إلى أن هذه الوسائط تظهر كبديل لبنى وقيم المجتمع الغربي المعاصر فهي تبرز الانعكاس الحقيقي للصراعات الدولية التي تحدث على مرأى القوة العظمى العالمية الأولى

503 - Anne-Christelleblanchon et sarah chemla , **opcit** ,P.P.7-12.

504- 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 ، ص.13.

505- شاكر عبد الحميد ، **مرجع سابق** ، ص.369.

، فالإيديولوجيا السياسية تُنْقَلُ بطريقة خبيثة وغادرة عن طريق ألعاب الفيديو الإلكترونية التي تبدو متطورة وفقا للسياق الجيوسياسي ، ودائما في اتجاه تكريس سيطرة قيم القوة العالمية الأولى [506].

وفي ذات المنحى تبين الباحثتان ، أنه 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 [507].

فالاستبداد أصبح بدائيا والشيوعية والجمهورية الفرنسية مؤقتة وعابرة وأيضا الفوضوية، فالتطور السياسي في اللعبة يؤدي إلى النظام السياسي الأمريكي النموذجي ، ففي لعبة " صراع عاصفة الصحراء " الرسالة واضحة : فالعدو يمثل الجندي العراقي ، واللاعب يمثل المدافع عن النظام العالمي ، فتوني فورتان يرى أن 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 .[508]

يشير الباحث أنور عبد الملك في كتابه الموسوم : 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 .[509]

506 - Anne-Christelleblanchon et sarah chemla , **opcit** , P.P 7 – 12.

507 - Anne Christelle blanchon et sarah chemla ,**opcit** , P.P.12-13.

508- **opcit**.

509- أنور عبد الملك ، **تغيير العالم** ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 95 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1985 ، ص.91.

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 تكون مسارحها في دول محور الشر حسب النظرية البوشية.

وفي ذات السياق يبين الباحث هربرت .أ.شيللر في كتابه الموسوم : المتلاعبون بالعقول أن 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 .[510]

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

510- هربرت شيللر ، **مرجع سابق** ، ص.ص 71 – 72.

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.

وفي ذات المنحى يبين الباحث عبد الوهاب المسيري في كتابه الموسوم : الفردوس الأرضي النقطة المفصل لتشابه الوجدانين الأمريكي والصهيوني، تتمثل في العنف العنصري العام ، فالعالم عندهم لا يتشكل ولا يشيد إلا عن طريق العنف والإبادة .[511]

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

511– عبد الوهاب المسيري ، **الفردوس الأرضي** ، دراسات وانطباعات عن الحضارة الأمريكية الحديثة ، دون ذكر مكان وسنة النشر ، ص.9.

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.

وفي ذات السياق يشير الباحث فيليب تايلور في كتابه الموسوم : قصف العقول إلى مقولة مؤسس علم الجغرافيا الإستراتيجية كلوز فيتز :" الحرب امتداد للسياسة بوسائل مختلفة.[512]

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 الامبراطوريات حسب لورنت تريمال تصب في ذات المجرى الدعائي 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 الموسوم : 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.[513]

512– فيليب تايلور ، **قصف العقول** ، ترجمة سامي خشبة ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 256 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.8.

513– جلال أمين ، **العرب ونكبة الكويت** ، مكتبة مدبولي ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1991 ، ص.ص 93 – 94.

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 نفعيا ، 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 أن 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 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 : 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 .[514]

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

514- **فيكتور** فرنر ، **الحرب العالمية الثالثة الخوف الكبير** ، ترجمة هيثم كيلاني ، المؤسسة العربية للدراسات وللنشر ، دون ذكر سنة النشر ، ص.264.

الإلكترونية بوجه خاص ، تلك 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 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 : 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 .[515]

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 الاستراتيجية 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 : جيش أمريكا على أن هذا الإقبال يندرج تحت عسكرة المجتمع الأمريكي.

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 .[516]

515- آر .إيه .بوكانان ، **الآلة قوة وسلطة** ، ترجمة شوقي جلال ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 259 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2000 ، ص.236.

516 - Anne Christelle blanchon et sarah chemla ,**opcit** , P.P.12-13.

وذلك باختبار إستراتيجيات جديدة وكلفة زهيدة مقابل التدريبات الحقيقية خاصة في التمرن على الآليات الثقيلة مما خفض كلفة التكوين ورفع مردود العاملين ، فالمحاكاة 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 بأن يكون اللاعب في هذه الحالة جنديا ، ليبدأ بالضرورة مهمته المقترحة حتى يفهم التفاعل المناسب ، فالشراكة ناجحة بين شركات الألعاب والمؤسسة العسكرية فلعبة" 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 .[517]

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.[518]

يشير برتراند راسل في كتابه الموسوم : 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 .[519]

517- **opcit**, même page.

518- **opcit** , même page.

519- برتراند راسل ، **السلطة والفرد** ، ترجمة شاهر الحمود ، دار الطليعة للطباعة والنشر ، بيروت ، الطبعة الأولى 1961 ، ص.30.

إن ماتناوله برتراند راسل في كتابه الموسوم : السلطة والفرد ، يعكس تشبع الفرد الأمريكي على مر تاريخه الاجتماعي 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 والعربي 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 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 مايهمنا 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، حيث 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 جديدعن 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 حيك 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 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 الإطار المفهومي لمقولة الشر الأبيض المسيطر على العقل الأمريكي لمفكرنا الإسلامي 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.

خلاصة الفصل :

تندرج ثقافة الشباب كظاهرة على غرار الظواهر العديدة التي نعيشها في عصر العولمة ضمن إطار الظواهر المعولمة ، وما من شك أن الصناعات الثقافية التي تستهدف الشباب تخضع لمنطق السوق وأسلوبه ، أين تحركه الشركات متعددة الجنسيات عابرة الحدود والقوميات تحت مسوغات الربح وجني الأموال ، مرتكزة على تكريس روح الفردية والنزعة الحرة ، فما يحدده السوق ويراه فهو صالح وما لا يحدده السوق ويراه فهو طالح ، حيث تعكس المقولة الفريدمانية جوهرعقيدة السوق وتحكم الكبار في إدارة خيوط اللعبة جيدا ، وبالتالي فإن هذه الشركات تدرس جيدا واقع حاجات الشباب لإشباعها في العالم برمته ، فمن خلال الألعاب الإلكترونية التي تمثل بدورها حسب الباحثين ظاهرة شبابية تعكس تطلعات وأحلام من يمارسونها من الشباب في العالم ، فهذه المؤسسات غير الرسمية تعتبر محاضن للتنشئة الاجتماعية المغايرة للمألوف السائد في مجتمعاتهم القطرية ، وبالتالي تصبح هذه المؤسسات الإعلامية التفاعلية امتدادا لحواس ممارسيها وبالتالي تشكل هذه الأخيرة رسائل مختلفة لمن يتلقى ضخها المستمر المتواصل من الممارسين مشكلة ثقافتهم لتصوغها صياغة جديدة.

الفصل الخامس:

الإطار النظري

والمنهجي

للدراسة

تمهيـــد:

تناولت الدراسة في هذا الفصل الإطار النظري والمنهجي متعرضة أولا للمدخل السوسيولوجي الذي رست الدراسة على اختياره لأنه 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 الذي تراه الدراسة المنهج الملائم لمقاربة موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة من وجهة نظر الشباب الجامعي ، حيث 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 بمحاولة لشرح النموذجين وإسقاطهما على الواقع الذي تريد الدراسة وصفه وتحليله ، لتتطرق رابعا إلى أدوات الدراسة لتكون الاستمارة الأداة الملائمة لقياس الواقع المدروس ، لتتطرق خامسا إلى عينة الدراسة وطريقة اختيارها.

أولا : المدخل السوسيولوجي للدراسة

لابد لأي دراسة أكاديمية علمية موثوقة ودقيقة أن تتبنى مدخلا نظريا سوسيولوجيا يخدم إطارها النظري ويعززه ، أو تَبَنِّي عدة مداخل نظرية مشتركة ، وحسب ما اطلع عليه الدارس مما تسنى من دراسات مختلفة ومتنوعة تتعلق بالموضوع قيد الدراسة والبحث ، فهذه المداخل لها أسسها النظرية والمنهجية المستمدة من التراث النظري السوسيولوجي وهي كثيرة ومتنوعة، فدراسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة من وجهة نظر الشباب الجامعي تحيلنا للاستفادة من هذه المداخل السابقة قبل أن تتعرض الدراسة لتبني مدخلها النظري المختار ، ومن بين المداخل النظرية التي استوقفت الدارس.

المدخلَ النظريَّ الذي اعتمده الباحث ساميول دي كروك – هنري في دراسته الموسومة : شبكة الاتصال المحلية : مظاهر التنشئة والهوية والتعلم المتصلة بلعبة الفيديو على الشبكة ، متمثلا في

نظرية النشاط التي تضع الوعي في الممارسة التطبيقية اليومية ، وتبين أن 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 .[520]

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 المؤسسة غير الرسمية لفهم النشاط الذي ركز عليه هذا المدخل كجوهر لنظرية الفعل.

أما المدخلان النظريان الذين اعتمدهما الباحث سيباستيان جينفو في دراسته الموسومة : 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 .[521]

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 و، كلا المدخلين يندرج ضمن نظريات الفعل التي

520 - Samuelle Ducroq – Henrey , **opcit** , P.6.

521 - Sébastien genvo , **opcit** , P.18.

تحيل بدورها إلى التفاعل الاجتماعي بين هؤلاء الممارسين وهذه المؤسسات الترفيهية كبنى ثقافية اتصالية.

أما الباحث جوليان ألفاريز في دراسته الموسومة : 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 " .[522]

أما المداخل التي استند عليها الباحث ألفاريز في دراسته 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 التكنوتعليمية 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 والتكنوترفيهية.

522 - Julian Alvarez, **du jeu vidéo au serious Game**, **approches culturelle**, **pragmatique et formelle**, université Toulouse II , thèse soutenue en 2007, P.3.

أما الباحث دانيو ستيفان في دراسته الموسومة : لعبة الدور التكوينية ونضج الراشدين ، مشاركة في البحث – فعل – تكوين – ومدخل إيكو بيو بسيكو اجتماعي فهذا المدخل المختار من قبل الباحث 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 .[523]

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 الموضوعية لتستقر متبنية مدخلا تفاعليا رمزيا تقارب من خلاله الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة من وجهة نظر الشباب الجامعي ، لتقف الدراسة على الكيفية التي يعاد فيها تشكيل وصياغة ثقافة هؤلاء جراء تأثيرات هذه البنى التكنوترفيهية والتكنو ثقافية كمؤسسات تفاعلية غيررسمية ، تتم فيها تنشئة من يحتكون بها من الممارسين الشباب ، فمن خلال هذا السياق التمهيدي تتطرق الدراسة للتعريف بهذا التيار

523 - 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.

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 .[524]

فهي إذا نظرية سوسيولوجية تطورت في قسم علم الاجتماع بجامعة شيكاغو في عشرينيات القرن الماضي ، من بين روادها المؤسسين روبرت بارك ووليام 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 ، مؤسسها المنظر الرئيس جورج هربرت ميد من خلال عمله الموسوم : العقل والذات والمجتمع الصادر في العام ألف وتسعمائة وأربعة وثلاثين .[525]

فمن خلال هذا السياق الذي أورده الباحث إيان كريب ، فإن التفاعلية الرمزية في استنادها على التفسير الاجتماعي للإيكولوجيا ، لتدرس 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 التكنوثقافي ، أما البيئة التي تقصدها الدراسة ، فهي كل السياقات العامة المحيطة بالممارس والألعاب بوجه عام ، وعلى الوجه الخاص 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

524- أنتوني جيدنز وكارين بيردسال ، **مرجع سابق** ، ص.743.

525- 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.

للمتلقين الممارسين ، والتي لا محالة لها تأثيرات مختلفة في صياغة وتكوين ثقافة هؤلاء المتعرضين لها باستمرار.

فالتفاعلية الرمزية إذا تتحرك ضمن الإطار النظري الموسوم : 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 إذا نظرية لدراسة الأفراد تختص بالفعل الاجتماعي ، ومن أقدم التقاليد النظرية القائمة في علم الاجتماع المهتمة بدراسة التفاعلات الاجتماعية .[526]

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 الثقافية لهؤلاء الممارسين.

أما النظرية فتقوم على فرضيات ثلاث أوجزها هربرت بلومر :

- يتصرف البشر حيال الأشياء على أساس ما تعنيه لهم تلك الأشياء
- المعاني نتاج للتفاعل الاجتماعي في المجتمع الإنساني
- المعاني تحور وتعدل وتتداول خلال عملية تأويل يستخدمها كل فرد في تعاملاته مع الإشارات التي يواجهها .[527]

وفي ذات السياق تُسْقِطُ الدراسة هذه الفرضيات على الواقع الذي تتعرض له ، فمن خلال الفرضية الأولى ، فإن الممارسين يتصرفون حيال مضامين الألعاب الإلكترونية التفاعلية على أساس ماتعنيه لهم تلك المضامين التي يتلقون رسائلها أثناء الاتصال التفاعلي الترفيهي الافتراضي بتلك المؤسسات.

526- **المرجع السابق** ، ص.ص 127 – 133.

527- **نفس المرجع** ، ص119.

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 مجريات وأحداث اللعبة التي يمارسونها ، يجعل استدماج الإشارات والرموز يتم تداولها بشكل تفاعلي.

إن 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 حالة الشباب الفرنسي الذي يمارس هذه الألعاب.

وفي ذات السياق الذي أورده الباحث علي محمد رحومة ، وإن كان تصورا سياقيا عاما في كتابه الموسوم : 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.[528]

528 - علي محمد رحومة ، **مرجع سابق** ، ص.ص. 86 – 87.

ويضيف في ذات السياق إلى تركبه بطريقة ما ، ونشأ وتطور وفق منظومة متكاملة من العلاقات الاجتماعية والتقنيات الآلية التي تفرزها وتمثلها المجتمع ، فعلماء الاجتماع والمهتمون الاجتماعيون والتكنولوجيون، يرون أن المجتمع كما وصفه فيرنباك عملية ، وليس كينونة لأنه نشأ من تطور البرمجيات ، ويختلف من تطور إلى آخر ، أما الباحثة بريس فترى المجتمع على الخط أو الافتراضي مجموعة أفراد تجمعهم غاية معينة على الخط تحكمهم بنية متداخلة من التكنولوجيا والاجتماع ، وعلماء الاجتماع يرونه شبكة علاقات اجتماعية ، والإثنوغرافيون يركزون على أنشطة الجماعات الصغيرة ، والتكنولوجيون يركزون على تركيب البرمجيات المستخدمة .[529]

فالمدخل النظري الذي رست عليه الدراسة لا بد 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 تكنوتفاعلية وثقافية اتصالية ، وبينهم كممارسين من وجهة نظر سوسيو اتصالية.

فكل 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 أن 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 .[530]

529- علي محمد رحومة ، **نفس المرجع** ، ص.ص. 86 – 87.

530- إيان كريب ، **المرجع السابق** ، ص.ص 121 – 122.

فالبيئة التفاعلية الرمزية في هذه الفضاءات ينساب فيها التفاعل بين الممارسين ومضامين الألعاب والعمليات التأويلية بين الرموز ودلالاتها ومعانيها ، 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.

ثانيا : مجالات الدراسة

1 – المجال المكاني :

لمحة جغرافية وتاريخية وديموغرافية عن ولاية تبسة :

الجغرافيا والمناخ : تتميز بالحرارة الشديدة صيفا والبرودة الشديدة شتاءً 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 .[531]

أين 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 اثنتا عشر ألفا ومائتين وستة وثمانين مترا على سطح البحر .[532]

أصل تسميتها : يرجع اسم تبسة إلى الأصل الأمازيغي الأول الذي أطلقه عليها سكانها الأصليون ، ويعتقد حسب الترجمة اللوبية القديمة بأنه يعني اللبؤة ، ولما دخلها الإغريق شبهوها بمدينة تيبس الفرعونية لكثرة خيراتها والمعروفة اليوم بطابة ، وبعد دخول الرومان سموها بتيفست

531- أحمد عيساوي ، **مدينة تبسة وأعلامها** ، **دار البلاغ للنشر والتوزيع** ، **الجزائر** ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.24.

532- **المرجع السابق** ، ص.14.

لسهولة نطقها ، ومع الفتح الإسلامي تم تعريبها ، فأصبحت تبسة بفتح التاء وكسر الباء وفتح السين .[533]

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 الموسومة : مغارة كاف العقاب تونس ، موقع نيوليتي ؛ مع ملاحظة للعظام البشرية إطلاق مصطلح عاترية على تلك الحضارة ذات الأدوات المذنبة .[534] موقعها النموذجي الذي اكتشفه الباحث الأركيولوجي ريغاس بمكمن وادي الجبانة ببئر العاتر جنوب تبسة في العام ألف وتسعمائة وثمانية عشر بالشرق الجزائري ليلازم 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 .[535]

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، عثر فيها على أدوات فخارية من أواني وقدور تحمل زخارف محلية.[536]

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

533- /ar.wikipedia.org/wiki زيارة بتاريخ الخميس 14 أفريل 2011 على الساعة : 12: 23.

534 - B.Bardin, **Lybica ,imprimerie officielle** , Alger ,Tome 1 juillet 1953, P.261.

535- 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 .

536 - ويكيبيديا ، **مرجع سابق**.

الميلاد مركزا تجاريا نشطا في المبادلات بينها وقرطاج ، ومن ناحية العمران كانت المدينة الثانية بعد العاصمة الفينيقية .[537]

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 .[538]

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 تاسيس تيفست يعود إلى القرن الأول الميلادي خلال حكم العائلة الفلافية في عهد الإمبراطور فيسيانوس من قبل الفرقة العسكرية الأوغسطية التالية ، بعدما كانت في حيدرة بتونس كانت تيفست مقرا هاما لدائرة المالية والممتلكات خلال القرن الثاني والثالث للميلاد .[539]

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 .[540]

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

537- أحمد عيساوي ، **مرجع سابق** ، ص.52.

538- محمد بن مبارك الميلي ، **تاريخ الجزائر القديم والحديث** ، الجزء الأول ، المؤسسة الوطنية للكتاب ، دون ذكر الطبعة ، ص.ص.134 – 170.

539- ويكيبيديا ، **مرجع سابق**.

540- محمد بن مبارك الميلي ، **مرجع سبق** ذكره ، ص.ص .258 – 259.

الوندال الذين عاثوا فيها فسادا وهدموا الكثير مما بناه الرومان، ظل الوندال مدة إلى أن استرجعها الرومان مرة أخرى ، فرمموا ما أفسده الوندال ، وأضافوا العديد من المرافق ، وهذا بفصل القائد سولومون ، أين بلغ عدد سكانها في تلك الحقبة مئة ألف ساكن .[541]

المدينة في الفترة الوندالية : حتى سنة أربعمائة وثلاثة وأربعين للميلاد أين قدم الوندال وهدموا كل ما يتعلق بالرومان قام 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 لكن لم يدم استقرارهم طويلا .[542]

المدينة في المرحلة البيزنطية : قدم البيزنطيون بقيادة الجنرال البيزنطي سولومون وقضوا على الونذال سنة خمسمائة وأربعة وثلاثين للميلاد ، وقاموا بتاسيس قلعة بيزنطية أسوارها من حجارة المدينة الرومانية خلال الحملة الأولى ،وحصنوها بأربعة عشر برجا وكانت ذات مدخلين من الشمال قوس النصر كاراكالا ،ومن الشرق الباب الخاص بالجنرال سولومون، لكن لم يفتأ هذا الأخير حتى قضي عليه من قبل القبيلة المحلية (الموريين) عند اسوار المدينة في كمين نصب له .[543]

المدينة في فترة الفتح الإسلامي : أطلت عليها جيوش الفاتحين سنة تسع وعشرين للهجرة الموافق ستمائة ووسبعة وأربعين للميلاد ، حيث انتصر المسلمون على الرومان ،أعدوا العدة ونظموا الصفوف بقيادة حسان بن النعمان ، وفي مسكيانة خسر الحرب مع الكاهنة 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 الكاهنة في الحملة الثانية التي دارت رحاها من قصر الجم إلى بئر العاتر ، لتبقى تبسة مدينة إسلامية .[544]

541- ويكيبيديا ، **المرجع السابق** .

542- صالح فركوس ، **تاريخ الجزائر ، من ماقبل التاريخ إلى غاية الاستقلال** ، دار العلوم ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2005 ، ص.47.

543- ويكيبيديا ، **مرجع سبق ذكره**.

544- أحمد عيساوي ، **مرجع سابق** ، ص.ص 53 – 54.

تبسة 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 .[545]

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 .[546]

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 ،وفيما يعرف بتمرد الأوراس. سنة ألف وتسعمائة وثلاثة عشر شهدت بوادر الحركة الإصلاحية التنويرية مع تأسيس أول مدرسة حرة بالجزائر في ذات العام ، 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 .[547]

أهم المعالم الأثرية للمدينة :

قوس النصر كاراكالا : تأسس هذا المعلم مابين 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.[548]

545 – ويكيبيديا ، **مرجع سابق** .

546– . **نفس المرجع**.

547– **نفس المرجع**.

548– **نفس المرجع** .

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.[549]

المدرج المسرحي : من البنايات الأولى التي شيدها الرومان بالمنطقة ، فقد تم بناؤه في عهد القنصل الخامس الإمبراطور فسباسيانوس سنة خمسة وسبعين للميلاد ، حيث استعمل المدرج كملعب أو مسرح ولألعاب المصارعة بين الفرسان وأسرى الحرب ، أو مع الحيوانات المفترسة ، للمدرج أربعة مداخل وحجرات للفرسان والعبيد والحيوانات المفترسة ، مصنف وطنيا ويعتبر متحفا في الهواء الطلق .[550]

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 ، أُكتشف 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 يعطي 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 محجا للزوار ومعلما سياحيا هاما.[551]

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

549– **المرجع نفسه** .

550- **المرجع نفسه** .

551- **المرجع نفسه** .

تأسست في العهد الروماني مجهولة لدى الكثيرين ، تعرف باسم تبسة الخالية ذكرها المؤرخ (سيري دي روش) ، بأنها بانوراما رائعة محاطة بسور لها معبد دائري مرتكز على ستة عشر عمودا .[552]

ومحاطة 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 بها معصرة للزيتون تقع في الجهة الجنوبية الشرقية.[553]

الكنيسة الرومانية : 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.[554]

لمحة ديموغرافية : تبسة ولاية من ولايات شرق الوطن تحمل الرقم إثنا عشر بالنسبة للتقسيم الإداري قبل الأخير ، منطقة حدودية مع تونس عاصمة الولاية ، بلغ عدد سكانها ستمائة وخمسين ألفا وستمائة وأربعة وعشرين نسمة في العام ألفين وخمسة .[555]

أما دوائرها دوائرها فتتكون من : أم علي · الحمامات · الحويجبات · الشريعة · العقلة · العقلة المالحة ·العوينات · الكويف · الماء الأبيض · المريج · المزرعة · الونزة · بجن ·بكارية · بوخضرة · بولحاف الدير · بئر الذهب · بئر العاتر · بئر مقدم ·تبسة · ثليجان · سطح قنطيس · صفصاف الوسرة · عين الزرقة · فركان · قريقر · مرسط · نقرين .[556]

552 – ويكيبيديا ، **مرجع سابق.**

553– **نفس المرجع.**

554– **نفس المرجع.**

555 – http://www.marefa.org/index.php

زيارة للموقع بتاريخ 10 ماي 2011 على الساعة : الخامسة والنصف مساء.

556– http://www.marefa.org/index.php

زيارة للموقع بتاريخ 10 ماي 2011 على الساعة : الخامسة والنصف مساء.

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

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 لتترقَّى 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. [557]

الجدول رقم 03

إحصائيات العام الدراسي ألفين وعشرة ألفين وإحدى عشر

الطلبة			الأساتذة			الإداريون والفنيون			عدد الكليات	عدد الأقسام	عدد مخابر البحث
تدرج	ما بعد التدرج	المجموع	صنف ماجستير	آخرون	المجموع	تقنيون	إداريون	المجموع			
11444	222	11666	84	439	523	107	117	224	05	22	05

المصدر : http://www.umc.edu.dz زيارة بتاريخ 16-04-2011 على الساعة 10.47

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

557 - http://proxyflying2.appspot.com/http/www.univ-tebessa.dz/index2.php?id_page=28

زيارة بتاريخ 16 – أفريل – 2011 على الساعة الثانية والنصف .

معلومات عن العمادة وإدارة الموظفين :

الوظيفة : عميد

الإسم : عبد الكريم

اللقب : قواسمية

هاتف الأمانة : 037 49 02 68

خدمة البريد الإلكتروني : resctorat@mail.univ-tebessa.dz

الوظيفة : نائب العميد لتعليم العالي والمتواصل والشهائد " الديبلومات"

الإسم : عبد القادر

اللقب : هوام

هاتف الأمانة : 037 49 03 02

خدمة البريد الإلكتروني : fsup@mail.univ-tebessa.dz

الوظيفة : نائب رئيس الجامعة للإشراف وتعزيز البحث العلمي والعلاقات الخارجية والتعاون

الإسم : بلقاسم

اللقب : جابري

هاتف الأمانة : 037 49 95 49

خدمة البريد الإلكتروني : vr.rechrelex@mail.univ-tebessa.dz

الوظيفة : نائب العميد للتوقع والتنمية والتوجيه

الإسم : محمد العيد

اللقب : هميلة

هاتف الأمانة : 037 49 00 64

خدمة البريد الإلكتروني : vr.plan@mail.univ-tebessa.dz

الوظيفة : أمين عام

الإسم : بشير

اللقب : كردي

هاتف الأمانة : 00 03 49 037

خدمة البريد الإلكتروني : sg@mail.univ-tebessa.dz [558] .

البحث العلمي والأنشطة العلمية :

مخابر البحث

اسم المختبر : مختبر المواد العضوية

الموقع : لا يوجد

عددالباحثين : 12

المسؤول : الأستاذ الدكتور قواسمية عبد الكريم. [559]

الهاتف : لا يوجد

البريد الإلكتروني : لا يوجد

اسم المختبر : مختبر المواد وعلوم الأغشية

الموقع : لا يوجد

عدد الباحثين : 15

المسؤول : الدكتور بوزنادة العيد

الهاتف : لا يوجد

البريد الإلكتروني : لا يوجد

اسم المختبر : مختبرنظم الطاقة والميكنة التوربينية

الموقع : لا يوجد

عدد الباحثين : 12

المسؤول : الأستاذ الدكتور قحموص عبد الرحمان

558- http://www.umc.edu.dz زيارة بتاريخ 16-04-2011 على الساعة الثانية واثنتين وأربعين دقيقة .

559- **المرجع السابق** .

الهاتف : لا يوجد

البريد الإلكتروني : لا يوجد

اسم المختبر : مختبر الفيزياء التطبيقية والنظرية

الموقع : لايوجد

عدد الباحثين : 14

المسؤول : الدكتور فيصل شمام

الهاتف : لا يوجد

البريد الإلكتروني : لا يوجد .

اسم المختبر : مختبر التعدين

الموقع : لا يوجد

عدد الباحثين : 15

المسؤول : الدكتور هوام عبد القادر

الهاتف : لا يوجد

560

البريد الإلكتروني : لا يوجد .

المنشورات

المجلات والدوريات

اسم المنشور : مجلة العلوم الاجتماعية والسياسية

الموقع : لا يوجد

فترة النشر : سداسية

مدير التحرير: الأستاذ الدكتور عمار بوضياف

الهاتف : لا يوجد

البريد الإلكتروني : لا يوجد

560– المرجع السابق.

. http://www.umc.edu.dz

المنشورات الصادرة حديثا: كتب (2008-2009 و 2009-2010) [561].

برنامج الأحداث العلمية للفترة الدراسية ألفين وتسع / ألفين وعشر :

ندوة دراسية في : الإلكترونيات العنوان : المؤتمر الدولي للهندسة الكهربائية التاريخ : 25-26 أكتوبر 2009
ندوة دراسية في : الجيوتقنية العنوان : الندوة الأولى حول الهندسة الكهربائية والصيانة الصناعية التاريخ : 08-09 ديسمبر 2009
ندوة دراسية في : علم الاجتماع العنوان : أيام تيفست الأنثروبولوجية التاريخ : 10-11 يناير 2010
ندوة دراسية في : الشراكة العنوان : الأيام الأولى للمعلومات حول الشراكة الجامعة – البيئة السوسيو – اقتصادية التاريخ : 06-07 أبريل 2010
ندوة دراسية في : العلوم التجارية العنوان : تطوير المؤسسات البيئية في اقتصادات بلدان شمال أفريقيا : الواقع والآفاق. التاريخ : 09-10 نوفمبر 2010
ندوة دراسية في : العلوم السياسية العنوان : التكنولوجيات الجديدة ودورها في تعديل وتطوير الأساس التشريعي 29/28 و 30 نوفمبر 2010 التاريخ : 28 – 30 نوفمبر 2010
ندوة دراسية في : الأدب العربي

561- نفس المرجع.

العنوان : الخطاب المرئي و التواصل : من ثقافة المكتوب إلى سلطة المرئي

التاريخ : 7-8 ديسمبر 2010.[562]

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.

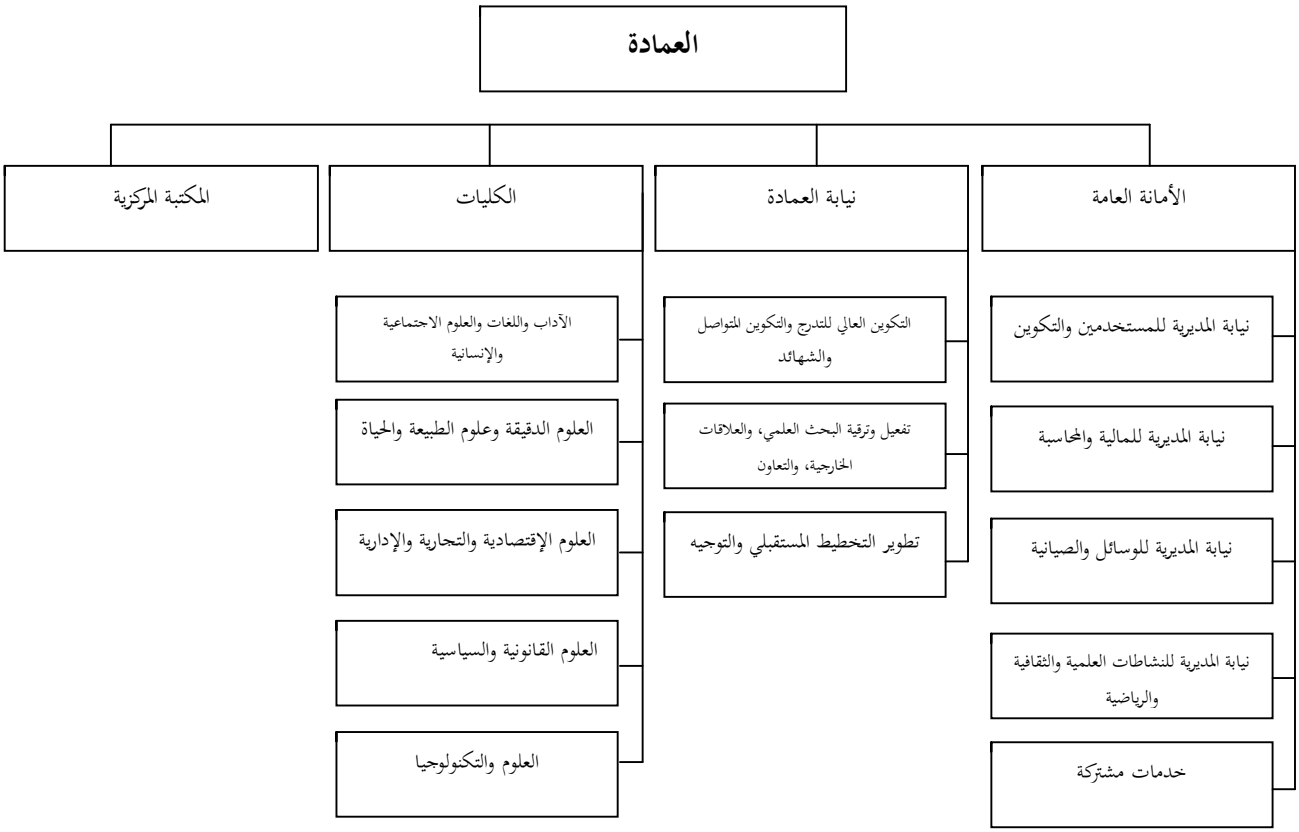
يتكون الهيكل التنظيمي لجامعة الشيخ العربي التبسي بولاية تبسة، من العمادة التي تضم : الأمانة العامة ، ونيابة العمادة والكليات والمكتبة المركزية حيث تضم الأمانة العامة: (- مديرية المستخدمين والتكوين - مديرية المالية والمحاسبة - مديرية الوسائل والصيانة - مديرية النشاطات العلمية والثقافية والرياضية - مصالح مشتركة) ، وتضم نيابة العمادة (— التكوين العالي للتدرج والتكوين المتواصل والشهائد — الإشراف وتعزيز البحث العلمي والعلاقات الخارجية — تطوير التوقع والتوجيه).

وتضـــم:

- الكليات (- الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية والإنسانية — العلوم الدقيقة وعلوم الطبيعة والحياة — العلوم الاقتصادية والعلوم التجارية والعلوم الإدارية — القانون والعلوم السياسية — العلوم والتكنولوجيا)
- المكتبة المركزية

562- **المرجع السابق**. http://www.umc.edu.dz .

الشكل رقم 01 :



المصدر: http://proxyflying2.appspot.com/http/www.univ tebessa.dz/index2.php?id_page=28

زيارة بتاريخ 16 أفريل 2011 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 ، ووفقاً 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 المسارالمهني للمستخدمين التابعين لمديرية الجامعة و المصالح 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 اقتناءها، ضمان 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 ومتابعة أنشطة التكوين عن بعد ، وترقية أنشطة التكوين المتواصل ، والسهر على احترام التنظيم والإجراءات المعمول بها في مجال تسليم الشهادات والمعادلات ، وضمان مسك القائمة الإسمية للطلبة وتحيينها ومتابعة 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 أوتفاعلها 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 والعلوم الاجتماعية والإنسانية :

3 – كلية العلوم الدقيقة وعلوم الطبيعة والحياة :

4 – كلية العلوم الاقتصادية والعلوم التجارية والعلوم الإدارية :

5 – كلية القانون 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 والمدة المستغرقة لجمع البيانات من المبحوثين من بداية الشروع فيها إلى الانتهاء منها وكتابة التقرير ، حيث تم تسليم الاستمارات المقدر عددها بخمسة وستين استمارة للمبحوثين بتاريخ 7 ماي 2011 ، وتم استرجاعها بعد أسبوع بتاريخ 14 ماي 2011 للشروع في عملية تفريغ البيانات أي ما يقارب خمسة أشهر.

ثالثا : منهج الدراسة

لا يمكن لأي دراسة علمية أيا كانت 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، من خلال مجموعة الإجراءات والقواعد للوصول إلى نتائج علمية موثوقة وذات مصداقية ، حيث يشكل تنوع المناهج في الدراسات التي تم تفحصها إثراءً 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 الواقع المدروس.

ولرصد ومعرفة تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة و أبعادها تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي مع مدخلات تحليلية إرشادية للمفكرالإسلامي الجزائري مالك بن نبي والمفكر المسلم روجيه 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 النموذج الإرشادي الأول ، أما النموذج الإرشادي الثاني فيتكون إطاره العام من مقولة الشر الأبيض ، وستبين الدراسة بالشرح هذين النموذجين بعد التطرق للمنهج بشكل عام والمنهج المختار والنموذج الإرشادي ، أو ما يسمى بالباراديغم.

فالمنهج في عمومه إذا 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 .[563]

والمنهج الوصفي إذا يستخدم 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 أوتلك ، للوصول إلى نتائج وتعميمات تساعد في فهم الواقع وتطويره .[564]

ولا يقتصر المنهج الوصفي 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 .[565]

ليبحث المنهج الوصفي 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 .[566]

563- بلغيث سلطان ، **مرجع سابق** ، ص.61.

564- 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.

565- فاطمة عوض صابر وميرفت علي خفاجة ، **أسس ومبادئ البحث العلمي** ، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية ، الإسكندرية ، مصر ، الطبعة الأولى 2002 ، ص.87.

566- عبد الرحمان بن عبدالله الواصل ، **البحث العلمي ، المملكة العربية السعودية** ، دون ذكر دار النشر ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.49.

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 يمكِّن من تفسيرها .[567]

يقوم المنهج الوصفي التحليلي 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 .[568]

والنموذج الإرشادي مفهوم مستوحى من كتابات الباحث توماس كون، تحديدا كتابه الموسوم : 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 بالنموذج الإرشادي ويتمثل النشاط العلمي هنا في محاولة معالجة مظاهر معينة للعالم الطبيعي بعزلها بشكل مناسب في أوضاع تجريبية لتنطبق على النموذج الإرشادي.[569]

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 أن النموذج الإرشادي ناجع في العلوم الطبيعية ، وفاشل في العلوم الاجتماعية ، لأنه يشوه الواقع المعطى المدروس والمتشابك من خلال تجزيئه إلى جملة من المفاهيم النظرية .[570]

والنماذج الإرشادية حسب توماس كون مجموعة أمثلة توضيحية شبه معيارية لنظريات مختلفة فيما يتعلق باستخدامها على مستوى المفاهيم والأدوات والمشاهدات ، وهذه هي النماذج

567- محمد عبيدات وآخرون ، **منهجية البحث العلمي** ، القواعد والمراحل والتطبيقات ، دار وائل للطباعة والنشر ، عمان ، الأردن ، الطبعة الثانية 1999 ، ص.46.

568- محمد الصاوي محمد مبارك ، **البحث العلمي أسسه وطريقة كتابته** ، مؤسسة الأهرام للنشر والتوزيع ، القاهرة ،مصر ، طبعة 1998 ، ص. 30.

569 - إيان كريب ، **مرجع سابق** ، ص.31.

570- **نفس المرجع والصفحة**.

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 ، 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 .[571]

أما الباحث فخري صالح فيسميه منسقا ، ويسميه كمال أبو ذيب نموذجا كليا و يطلق عليه سعيد الغانمي تبادلا ، وخطابا وجذرا حسب سعيد بن كراد ، وجدولا عند يوسف الصديق وحديثا أو قولا ومحالا إليه وإنشاءً لدى كمال أبو ديب ، ومشارا إليه لدى عبد العزيز بن حمودة بينما يميل كثير من باحثينا إلى ترجمته بالمرجع .[572]

وحينما يتعرض مفكرنا مالك بن نبي إلى شرح مقولة الأفكار القاتلة والميتة ، يبين أن القاتلة مستعارة من الغرب ، ومن الجانب المرضي في ثقافته والميتة موروثة من ثقافتنا ، ومن جانبها المرضي وتحول في ذواتنا كأفكار فاقدة للحياة .[573]

يبين مفكرنا 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 نموذجان ثقافيان :نموذج ثقافة هيمنة ذات جذور تقنية ، ونموذج ثقافة حضارية ذات جذور أخلاقية وغيبية ، ولكن النموذج الثاني في جزئه الأخلاقي والغيبي ، يفتقده الإنسان الغربي عموما

571- توماس كون ، **بنية الثورات العلمية** ، **ترجمة جلال شوقي** ، الكويت سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 168 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1992 ، ص. ص.77-103.

572- أرمان وميشال ماتلار ، **مرجع سابق** ، ص.ص 15 – 16.

573- مالك بن نبي ، **مرجع سابق** ، ص.ص145-147.

والأمريكي بوجه خاص الذي لم يشهد رسالات سماوية قط ، لأن الرسالات السماوية جميعها ظهرت في الشرق .[574]

وبهذا تفتقد المجتمعات الغربية ما 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 ، ونكسة فقدان المسلم للوعي الحضاري وغرقه في صوفية مبهمة غامضة .[575]

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 نموذجين ثقافيين : – نموذج ثقافي هيمني تقني يبرز وجه الثقافة الغربية في تشكيل الأشياء ، وتركيبها التقني والجمالي.

– نموذج ثقافي حضاري أخلاقي غيبي مفقود ، يعكس غياب نشوء الظاهرة الدينية في المجتمعات الغربية تاريخيا.

– نموذج حضاري مادي ينضوي تحت النموذج الأول.

إذا نستخلص مما سبق هيمنة النموذج الأول المادي الليبرالي السوقي ، مقابل الروحي الغائب المفقود أصلا.

فالفراغ الكوني مملوء إذا بهيمنة تقنية ليبرالية نفعية نازعة إلى الفردانية ،تجسد المقولة الليبرمانية : "ما يحدده السوق ويراه فهو صالح ، وما لا يحدده ويراه فهو طالح.

إذا نموذج الفراغ الكوني الذي تريد الدراسة توضيحه ، يعكس النزعة الليبرالية السوقية لينتقل النموذج من حيز الفكر وفضائه إلى حيز الأشياء والوسائل، أو كما يسميه مفكرنا عالم الأفكار الذي يسبق عالم الأشياء ويؤثر فيه ، أي الانتقال من حيز عالم الأفكار إلى حيز عالم الأشياء والوسائل ، لتصبح الوسيلة امتدادا للفكرة ، أي بمعنى آخر امتدادا للفكرة الليبرالية المهيمنة

574 – مالك بن نبي ، **تبسيط مشكلة الأفكار في العالم الإسلامي** ، مرجع سابق ، ص.ص10-12.

575- **نفس المرجع والصفحة.**

وبالتالي تعكس الوسيلة التكنولوجية قيم وثقافة الآخر المهيمن الذي ينتجها ويروجها ، ليصبح صاحب هذا النموذج سواء كان فردا أو جماعة أو مؤسسة صاحب الرسالة والقائم بإقناع المتلقي الذي يخضع لرسالة هذا النموذج عبر الوسائل المختلفة.

والوسائل التي تريد الدراسة توضيحها والتي تعكس النموذج ، 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.

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 الشرق الإسلامي ، 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 النموذج السوقي النازع إلى الهيمنة الترفيهية التفاعلية التي تضخها الألعاب الإلكترونية كوسائل لهذا النموذج ، فالمتلقي المغلوب مولع دائما بتقليد الغالب في غالب أحواله سيما 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 نموذج الفراغ الكوني المهيمن ، لأن الأفكار الميتة الموروثة لدى

شبابنا تمتص الأفكار القاتلة المبثوثة المستدمجة من الفضاءات التفاعلية، ليعيد شبابنا محاكاتها تطبيقا في واقعنا الاجتماعي.

ليبين مفكرنا المسلم 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. [576]

فمقولة الشر الأبيض تعني الهيمنة التقنية العدوانية التي تصم الواقع الغربي عموما والأمريكي على وجه الخصوص ، انطلاقا من عالم الأفكار إلى عالم الأشياء " عالم الوسائل " ، أو كما يسميها مفكرنا مالك بن نبي منتجات الحضارة ، وهذه المقولة التي تريد الدراسة توضيحها تعني هيمنة العدوانية الكامنة المستقرة في المخيال الأمريكي المنتقلة إلى الوسائل ، وهذه الوسائل كما بينتها الدراسة في شرح النموذج الأول تعني الألعاب الإلكترونية الترفيهية وَشَرُّهَا الأبيض يتمثل في مضامينها الثقافية الترفيهية التفاعلية الجانحة إلى تصدير الأفكار الهيمنية العدوانية.

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.

576– روجي غارودي ، **مرجع سابق** ، ص.ص9-10.

رابعا : أدوات الدراسة

تم الاعتماد في جمع بيانات الدراسة على تقنية الإستمارة ، 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 .[577]

وهذه التقنية يراها الدارس الأنسب لجمع المعلومات ، ولقد تم تصميم استبانة ملء ذاتي على سلم ليكارت الخماسي ستوزع على المبحوثين فردا فردا ، ليقوم كل مبحوث بملئها بنفسه انطلاقا من إشكال الدراسة وفرضياتها ، وهي من النوع الواضح المباشر المتجلي من خلال طبيعة الأسئلة متكونة في جزئها الأول من : بيانات شخصية تتضمن :

- الجنس
- التخصص
- العمر
- الحالة الاجتماعية
- الوظيفة

وفي جزئها الثاني تتضمن بيانات أساسية خاصة بالدراسة :

أولا : محور ممارسة الألعاب الإلكترونية

ويتضمن خمسة عشر عبارة

ثانيا : محور تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب

ويتضمن خمسة عشر عبارة

577- موريس أنجرس ، **مرجع سابق** ، ص.ص 204 – 206.

وكان مجموع العبارات المكونة للإستمارة مقدرا بثلاثين تم إفراغها وفق مقياس ليكارت الخماسي المعتمد إحصائيا، ، والذي يأخذ الدرجات: موافق جدا (5 درجات)، موافق (4 درجات)، موافق لحد ما (3 درجات)، غير موافق (2درجة)، غير موافق إطلاقا (1 درجة). أو بالعكس حسب خيارات الرأي التي يحددها الباحث للمستجيب (الذي يملأ الإستمارة)، 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:[578]

- من 1 إلى أقل من 1.80: غير موافق إطلاقا؛ 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 جدا، ويعني أنه إذا كان المتوسط الحسابي للعبارة بين القيمتين السابقتين فمستوى التوفر كبير جدا.

قبل الشروع في عملية التحليل واستخلاص النتائج، يجب التأكد من صدق وثبات العبارات التي تضمنتها الاستمارة، حتى تكون النتائج ذات مصداقية وواقعية.

خامسا : صدق أداة الدراسة

1**- الصدق الظاهري** : بعد تصميم الاستمارة تم عرضها على مجموعة من ذوي الخبرة في مجال تصميم الإستمارات 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 أستاذين ، وكانت أراؤهما تتباين بين التصحيح اللغوي والتقديم والتأخير وقد أخذ الباحث بهذه الآراء الصائبة التي أسفرت عن الشكل النهائي للاستمارة التي تحوي

578- بدران العمر، **تحليل بيانات البحث العلمي من خلال برنامج SPSS** ، مكتبة الملك فهد الوطنية ، الرياض ، الطبعة الأولى 2004 ، ص.126.

ثلاثين سؤالا منها خمسة عشر بندا خاصة بمحور ممارسة الألعاب الإلكترونية ، وخمسة عشر بندا تدور حول تأثيرات ممارسة 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 04

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.[579]

تم حساب معامل ارتباط بيرسون [580] (Pearson Correlation) بين درجة كل عبارة بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه، وبالدرجة الكلية للإستمارة. [581]

579- اتساق عبارات الاستمارة وصدقها يقصد به مدى انسجام عبارات الإستمارة وملاءمتها لتفسير وقياس ما أعدت لقياسه، ومدى ملاءمة كل عبارة للمحور الذي تنتمي إليه.

580- يستخدم معامل الإرتباط لبيرسون لإيجاد العلاقة بين متغيرين أو أكثر، ويكون الارتباط كبيرا إذا كان 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.

581- اتساق عبارات الاستمارة وصدقها يقصد به مدى انسجام عبارات الاستمارة وملاءمتها لتفسير وقياس ما أعدت لقياسه، ومدى ملاءمة كل عبارة للمحور الذي تنتمي إليه.

الجدول رقم 5

معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الأول بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
01	-0.184		
02	-207		
03	** 0.42		
04	**0.38		
05	0.35		
06	0.55		
07	0.13		
08	**0.61		
09	**0.54		
10	**0.48		
11	**0.60		
12	**0.57		
13	0.22		
14	**0.68		
15	**0.48		

** دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل.

* دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.05 فأقل.

من الجدول رقم 5 يتبين أن 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، و قوة الارتباط الداخلي بين جميع عبارات المحور.

الجدول رقم 6

معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الثاني بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
1	0.50	9	0.48**
2	0.59**	10	0.43**
3	0.24	11	0.58**
4	0.60**	12	0.55**
5	0.13	13	0.21
6	0.36**	14	0.41**
7	0.63**	15	1
8	0.57**		

** دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل.

* دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.05 فأقل.

من الجدول رقم 6 يتضح أن قيم معامل الارتباط لكل عبارة من العبارات مع المحور الثاني دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل و عند 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)[582] لقياس مستوى الثبات، من خلال نتائجه في الجدول أسفله:

الجدول رقم 7

معامل كرونباخ ألفا لقياس ثبات محاور الدراسة

محاور الاستمارة	عدد العبارات	ثبات المحور قيمة ألفا	الترتيب
محورممارسة الألعاب الإلكترونية	15	0.534	2
محور تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	15	0.73	1
كامل الاستمارة	30	0.63	

يظهر الجدول رقم 7 أن قيمة كرونباخ ألفا لكامل الاستمارة مرتفعة، حيث بلغت 0.63 كما تراوحت معاملات الثبات لمحاور الاستمارة بين 0.53 و0.73 ، وهذا يدل على أن الإستمارة بجميع محاورها تتمتع بدرجة عالية من الثبات، ويمكن الإعتماد عليها في الدراسة.

582- 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 ظهرت العديد من البرامج و الحزم في مجال الاحصاء منها على سبيل المثال MICROSTAT، SATGRAPH، SAS SPSS، MINITAB هذه البرامج والحزم تقوم بتحليل البيانات الإحصائية ورسمها في جداول و رسوم بيانية ، ولنجاعته رأى الباحث أن يستخدم برنامج الحزمة الإحصائية في العلوم الاجتماعية spss Statistical Package for Social Science، فهذا البرنامج يعد من أهم وأشهرحزم البرامج الجاهزة فى مجال المعالجة الإحصائية للبيانات، إذ يتمتع بخصائص فريدة تميزه عن غيره من البرامج المماثلة، وأهم هذه الخصائص بساطة الاستخدام وسهولة الفهم.[583]

إضافة إلى أنه يتعامل مع المتغيرات النوعية والكمية لاحتوائه على صفحة إدخال المعطيات تشبه إلى حد كبير صفحة الإكسل ، وتعطى قيم 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 .[584]

بحيث لا يكلفنا ذلك إلا جهدا ووقتا قصيرين جدا مقارنة بعملية التفريغ اليدوي والقيام بالعمليات اللازمة التي تأخذ من الباحث زمنا طويلا ، يشيع استخدام هذا البرنامج من قبل الباحثين في المجالات التربوية والاجتماعية في تحليل البيانات تحليلا إحصائيا ، وقد ظهر هذا البرنامج أول الأمر سنة 1970 أين كان يعمل تحت نظام تشغيل ms dos وبعدها تم تطويره ليعمل في نظام التشغيل المعروف حاليا windows وذلك في عام 1993 .[585]

583- أسامة ربيع أمين سليمان ، **التحليل الإحصائي باستخدام برنامج spss** ، المكتبة الأنجلو مصرية ، القاهرة ، الطبعة الثانية 2007 ، ص. 02.

584 - سعد زغلول بشير ، **دليلك الى البرنامج الاحصائي spss** ، المعهد الوطني للتدريب والبحوث الاحصائية ،العراق ، الطبعة الأولى 2003 ، ص.08 .

585- **نفس المرجع والصفحة**.

ثامنا : العينة وطريقة اختيارها

العينة حسب الباحث موريس أنجرس في كتابه الموسوم : منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية تدريبات عملية تعتبر مجموعة فرعية من عناصر مجتمع معين .[586]

والعينة حسب ماورد في كتاب الباحث رشيد زرواتي الموسوم : 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 .[587]

وهي عبارة عن مجموعة جزئية من المجتمع الأصلي وعن طريق دراستها يمكن تعميم نتائج الدراسة على المجتمع الكلي .[588]

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.[589]

وفي ذات السياق يبين الباحثان سلاطنية بلقاسم وحسان الجيلاني في كتابهما الموسوم : أسس البحث العلمي بأن العينة العنقودية تعني أن وحدة الاختيار تكون مجموعة من العناصر وليس عنصرا واحدا .[590]

المجتمع الكلي يتكون من مجموعة وحدات متمثلة في كليات جامعة الشيخ العربي التبسي الخمس ، وبعد تقسيم مجتمع الدراسة بشكل أولي إلى وحدات خمس ، تم اختيار عينة عشوائية

586- موريس أنجرس ، **مرجع سابق** ، ص.463.

587- رشيد زرواتي ، **تدريبات على منهجية البحث في العلوم الاجتماعية** ، ديوان المطبوعات الجامعية ، قسنطينة ، الجزائر ، الطبعة الثانية 2008 ، ص.267.

588- محمد عبيدات وآخرون ، **منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات** ، دار وائل للطباعة والنشر ، الأردن ، الطبعة الأولى 1999 ، ص.83.

589- رشيد زرواتي ، **المرجع السابق** ، ص.274.

590- سلاطنية بلقاسم وحسان الجيلاني ، **أسس البحث العلمي ، الكتاب الأول ، ديوان المطبوعات الجامعية** ، بن عكنون ، الجزائر ، الطبعة الثانية 2007، ص.140.

من تلك الوحدات ، وهذه هي المرحلة الأولى ثم يعاد تقسيم العينة المختارة عشوائيا إلى وحدات ابتدائية وهذه هي المرحلة الثانية.

- كلية العلوم والتكنولوجيا
- كلية الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية والإنسانية
- كلية العلوم الدقيقة وعلوم الطبيعة والحياة
- كلية العلوم الاقتصادية والعلوم التجارية والعلوم الإدارية
- كلية القانون والعلوم السياسية

بعد عملية كتابة الكليات الخمس على قصاصات ورقية ، تم السحب بطريقة عشوائية لتكون عينة الكليات كلية الآداب والعلوم الاجتماعية والإنسانية كعملية أولى، ليتم في المرحلة الثانية تقسيم هذه الكلية إلى الأقسام التي تتشكل منها

- قسم الآداب واللغات ويتشكل من قسم الأدب واللغة العربية وقسم اللغة الفرنسية .
- قسم العلوم الإنسانية ويتكون من السنة الأولى جذع مشترك من قسم علوم المكتبات والمعلومات وقسم التاريخ وقسم علوم الإعلام والاتصال .
- قسم العلوم الاجتماعية ويتكون من علم الاجتماع والأنثروبولوجيا .

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 العلوم الإنسانية.

ثم تمت كتابة أسماء الأقسام الثلاثة في قصاصات ورقية والتي يتكون منها القسم المختار عشوائيا ، لتسفر نتيجة السحب عن اختيار عشوائي للقسم الممثل لعينة الأقسام ، ألا وهو قسم التاريخ.

يحوي قسم التاريخ تخصصي التاريخ والتاريخ العام ، وبعد كتابتهما على قصاصتين أسفر السحب العشوائي للعينة الممثلة للتخصصات المتمثلة في تخصص التاريخ العام.

وتمت أيضا كتابة سنوات التخصص أولى ثانية ثالثة في قصاصات ورقية ، لتختار واحدة عشوائيا بعد السحب ، وكانت عينة السنوات متمثلة في السنة الثانية في تخصص التاريخ العام.

وتمت كتابة الأفواج الستة التي يتكون منها تخصص التاريخ العام ، ليسفر الاختيار العشوائي للفوج الثاني في السحب الأول ، وفي السحب الثاني تم اختيار الفوج الرابع عشوائيا ليكون الفوجان عينة الدراسة الممثلة للأفواج والمجتمع الكلي.

– عدد طلبة قسم العلوم الإنسانية = 1267

العدد الكلي لطلبة السنة الثانية تخصص تاريخ =205 مقسمة على ستة أفواج

- عدد طلبة الفوج الثاني = 36
- عدد طلبة الفوج الرابع = 29
- المجموع = 65 طالبا

وهذا ما سيبينه الملحق الذي تحصل عليه الباحث من قسم العلوم الإنسانية المدرج 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 للمنهج ، لتستقر الدراسة على اختيار المنهج الوصفي التحليلي الذي يلائم الظاهرة المدروسة ، ثم إلى الأدوات الملائمة مستقرة على تقنية الاستمارة ثم إلى صدق الأداة المختارة ، ومن بعد إلى ثباتها ثم إلى تطبيق البرنامج الإحصائي SPSS وصولا إلى العينة وطريقة اختيارها.

الفصل السادس :

الدراسة الميدانية

تمهيـد:

هناك مجموعة من الخطوات يجب 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 الأربع 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 بالسنة الثانية ماجستير في علم الاجتماع ، تخصص اتصال وعلاقات عامة 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 65 فردا من مجموع الطلبة ، الموزعين على ستة أفواج في تخصص السنة الثانية تاريخا عاما ، البالغ عددهم 205، حيث تم استرجاع 57 استمارة، وتم استبعاد 8 منها لعدم صلاحيتها للتحليل نتيجة عدم اكتمال إجاباتها ، أو تكرار الإجابات على نفس العبارة، فكان عدد الاستمارات الصالحة للتحليل 57 استمارة بنسبة 87.69%.

– 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 عينة الدراسة تجاه عبارات الدراسة.

- حساب قيمة مربع كاي (Chi Square) لإيجاد الفروق بين استجابات مفردات عينة الدراسة.

- تحليل التباين الأحادي (One-Way Anova) لمعرفة الفروق بين محاور الدراسة وفقا لمتغير العمر.

- اختبار شيفيه البعدي (LSD) لتحديد اتجاه صالح الفروق في حالة وجودها.

- استخدام اختبار T-test في اختبار الفرضيات.

- استخدام اختبار الانحدار البسيط (Simple Régression) لإيجاد العلاقة بين المتغيرات.

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 يتم أولا 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:

أساليب المعالجة الإحصائية :

لتحليل بيانات الاستمارة تم استخدام بعض 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.

يتم تحليل البيانات المتحصل عليها في الاستمارة الموزعة على الطلبة الجامعيين باستخدام أدوات التحليل الإحصائي الوصفي والاستدلالي من خلال برمجية SPSS ، حيث يتم أولا تحليل النتائج المتعلقة بالبيانات الشخصية.

1 – : توزيع أفراد العينة وفقا لمتغير الجنس

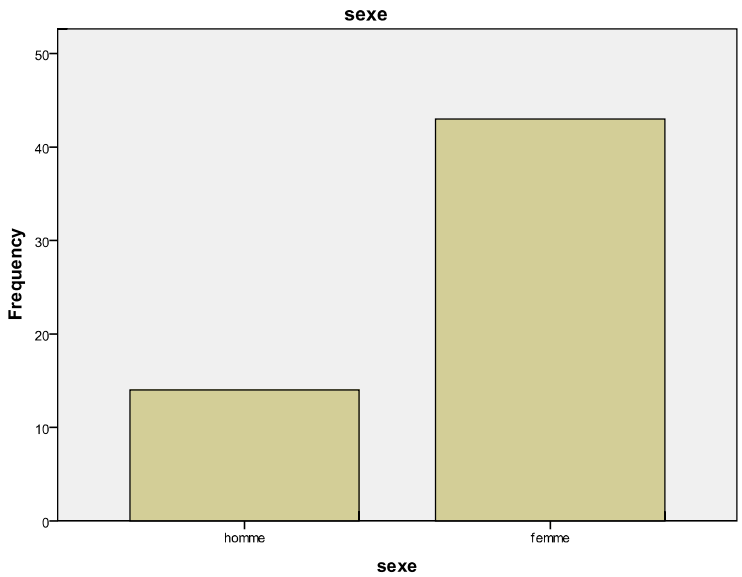
الجدول رقم 08

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للجنس

المتغير	البيان	العدد	النسبة %
الجنس	ذكر	14	24.6
	أنثى	43	75.4
المجموع		57	100

يبين الجدول أعلاه أن نسبة الذكور تقدر بـ 24.6 %، وتقدر نسبة الإناث بـ 75.4 % من مجموع المبحوثين، مما يبين أن نسبة الطالبات أكبر من نسبة الطلبة الذكور.

الشكل رقم 2



2 – : توزيع أفراد العينة وفقا لمتغير العمر

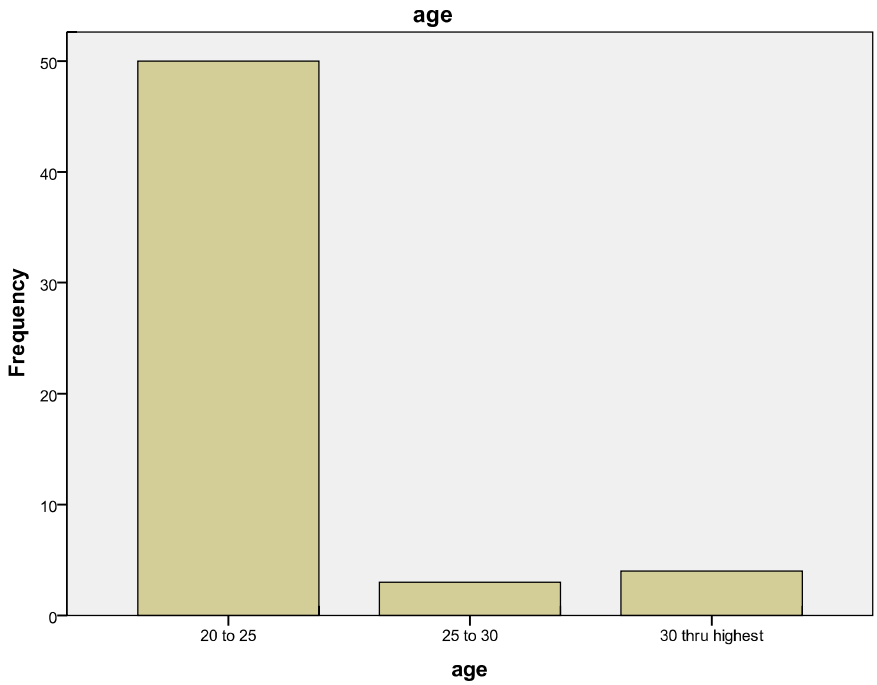
الجدول رقم 09

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للعمر

المتغير	البيان	العدد	النسبة %
العمر	من 20 إلى 25 سنة	50	87.7
	من 25 إلى 30 سنة	3	5.3
	من 30 فما فوق	4	7.0
المجموع		57	100

من الجدول أعلاه يظهر أن نسبة 87.7% من أفراد العينة تتراوح أعمارهم بين عشرين وخمسة وعشرين سنة، وما نسبته 5.3 % تتراوح أعمارهم من خمسة وعشرين سنة إلى ثلاثين سنة، في حين أن نسبة 7% من أفراد العينة تتراوح أعمارهم من ثلاثين سنة فما فوق، ومرد ذلك أن غالبية المبحوثين هم حملة بكالوريا جدد.

الشكل رقم 3



3 – : توزيع أفراد العينة وفقا لمتغير التخصص

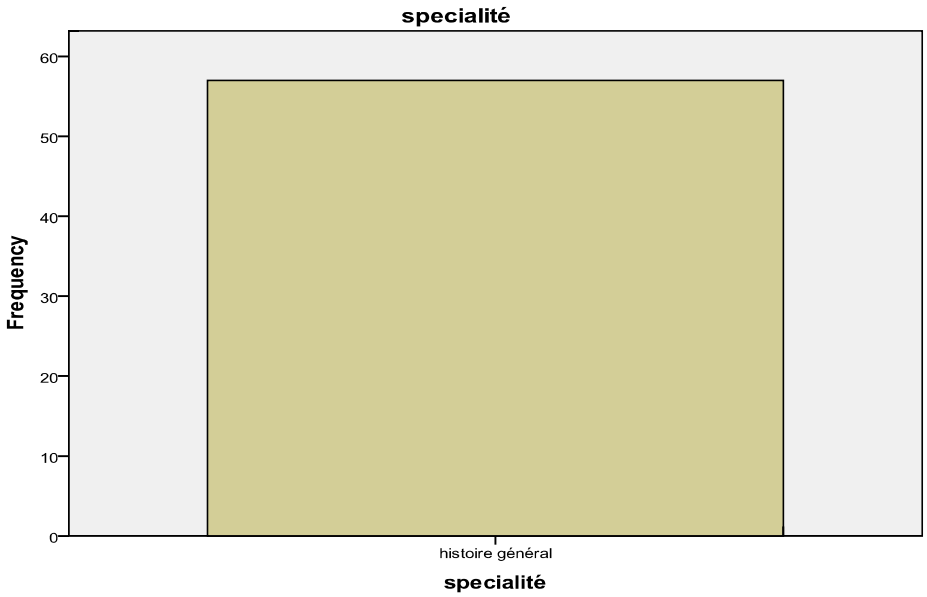
الجدول رقم 10

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للتخصص

المتغير	البيان	العدد	النسبة %
التخصص	سنة ثانية تاريخ عام	57	100
المجموع		57	100

يبين الجدول أعلاه أن كل أفراد عينة الدراسة يدرسون نفس التخصص السنة الثانية تاريخا عاما بنسبة تقدر بـ 100 % . وذلك نتيجة اختيار الباحث لعينة عنقودية مختارة بطريقة عشوائية تم توضيحها في الفصل الخامس ، وتحديدا أثناء التطرق إلى العينة وطريقة اختيارها.

الشكل رقم 4



4 – : توزيع أفراد العينة وفقا لمتغير الحالة الاجتماعية

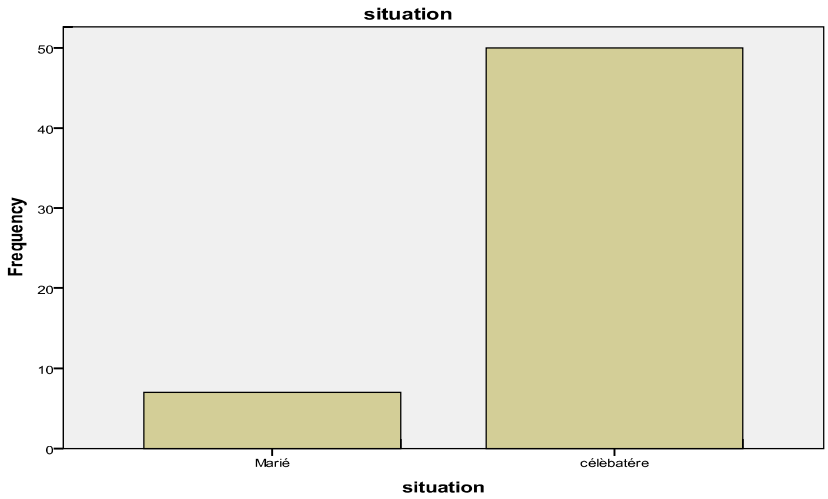
الجدول رقم 11

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للحالة الاجتماعية

المتغير	البيان	العدد	النسبة %
الحالة الاجتماعية	متزوج	7	12.3
	أعزب	50	87.7
	مطلق	0	
	أرمل	0	
المجموع		57	100

يبين الجدول أعلاه أن نسبة المتزوجين بين أفراد العينة تقدر بـ 12.3% وهي أقل نسبة إذا قورنت بنسبة العازبين في العينة المبحوثة المقدرة بـ 87.7% مع انعدام نسبة المطلقين والأرامل مما يبين أن غالبية أفراد العينة لم يخوضوا بعد معترك الحياة الاجتماعية وأعباءها.

الشكل رقم 5



5 – : توزيع أفراد العينة وفقا لمتغير الوظيفة

الجدول رقم 12

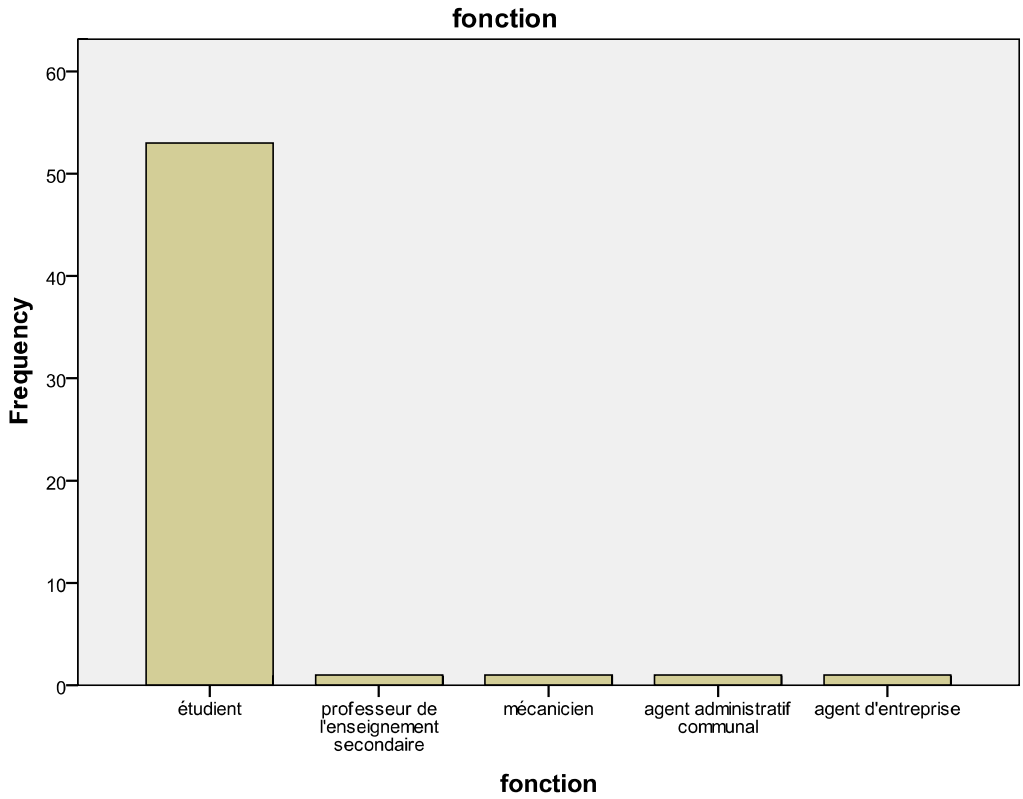
توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للوظيفة

المتغير	البيان	العدد	النسبة %
الوظيفة	طالب جامعي	53	93.0
	أستاذ تعليم متوسط	1	1.8
	ميكانيكي	1	18
	ملحق بلدي	1	1.8
	إطار بشركة السهوب	1	1.8
المجموع		57	100

يبين الجدول أعلاه أن نسبة من بينوا بأن وظيفتهم طالب جامعي في استمارات العينة المبحوثة تقدر بـ 93.0% وأن نسبة 1.8 % من العينة يشغل منصب أستاذ في التعليم المتوسط وأن

نسبة 1.8 % من العينة يمارس عمله كميكانيكي وأن نسبة 1.8 % من العينة يمارس عمله كملحق بلدي وأن نسبة 1.8 % من العينة يمارس وظيفته كإطاربشركة السهوب مما يعكس أن غالبية العينة لم تزل تزاول دراستها الجامعية ولم تدخل بعد معترك الحياة الوظيفية .

الشكل رقم 6



الجدول رقم 13

إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بممارسة الألعاب الإلكترونية

رقم **العبـارة**		الإجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
		موافق جدا	موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	غير موافق إطلاقا		
ممارسة الألعاب الإلكترونية تثير إحساسك بالمتعة.	ت	4	8	23	17	5	2.81	1.025
	%	7	14	40.4	29.8	8.8		
تشعرك بالانتشاء والرغبة في معايشة تفاصيل اللعبة.	ت	8	14	20	11	4	3.19	1.125
	%	14	24.6	35.1	19.3	7.0		
تتيح لك الألعاب التي تمارسها حرية السيطرة على تغيير مجريات أحداثها.	ت	4	18	8	18	9	2.82	1.241
	%	7	31.6	14	31.6	15.8		
يساعدك فضاء اللعبة كممارس في تجاوز مشكلاتك اليومية في الواقع الذي تعيشه.	ت	9	14	9	18	7	3.00	1.309
	%	15.8	24.6	15.8	31.6	12.3		
الألعاب الإلكترونية العربية في رأيك قادرة على منافسة نظيرتها الأجنبية.	ت	7	16	12	15	7	3.02	1.246
	%	12.3	28.1	21.1	26.3	12.3		
الألعاب الممارسة تضيف إلى ملكاتك مهارات جديدة .	ت	7	14	22	10	4	3.18	1.088
		12.3	24.6	38.6	17.5	7		

الفضاء الافتراضي للعبة الممارسة يكون بديلا للواقع الحقيقي في رأيك.	ت	7	13	12	20	5	2.95	1.202
	%	12.3	22.8	21.2	35.1	8.8		
تتيح لك الألعاب التي تمارسها فرصة التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب.	ت	8	17	14	14	4	3.19	1.172
	%	14	29.8	24.6	24.6	7		
الألعاب العربية التي تمارسها تمكنك من التواصل وخلق صداقات جديدة .	ت	10	14	14	15	4	3.19	1.217
	%	17.5	24.6	24.6	26.3	7		
تستطيع الصورة ثلاثية الأبعاد 3D أن تجعل اللعبة أكثر نجاحا وانتشارا وأقرب إلى الواقع وأكثر لاعبية ومتعة في رأيك .	ت	9	20	8	9	11	3.12	1.390
	%	15.8	35.1	14	15.8	19.3		
تستطيع الألعاب الإلكترونية منافسة السينما والتلفزيون .	ت	13	10	11	12	11	3.04	1.451
	%	22.8	17.5	19.3	21.1	19.3		
تطوير الألعاب الإلكترونية العربية يجعلها أكثر انتشارا في أوساط الممارسين الشباب.	ت	9	18	14	9	7	3.23	1.254
	%	15.8	31.6	24.6	15.8	12.3		
تنتشر الألعاب الإلكترونية بكثرة في الوسط الجامعي الذي	ت	6	16	10	20	5	2.96	1.195
	%	10.5	28.1	17.5	35.1	8.8		

تعيش فيه.								
الألعاب كعنصر ثقافي جديد تلقى قبولا في المجتمع الذي تنتمي إليه حسب رأيك.	ت	1	18	23	9	6	2.98	0.991
	%	1.8	31.6	40.4	15.8	10.5		
ممارسة الألعاب تعتبرها هروبا من المشكلات التي تعيشها في حياتك .	ت	12	6	15	10	14	2.86	1.457
	%	21.1	10.5	26.3	17.5	24.6		
المتوسط الكلي لعبارات المحور							3.03	0.44

ت : التكرار ؛ % : النسبة المئوية

يظهر الجدول رقم 12 مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية في إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بالألعاب الإلكترونية وبلغ متوسط مستوى التوفر للعبارات 3.03 من أصل خمسة درجات أي بنسبة أقل من 60% ، من الدرجة القصوى للمقياس، وانحراف معياري يقدر بـ 0.44 مما يعكس أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية متوفر بدرجة متوسطة مما يعكس قيمة التجانس العالية في الإجابات، وتبين من الجدول أن 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 ممارسة الألعاب الإلكترونية بين 2.81 و 3.19 ، مما يشير إلى عدم وجود اختلافات بين إجابات أفراد عينة الدراسة على محور ممارسة الألعاب الإلكترونية ، من خلال قراءة التكرارات والنسب المئوية لعبارات المحور تبين وجود قرائن ودلائل على ممارسة الألعاب الإلكترونية أهمها :

أ- 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 .

12- (تطوير الألعاب الإلكترونية العربية يجعلها أكثر انتشارا في أوساط الممارسين الشباب) تحتل هذه العبارة الترتيب الأول من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بأكبر وزن نسبي قيمته 3.23 وانحراف معياري قيمته 1.254 ،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 العينة مقدرة بـ 72 % وعدد الأفراد الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة قدر بـ41 فردا ،بينما كانت نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة تشكل نسبة 28.1% وعددهم يقدر بـ 16 فردا مما يبين أن الإجابة بالموافقة أكثر من عدم الموافقة لدى أكثر من نصف أفراد العينة ، وعليه فإن أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة يرون أن تطوير الألعاب الإلكترونية العربية يجعلها أكثر انتشارا في أوساط الممارسين من الشباب ، وأفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة ،لايرون أن التطوير يجعل الألعاب الإلكترونية العربية أكثر انتشارا في أوساط الممارسين الشباب ،ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وليس هناك تشتت ذو أهمية في إجاباتهم حولها.

2- (تشعرك بالانتشاء والرغبة في معايشة تفاصيل اللعبة) تحتل هذه العبارة الترتيب الثاني من حيث درجة توفرها لدى العينة المستجيبة بالمجمع الجامعي بتبسة بثاني أكبر وزن نسبي قيمته 3.19 وانحراف معياري قيمته 1.125 ، وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 مما يعني أن مستوى التوفر متوسط في إجابات المبحوثين حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة مقدرة بـ73.7 % وعددهم 42 فردا ، والذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة من أفراد العينة قدرت نسبتهم بـ 26.3 % وعددهم 15 فردا ، مما يعكس أن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على العبارة يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تشعرهم بالانتشاء ومعايشة تفاصيل اللعبة مما يعكس استغراق 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 هذه الألعاب لا تشعرهم بالانتشاء والرغبة في معايشة تفاصيل الألعاب التي يمارسونها مما يعكس عدم استغراق هؤلاء كلية في العوالم

الافتراضية المتاحة لهم أثناء اللعب ، وبالتالي يكون التأثير الذي تحدثه هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية ضعيفا على هؤلاء الممارسين حسب إجابات المبحوثين على هذه العبارة ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ولا يوجد تشتت كبير في إجابات المبحوثين حولها.

9- (الألعاب العربية التي تمارسها تمكنك من التواصل وخلق صداقات جديدة) تحتل هذه العبارة الترتيب الثاني من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بثاني أكبر وزن نسبي قيمته 3.19 وانحراف معياري قيمته 1.217 ، 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 66.7 % وعددهم 38 فردا بينما كانت نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرة بـ 33.3 % وعددهم 19 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون أن الألعاب الإلكترونية العربية التي يمارسونها تمكنهم من التواصل وخلق صداقات جديدة تتيحها هذه الوسائل الاتصالية الترفيهية ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة على هذه العبارة أن هذه الوسائط الترفيهية لاتمكنهم من التواصل وخلق صداقات جديدة ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ،فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ولايوجد تشتت كبير في إجاباتهم حولها.

8- (تتيح لك الألعاب التي تمارسها فرصة التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب) تحتل هذه العبارة الترتيب الثاني من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.19 وانحراف معياري قيمته 1.172 ، 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 68.4 % وعددهم 39 فردا ،بينما كانت نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة مقدرة بـ 31.6 % وعددهم 18 فردا ، ومن خلال إجابات المبحوثين من أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة على هذه العبارة يرون أن الألعاب التي يمارسونها تتيح لهم فرص التواصل الجماعي

بالأصدقاء أثناء اللعب ،مما يعكس أن هذه الوسائط الترفيهية تحقق لممارسيها فضاءات تواصلية يتفاعل هؤلاء الممارسون من خلالها ويبنون علاقات اجتماعية تفاعلية في تلك الفضاءات الخائلية الافتراضية ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ،فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وليس هناك تشتت كبير في إجاباتهم حولها.

6- (الألعاب الممارسة تضيف إلى ملكاتك مهارات جديدة) تحتل هذه العبارة الترتيب الثالث من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بأكبرثالث وزن نسبي قدره 3.18 وانحراف معياري قيمته 1.088 ، وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى 3.40 ، مما يعكس مستوى التوفر المتوسط لهذه العبارة من خلال إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 75.5 % وعددهم قدر بـ 43 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 24.5 % وعددهم 14 فردا ، وعليه فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون أن ممارسة هذه الألعاب تضيف إلى ملكاتهم مهارات جديدة يكتسبونها من خلال 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 هذه الألعاب لا تضيف إلى ملكاتهم مهارات وخبرات جديدة تتيحها هذه المؤسسات الترفيهية التفاعلية ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وليس هناك تشتت ذو أهمية يعكس اختلافا أوتباينا ذا شأن في إجاباتهم حولها.

10- (تستطيع الصورة ثلاثية الأبعاد 3D أن تجعل اللعبة أكثر نجاحا وانتشارا وأقرب إلى الواقع وأكثر لاعبية) تحتل هذه العبارة الترتيب الرابع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.12 وانحراف معياري قيمته 1.390 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 64.9 % وعددهم 37 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم

الموافقة 35.1 % وعددهم 20 فردا ، وعليه فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن تقنية الصورة ثلاثية الأبعاد التي صممت بها الألعاب الإلكترونية تجعلها أكثر نجاحا وانتشارا وأقرب إلى محاكاة الواقع الحقيقي وأكثر لاعبية ، فخاصية اللاعبية تميز الألعاب الإلكترونية كوسيلة اتصال حديثة سمعية بصرية عن غيرها من وسائل الاتصال على غرار السينما والتلفزيون ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة بأن تقنية الصورة ثلاثية الأبعاد لا تستطيع أن تجعل اللعبة أكثر نجاحا وانتشارا وأقرب إلى الواقع وأكثر لاعبية ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وليس هناك تشتت كبير في إجاباتهم حولها.

11- (تستطيع الألعاب الإلكترونية منافسة السينما والتلفزيون) تحتل هذه العبارة الترتيب الخامس من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.04 وانحراف معياري قيمته 1.451 ،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 59.6 % وعددهم 34 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 40.4 % وعددهم 23 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب الإلكترونية قادرة على منافسة السينما والتلفزيون ،مما يعكس انتشار هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية وتغلغلها كظاهرة اجتماعية في العالم بأسره ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة بأن هذه الوسائط الاتصالية الترفيهية لا تستطيع أن تنافس السينما والتلفزيون ،ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وليس هناك تشتت كبير في إجاباتهم حولها.

5- (الألعاب الإلكترونية العربية في رأيك قادرة على منافسة نظيرتها الأجنبية) تحتل هذه العبارة الترتيب السادس من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.02 وانحراف معياري قيمته 1.246 ، 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 61.5 % وعددهم خمسة وثلاثون فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 38.6 % وعددهم 22 فردا ، يتبين أن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب الإلكترونية العربية قادرة على منافسة الألعاب الإلكترونية الأجنبية ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة يرون أن الألعاب العربية الإلكترونية غير قادرة على منافسة نظيرتها الأجنبية ،ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ،فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وليس هناك تشتت كبير في إجاباتهم حولها.

4- (يساعدك فضاء اللعبة كممارس في تجاوز مشكلاتك اليومية في الواقع الذي تعيشه) تحتل هذه العبارة الترتيب السابع من حيث درجة توفرها لدى العينة المستجيبة من المبحوثين بوزن نسبي قيمته 3.00 وانحراف معياري قدره 1.309 ،وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 ،مما يعكس أن مستوى توفر هذه العبارة ضعيف في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 56.2 % وعددهم 32 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 43.9 % وعددهم 25 فردا ، يظهر من خلال إجابات أفراد العينة المستجيبة بالموافقة على هذه العبارة الذين يرون ،بأن فضاء اللعبة التي يمارسونها يساعدهم في تجاوز مشكلاتهم اليومية في الواقع الذي يعيشون فيه ، مما يعكس جاذبية الفضاء الافتراضي واستغراق هؤلاء الممارسين في معايشة تفاصيله والبحث عن اشباعات بديلة لم تكن متاحة في الواقع الحقيقي ، فهذه الفضاءات الترفيهية التفاعلية تساهم في إخراج هؤلاء الممارسين من مشاكلهم التي يعيشونها في واقعهم الحقيقي ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة بأن هذه الفضاءات لاتساهم في تجاوزهم للمشكلات التي يصادفونها في واقعهم الحقيقي ،ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك اختلاف في إجاباتهم حولها.

14- (الألعاب كعنصر ثقافي جديد تلقى قبولا في المجتمع الذي تنتمي إليه حسب رأيك) تحتل هذه العبارة الترتيب الثامن من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.98 وانحراف معياري قيمته 0.991 ،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 73.8 % والمقدرعددهم بـ 42 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 26.3 % وعددهم 15 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب كعنصر ثقافي جديد تلقى قبولا في المجتمع الذي ينتمون إليه مما يعكس انتشار هذه الظاهرة التي تغزو أنحاء العالم برمته أصبحت شيئا مألوفا ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة بأن هذه الألعاب كعنصر ثقافي جديد لا تلقى قبولا واستحسانا في المجتمع الذي يعيشون فيه ، مما يعكس تباين الآراء داخل المجتمع بين مؤيد ومعارض لهذه الألعاب ومضامينها الثقافية ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وليس هناك تشتت كبير في إجاباتهم حولها.

13- (تنتشر الألعاب الإلكترونية بكثرة في الوسط الجامعي الذي تعيش فيه) تحتل هذه العبارة الترتيب التاسع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.96 وانحراف معياري قيمته 1.195 ،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 من خلال إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 73.4 % وعددهم قدر بـ 42 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 26.3 % وعددهم 15 فردا ، يتبين من إجابات أفراد العينة بالموافقة على هذه العبارة الذين يرون بأن الألعاب الإلكترونية منتشرة بكثرة في الوسط الجامعي الذي يعيشون فيه ، مما يعكس انتشار هذه الظاهرة على مستوى الممارسة في الأوساط الطلابية ، بينما يرى أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة بأن الألعاب الإلكترونية ليست منتشرة بكثرة في الوسط الجامعي الذي يعيشون فيه

ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ،فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وليس هناك تشتت كبير في إجاباتهم حولها.

7- (الفضاء الافتراضي للعبة الممارسة يكون بديلا للواقع الحقيقي في رأيك) تحتل هذه العبارة الترتيب العاشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.95 وانحراف معياري قيمته 1.202 ،وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 ،مما يبين أن مستوى التوفر متوسط بالنسبة لهذه العبارة من خلال إجابات المبحوثين حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 56.2 % وعددهم 32 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة قدرت بـ 43.9 % وعددهم قدر بـ 25 فردا ، وبالتالي يظهر من إجابات أفراد العينة الموافقين على هذه العبارة ، بأنهم يرون أن 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 ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت واضح يعكس الاختلاف في إجابات أفراد العينة الرافضين حولها.

15- (ممارسة الألعاب تعتبرها هروبا من المشكلات التي تعيشها في حياتك) تحتل هذه العبارة الترتيب الحادي عشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.86 وانحراف معياري قيمته 1.457 ،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 57.9 % وعددهم 33 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 42.1 % وعددهم 24 فردا ، وعليه فإن أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة على هذه العبارة يعتبرون 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 ،ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك اختلاف كبير في إجابات أفراد العينة الرافضين حولها مما يعكس التشتت الواضح في إجابات المبحوثين موافقة ورفضا.

3- (تتيح لك الألعاب التي تمارسها حرية السيطرة على تغيير مجريات أحداثها) تحتل هذه العبارة الترتيب الثاني عشر من حيث درجة توفرها لدى أفراد العينة المستجيبة بالمجمع الجامعي بتبسة بوزن نسبي قيمته 2.82 وانحراف معياري قيمته 1.241 ،وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 ،مما يعني أن مستوى توفر هذه العبارة من خلال استجابات المبحوثين ضعيف حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 52.6 % وعددهم 30 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 47.4 % وعددهم 27 فردا ، وعليه فإن أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة على هذه العبارة يرون أن الألعاب الإلكترونية تتيح لهم حرية السيطرة على تغيير مجريات أحداثها ، مما يعكس خاصية اللاعبية التي تميز الألعاب كوسائل اتصالية عن غيرها من وسائل الاتصال الأخرى ، بينما لايرى أفراد العينة التي كانت إجاباتها بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن الألعاب التي يمارسونها لا تتيح لهم السيطرة على تغيير مجريات أحداثها ، ويتبين من قيمة الانحراف المعياري نسبة تشتت إجابات المبحوثين فما يتعلق بهذه العبارة بين مؤيد ومعارض.

1- (ممارسة الألعاب الإلكترونية تثير إحساسك بالمتعة) تحتل هذه العبارة الترتيب الثالث عشر من حيث درجة توفرها لدى أفراد العينة المستجيبة بالمجمع الجامعي بتبسة بوزن نسبي قيمته 2.81 وانحراف معياري قيمته 1.025 ، وقيمة المتوسط الحسابي تنتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 ، مما يعني أن مستوى توفر العبارة من خلال إجابات المبحوثين متوسط حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 61.4 % وعددهم 35 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 38.6 % وعددهم 22 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون أن ممارسة الألعاب

الإلكترونية تثيرإحساسهم بالمتعة من خلال خاصية التفاعلية والتحكم في مجريات اللعبة الممارسة ، فالتفاعلية واللاعبية خاصيتان تميزان الألعاب كوسائط اتصالية عن غيرها من وسائل الاتصال الحديثة على غرار التلفزيون والسينما ، فالمشاهد لهذين الأخيرين لا يستطيع أن يغير سياقات مضامينهما ، بينما يستطيع ممارس الألعاب الإلكترونية أن يبدأ اللعبة وينهيها متى شاء ، وعلى العكس يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية لا تثير إحساسهم بالمتعة ومن خلال قيمة الانحراف المعياري وتقارب نسب المستجبين بين مؤيد ورافض تظهر نسبة تشتت إجابات المبحوثين على هذه العبارة.

الجدول رقم 14

إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بتأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب.

رقم العبارة		الإجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
		موافق جدا	موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	غير موافق إطلاقا		
تساهم الألعاب التي تمارسها في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة على مجتمعاتنا.	ت	9	17	12	9	10	3.11	1.345
	%	154.8	29.8	21.1	15.8	17.5		
المضامين الثقافية التي تروجها الألعاب الإلكترونية تحارب التعدد الثقافي وتستهدف خصوصيتنا الثقافية .	ت	6	16	14	12	9	2.96	1.253
	%	10.5	28.1	24.6	21.1	15.8		

تشجع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة سليمة .	ت	6	10	18	16	7	2.86	1.172
	%	10.5	17.5	31.6	28.1	12.3		
أبطال اللعبة الممارسة ورموزها تعتبرهم قدوة لك في واقعك الحقيقي.	ت	7	20	8	6	16	2.93	1.450
	%	12.3	35.1	14	10.5	28.1		
تتعارض الألعاب التي تمارسها مع عقيدتك الإسلامية وتقاليدك التي نشأت عليها في مجتمعك.	ت	9	8	14	14	12	2.79	1.359
	%	154.8	14	24.6	24.6	21.1		
الألعاب التي تمارسها تحمل ثقافة العنف والإجرام والرذيلة .	ت	9	11	12	13	12	2.86	1.381
	%	15.8	19.3	21.1	22.8	21.1		
الألعاب الإلكترونية في هذا العصر تشكل ظاهرة عالمية يمارسها غالبية الشباب في العالم في رأيك.	ت	12	14	11	11	9	3.16	1.386
	%	21.1	24.6	19.3	19.3	15.8		
تحمل مضامين الألعاب الممارسة مخاطر أخلاقية تهدد سلامة واستقرار المجتمع الذي تنتمي إليه.	ت	10	12	11	15	9	2.98	1.356
	%	17.5	21.1	19.3	26.3	15.8		
تروج الألعاب الممارسة	ت	8	9	12	15	13	2.72	1.360

للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية وتعكس قيم الهيمنة والسيطرة الأمريكية على العالم	%	14	15.8	21.1	26.3	22.8		
يشكل محتواها الثقافي الترفيهي خطرا على هويتك الثقافية.	ت	2	16	16	17	6	2.84	1.066
	%	3.5	28.1	28.1	29.8	10.5		
تساهم في إعادة تشكيل ثقافتك وتغيير رؤيتك للعالم الذي تعيش فيه.	ت	4	12	16	14	11	2.72	1.206
	%	7	21.1	28.1	24.6	19.3		
تعكس الألعاب الإلكترونية ثقافة منتجيها وصانعيها في رأيك.	ت	7	13	21	11	5	3.11	1.129
	%	12.3	22.8	36.8	19.3	8.8		
تستطيع الألعاب الإلكترونية التي تمارسها تغيير وجه العالم ثقافيا كظاهرة شبابية عالمية.	ت	6	8	23	15	5	2.91	1.090
	%	10.5	14	40.4	26.3	8.8		
تعيد الألعاب التي تمارسها صياغة ثقافتك من جديد .	ت	5	14	14	15	9	2.84	1.222
	%	8.8	24.6	24.6	26.3	15.8		
الألعاب التي تمارسها تؤثر على محافظتك على الصلوات واغتنام الوقت فيما ينفع .	ت	14	6	10	12	15	2.86	1.540
	%	24.6	10.5	17.5	21.1	26.3		
المتوسط الكلي لعبارات المحور							2.91	1.28

ت : التكرار ؛ % : النسبة المئوية

يظهر الجدول رقم 12 مستوى تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إجابات مفردات الدراسة حول محور العبارات الخاصة بالألعاب الإلكترونية وبلغ متوسط مستوى التوفر للعبارات 2.91 من أصل خمسة درجات أي بنسبة أقل من 60% ، من الدرجة القصوى للمقياس، وانحراف معياري يقدر بـ 1.28 ،مما يعكس أن مستوى تأثيرات الألعاب الإلكترونية متوفر بدرجة متوسطة مما يعكس قيمة التجانس العالية في الإجابات، وتبين من الجدول أن هناك تفاوت في منظور أفراد الدراسة لتوفر تأثيرات الألعاب ، ما بين متوسط وغير متوفر أوضعيف التوفر، حيث تراوحت متوسطات منظور الطلبة الجامعيين في العينة المستجيبة لمستوى تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة بين 2.72 و 3.16 ، مما يشير إلى عدم وجود اختلافات كبيرة بين إجابات أفراد عينة الدراسة على محور تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية ، من خلال قراءة التكرارات والنسب المئوية لعبارات المحور تبين وجود قرائن ودلائل على تأثيرات الألعاب الإلكترونية أهمها:

أ- العبارات التي أوزانها النسبية تنتمي للمجال من 2.60 إلى أقل من 3.40، كانت درجة الموافقة فيها متوسطة ، أي أن المبحوثين ينظرون إليها على أنها متوفرة بشكل متوسط .

7 - (الألعاب الإلكترونية في هذا العصر تشكل ظاهرة عالمية يمارسها غالبية الشباب في العالم في رأيك) تحتل هذه العبارة الترتيب الأول من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بأكبر وزن نسبي قيمته 3.16 وانحراف معياري قيمته 1.386 ، 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 65 % وعددهم قدر بـ 37 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 35.1 % وعددهم 20 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب الإلكترونية تشكل ظاهرة عالمية 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 ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

1 – (تساهم الألعاب التي تمارسها في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة على مجتمعاتنا) تحتل هذه العبارة الترتيب الثاني من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بثاني أكبروزن نسبي قيمته 3.11 وانحراف معياري قيمته 1.345 ، 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 66.7 % وعددهم 38 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 33.3 % وعددهم 19 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها 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 ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

12 – (تعكس الألعاب الإلكترونية ثقافة منتجيها وصانعيها في رأيك) تحتل هذه العبارة الترتيب الثاني من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بثاني أكبر وزن نسبي قيمته 3.11 وانحراف معياري قيمته 1.129، 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 71.9% وعددهم قدر بـ 41 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 28.1 % وعددهم 16 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 ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

8 – (تحمل مضامين الألعاب الممارسة مخاطر أخلاقية تهدد سلامة واستقرار المجتمع الذي تنتمي إليه) تحتل هذه العبارة الترتيب الثالث من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.98 وانحراف معياري قيمته 1.356 ، وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 ن 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 57.9 % وعددهم 33 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 42.1 % وعددهم 24 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 ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت بين يعكس تباين إجابات المبحوثين قبولا ورفضا حولها أيضا.

2 – (المضامين الثقافية التي تروجها الألعاب الإلكترونية تحارب التعدد الثقافي وتستهدف هويتنا الثقافية) تحتل هذه العبارة الترتيب الرابع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات

المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.96 وانحراف معياري قيمته 1.253 ، 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 63.2 % وعددهم 36 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 36.9 % وعددهم 21 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن المضامين الثقافية التي تروجها الألعاب الإلكترونية تحارب التعدد الثقافي وتستهدف هويتنا الثقافية ، مما يعكس درجة الوعي المرتفعة لدى هؤلاء الممارسين ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن المضامين الثقافية التي تروجها الألعاب الإلكترونية لا تحارب التعدد الثقافي ولا تستهدف هويتنا الثقافية ، مما يعكس درجة وعيهم المنخفضة تجاه مضامين هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية حاملة القيمة ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت واضح يعكس تباين إجابات المبحوثين قبولا ورفضا.

4 – (أبطال اللعبة ورموزها تعتبرهم قدوة لك في واقعك الحقيقي) تحتل هذه العبارة الترتيب الخامس من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.93 وانحراف معياري قيمته 1.450 ، 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 61.4 % وعددهم 35 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 38.6 % وعددهم 22 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن أبطال اللعبة ورموزها يشكلون قدوة لهم في الواقع الحقيقي ، وهذا ما يعبر عنه بثقافة الغرفة مما يعكس انسياق هؤلاء الممارسين وراء تقليد رموز تلك الألعاب بعد استدماجها من فضاءاتها الافتراضية ومحاكاتها في الواقع الحقيقي ، مما يعكس تأثرهم بشخصيات الألعاب الممارسة ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة فلا يعتبرون أبطال اللعبة رموزا يمكن أن يتخذونها قدوة وبالتالي لم يدخل هؤلاء الممارسون دائرة التقليد لمحاكاة شخصيات تلك المؤسسات حاملة القيمة في الواقع الحقيقي الذي يعيشون فيه ، وعليه فهؤلاء أكثر وعيا من أفراد العينة الذين أجابوا

بالموافقة على هذه العبارة ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس كبير واضح في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك درجة تشتت تعكس تباين إجابات المبحوثين قبولا ورفضا حولها أيضا.

13 - (تستطيع الألعاب الإلكترونية التي تمارسها تغيير وجه العالم ثقافيا كظاهرة شبابية عالمية) تحتل هذه العبارة الترتيب السادس من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.91 وانحراف معياري قيمته 1.090 ، 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 64.9 % وعددهم 37 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 35.1 % وعددهم 20 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها ظاهرة شبابية تستطيع تغيير وجه العالم ثقافيا ، مما يعكس بأن هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية من أدوات العولمة الفاعلة التي تحمل بالتالي قيم وثقافة من يتحكمون بزمام صناعتها والترويج بالتالي 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 ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت يعكس اختلاف إجابات المبحوثين إن قبولا أو رفضا حولها أيضا.

3 - (تشجع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة سليمة) تحتل هذه العبارة الترتيب السابع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.86 وانحراف معياري قيمته 1.172 ، 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 59.6% وعددهم 34 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 40.4 % وعددهم 23 فردا

وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب الإلكترونية تشجعهم كممارسين على اكتساب ثقافة سليمة ، مما يعكس أن الألعاب التي يمارسها أفراد هذه العينة تصنف في خانة الألعاب الهادفة والجادة ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأنها لاتشجع ممارسيها على اكتساب ثقافة سليمة أي أنهم يرون أن محتواها غير هادف ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك تشتت يعكس تباين إجابات المبحوثين حولها أيضا.

6 – (الألعاب التي تمارسها تحمل ثقافة العنف والإجرام والرذيلة) تحتل هذه العبارة الترتيب السابع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.86 وانحراف معياري قيمته 1.381 ،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 56.2 % وعددهم 32 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 43.9 % وعددهم 25 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب التي يمارسونها تحمل ثقافة العنف والجنس والإجرام والرذيلة بوجه عام ، مما يعكس أن 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 تحمل ثقافة العنف والإجرام والرذيلة مما يعكس أن الألعاب التي يمارسونها من النوع الجاد الهادف ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ،فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك تشتت بين واضح يعكس تباين إجابات المبحوثين.

15 – (الألعاب التي تمارسها تؤثر على محافظتك على الصلوات واغتنام الوقت فيما ينفع) تحتل هذه العبارة الترتيب السابع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.86 وانحراف معياري قيمته 1.540 ، مما يبين أن 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 مقدرة بـ 52.6 % وعددهم 30 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 47.4 % وعددهم 27 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب التي يمارسونها تؤثر على محافظتهم على أداء 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 أن هذه الوسائط حاملة القيمة يستغرق فيها هؤلاء الممارسون ليهدروا أثمن قيمة ألا وهي الوقت ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأنها لاتؤثر على محافظتهم على الصلوات ، مما يعكس أنهم يمارسون ترفيههم خارج أوقات الصلوات المفروضة وهذه الفئة أكثر وعيا ومحافظة من الفئة المبحوثة الموافقة ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة، فإن هناك تجانس واضح في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت بيِّن يعكس تباين إجابات المبحوثين حولها أيضا.

10- (يشكل محتواها الثقافي الترفيهي خطرا على هويتك الثقافية) تحتل هذه العبارة الترتيب الثامن من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.84 وانحراف معياري قيمته 1.066 ، 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 59.7% وعددهم 34 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 40.3 % وعددهم 23 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون ، بأن مضامين الألعاب التي يمارسونها تهدد هويتهم الثقافية ، مما يعكس وعيهم وإحساسهم بالخطر الداهم المستهدف خصوصيتنا الثقافية ، وأن 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 ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات

المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك تشتت يعكس تباين إجابات جميع المبحوثين حولها أيضا.

14 – (تعيد الألعاب التي تمارسها صياغة ثقافتك من جديد) تحتل هذه العبارة الترتيب الثامن من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.84 وانحراف معياري قيمته 1.222 ،وقيمة المتوسط الحسابي لهذه العبارة ينتمي إلى المجال من 2.60 إلى أقل من 3.40 ، مما يبين أن مستوى التوفر لهذه العبارة متوسط في إجابات العينة المبحوثة حيث كانت أعلى نسبة في أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة مقدرة بـ 58 % وعددهم 33 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 42.1 % وعددهم 24 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 التكنوترفيهية ومحاكاتها في الواقع الحقيقي، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة ، بأن الألعاب الممارسة لا تعيد صياغتهم ثقافيا مما يظهر عدم تأثر هؤلاء بالمضامين التي تضخها هذه الوسائط حاملة القيمة وبالتالي فإن الفئة المبحوثة غير الموافقة محصنة ثقافيا عن الفئة الموافقة ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك تشتت يعكس اختلاف الإجابات أيضا لدى كل أفراد العينة.

5 – (تتعارض الألعاب التي تمارسها مع عقيدتك الإسلامية وتقاليدك التي نشأت عليها في مجتمعك) تحتل هذه العبارة الترتيب التاسع من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.79 وانحراف معياري قيمته 1.359 ، 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 54.5 % وعددهم 31 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 45.7 % وعددهم 26 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن الألعاب التي يمارسونها تتعارض مع العقيدة الإسلامية والتقاليد الاجتماعية

والثقافية التي نشأوا عليها مما يعكس أن 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 الألعاب التي يمارسونها لا تتعارض مع عقيدتهم وتقاليدهم والفئة الموافقة أكثر وعيا من نظيرتها غير الموافقة ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت بيِّن واضح يعكس تباين واختلاف إجابات المبحوثين.

9- (تروج الألعاب الممارسة للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية وتعكس قيم الهيمنة والسيطرة الأمريكية على العالم) تحتل هذه العبارة الترتيب العاشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته 2.72 وانحراف معياري قيمته 1.360، 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 50.9 % وعددهم 29 فردا ، أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 49.1 % وعددهم 28 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن هذه المؤسسات الترفيهية أوعية ناقلة للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية عاكسة قيم الهيمنة الأمريكية على العالم مما يظهر أن هذه المؤسسات من أدوات العولمة الفاعلة ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأنها لا تروج لقيم الهيمنة والسيطرة ، مما يعكس درجة وعيهم المنخفضة تجاه المضامين العولمية التي تحاول هذه الوسائط الترفيهية الترويج لها ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، ويظهر التشتت واضحا من خلال التباين والاختلاف في إجابات المبحوثين.

11 - (تساهم في إعادة تشكيل ثقافتك وتغيير رؤيتك للعالم الذي تعيش فيه) تحتل هذه العبارة الترتيب العاشر من حيث درجة توفرها من خلال إجابات المبحوثين بوزن نسبي قيمته

2.72 وانحراف معياري قيمته 1.206 ، 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 56.2 % وعددهم 32 فردا أما نسبة أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بعدم الموافقة 43.9 % وعددهم 25 فردا ، وبالتالي فإن أفراد العينة الذين كانت إجاباتهم بالموافقة على هذه العبارة يرون بأن هذه المؤسسات الترفيهية غير الرسمية تساهم في إعادة تشكيل ثقافتهم وتغيير رؤيتهم للعالم الذي يعيشون فيه مما يعكس أن المضامين الثقافية حاملة القيمة التي تضخها هذه المؤسسات باستمرار لممارسيها يبين أنها محاضن غير رسمية لتنشئة ثقافية مغايرة للسائد المألوف في المجتمع الذي ينتمي إليه هؤلاء الممارسون ، بينما يرى أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على هذه العبارة بأن هذه الوسائط لا تساهم في إعادة تشكيل ثقافتهم وتغيير رؤيتهم للعالم مما يعكس أن هؤلاء لم يتأثروا بشكل كبير بمضامين الألعاب التي يمارسونها ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ويظهر التشتت جليا في إجابات أفراد العينة حولها أيضا.

إن تتبع إجابات المبحوثين حول عبارات محوري ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة ، يفضي إلى وجود نسبة تشتت واضحة تختلف درجتها من نسبة عبارة إلى أخرى ، إن موافقة أو رفضا في إجابات المبحوثين تتبين من خلال قيمة الانحراف المعياري لكل عبارة ، لأن مفردات الدراسة لم تستقر على الإجابة بالموافقة أو الرفض فحسب ، بل تباينت بين موافق وغير موافق ، إلا أن نسبة الموافقة أكبر نسبيا من نسبة عدم الموافقة ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس بين واضح تختلف درجاته حسب النسبة في إجابات المبحوثين بالموافقة حول كل العبارات ، وهناك تباين واختلاف أيضا لدى العينة المبحوثة الرافضة يعكس نسبة التشتت الواضحة.

رابعا : اختبار الفرضيات

تهدف الدراسة إلى التعرف على المستوى المرتفع لممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية

في عصر العولمة بالمجمع الجامعي بتبسة ، والتعرف أيضا على وجود تأثيرات للألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي في عصر العولمة ، وذلك من خلال قياس أثر الممارسة على إعادة تشكيل ثقافة هؤلاء الممارسين ، ومعرفة مدى اختلاف آرائهم بتباين خصائصهم الديموغرافية ، وأخيرا التعرف على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير العمر وعلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب تعزى لمتغير العمر وفيما يلي عرض تفصيلي لنتائج اختبار فرضيات الدراسة.

1 – : الفرضية الرئيسة الأولى :

يعد مستوى ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية مرتفعا في عصر العولمة.

تم استخدام معامل ارتباط بيرسون، وحساب قيمة T لمعرفة ما إذا كانت هناك علاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة.

الجدول رقم 15

معامل ارتباط بيرسون بين محوري ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها

في إعادة تشكيل ثقافة الشباب

	الارتباط	معامل التفسير	مستوى الدلالة
علاقة الألعاب الإلكترونية بتأثيراتها	0.36	0.13	0.006

يلاحظ من نتائج الجدول رقم 15 أن قيمة معامل ارتباط بيرسون بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها يساوي 0.36 عند مستوى دلالة 0.006 ، كما أن قيمة معامل التفسير تساوي 0.13 ، وهذا يعني أن ممارسة الألعاب الإلكترونية وإن كانت مرتفعة فإنها تفسر 13 بالمائة من التغير الحاصل في مستوى تشكيل ثقافة الشباب وهو تأثير ضعيف جدا ولكنه موجود ويؤخذ في الحسبان. ولتأكيد النتيجة تم تحليل الانحدار الخطي البسيط وقد جاءت النتائج كما يوضحها الجدول الموالي :

الجدول رقم 16

نتائج تحليل الانحدار الخطي البسيط لمحوري ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب

	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T	درجات الحرية	مستوى الدلالة
ممارسة الألعاب الإلكترونية* تأثيرات ممارسة الألعاب في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	3.06	0.44	7.378	56	0.006

تبين نتائج اختبار T أن قيمتة تساوي عند درجات حرية[591] 56 ومستوى دلالة 0.006.

تابع الجدول رقم 16

	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
الانحدار	1.469	1	1.469	8.234	0.006

[591] تعطي جداول t قيماً لتوزيع t المناظرة لما يسمى بدرجات الحرية(V) ، وهي أقل من حجم العينة بـ1 . أنظر: المعهد العربي للتخطيط والإحصاء، عرض وتبويب البيانات الإحصائية، 2008/03/17

http://www.arab-api.org/course7/c7_5_1_2.htm

زيارة بتاريخ : 25 ماي 2011 على الساعة 21 : 36 دقيقة

	9.812	55			
المجموع	11.281	56	0.178		

تابع الجدول رقم 16

	المعاملات غير القياسية		المعاملات القياسية		مستوى الدلالة
	B	الخطأ المعياري	Beta	T	
الثابت (تأثيرات الألعاب الإلكترونية)في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	2.197	0.298	-	7.378	0.000
ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.288	0.101	0.361	2.869	0.006

من الجدول رقم 16 يلاحظ أن قيمة F تساوي 8.234 ومستوى دلالة 0.006 وهذا يعني أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل دال إحصائيا على إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة . كما تشير نتائج الجدول إلى أن قيمة T=7.378 ومستوى الدلالة 0.006 وبذلك تقبل الفرضية الرئيسة الأولى .

تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري وقيمة مربع كاي،[592] لإجابات مفردات الدراسة على محور مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية. كما تم

[592] يستعمل للمقارنة بين التكرار المشاهد للفئات والتكرار المتوقع لها، المحتسب على أساس الفرضية الرئيسة الأولى .

ترتيب العبارات وفق المتوسط الحسابي لكل عبارة من عبارات ممارسة الألعاب الإلكترونية والنتائج موضحة في الجدول أدناه.

الجدول رقم 17

حساب الإحصاء الوصفي لإجابات مفردات الدراسة حول محور ممارسة الألعاب الإلكترونية

رقم العبارة		الإجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة K^2	قيمة p	الترتيب
		موافق جدا	موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	غير موافق إطلاقا					
12	ت	9	18	14	9	7	3.23	1.254	7.123	0.130	1
	%	15.8	31.6	24.6	15.8	12.3					
2	ت	8	14	20	11	4	3.19	1.125	12.912	0.012	2
	%	14	24.6	35.1	19.3	7.0					
9	ت	10	14	14	15	4	3.19	1.217	7.298	0.121	2
	%	17.5	24.6	24.6	26.3	7					
8	ت	8	17	14	14	4	3.19	1.172	9.754	0.045	2
	%	14	29.8	24.6	24.6	7					
6	ت	7	14	22	10	4	3.18	1.088	17.123	0.002	3
	%	12.3	24.6	38.6	17.5	7					
10	ت	9	20	8	9	11	3.12	1.390	8.526	0.074	4
	%	15.8	35.1	14	15.8	19.3					
11	ت	13	10	11	12	11	3.04	1.451	0.456	0.978	5
	%	22.8	17.5	19.3	21.1	19.3					

5	ت	7	16	12	15	7	3.02	1.246	6.421	0.170	6
	%	12.3	28.1	21.1	26.3	12.3					
4	ت	9	14	9	18	7	3.00	1.309	7.123	0.130	7
	%	15.8	24.6	15.8	31.6	12.3					
14	ت	1	18	23	9	6	2.98	0.991	28.175	0.000	8
	%	1.8	31.6	40.4	15.8	10.5					
13	ت	6	16	10	20	5	2.96	1.195	14.667	0.005	9
	%	10.5	28.1	17.5	35.1	8.8					
7	ت	7	13	12	20	5	2.95	1.202	12.035	0.017	10
	%	12.3	22.8	21.1	35.1	8.8					
15	ت	12	6	15	10	14	2.86	1.457	4.491	0.344	11
	%	21.1	10.5	26.3	17.5	24.6					
3	ت	4	18	8	18	9	2.82	1.241	13.965	0.007	12
	%	7	31.6	14	31.6	15.8					
1	ت	4	8	23	17	5	2.81	1.025	23.965	0.000	13
	%	7	14	40.4	29.8	8.8					
المتوسط الكلي لتوافر ممارسة الألعاب الإلكترونية							3.03	1.22			

** دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل.

* دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.05 فأقل.

ت: التكرار؛ % النسبة المئوية.

يظهر الجدول رقم 17 مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب بالمجمع الجامعي بتبسة ، حيث يبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0.05 و0.01 فأقل، بين تكرارات استجابات أفراد العينة حول محورالألعاب الإلكترونية . وقد بلغ متوسط توفره 3.03 من أصل 5 درجات، أي بنسبة تقارب 60% من الدرجة القصوى للمقياس، وانحراف معياري يساوي 1.22 ، مما يبين درجة التجانس العالية في الإجابات، وهذا يؤكد أن أغلبية أفراد الدراسة يرون أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب بالمجمع الجامعي متوفر بدرجة كبيرة. كما يتضح من الجدول أن هناك تفاوت في رؤية أفراد الدراسة لمدى توفر هذه الممارسة ، ما بين متوفرة لحد كبير ومتوسطة وغير متوفرة، حيث تراوحت متوسطات رؤيتهم لمستوى الممارسة بين 2.81 و3.23. ويتبين أن قيمة P دالة إحصائيا عند جميع عبارات المحور عند مستوى الدلالة 0.01 و0.05 فأقل، مما يشير إلى عدم وجود اختلافات بين إجابات أفراد عينة الدراسة على محورممارسة الألعاب الإلكترونية ، ويظهر من قراءة التكرارات والنسب لعبارات المحور وجود مؤشرات لممارسة الألعاب الإلكترونية أهمها:

أ- العبارات التي أوزانها النسبية تنتمي للمجال من 2.60 فما فوق، وهي العبارات التي كانت درجة الموافقة فيها كبيرة، أي أن العاملين ينظرون إليها على أنها متوفرة بشكل كبير.

- جاءت العبارة رقم 12 (تطوير الألعاب الإلكترونية العربية يجعلها أكثر انتشارا في أوساط الممارسين الشباب) في الترتيب الأول من حيث درجة توفرها لدى الممارسين من الشباب بالمجمع الجامعي بوزن نسبي 3.23، وافق على العبارة 41 من أفراد العينة بنسبة 72% وكان عدد المعترضين 16 بنسبة 28.1%، بانحراف معياري يساوي 1.254 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول هذه العبارة ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

- في الترتيب الثاني من حيث درجة التوفر العالية جاءت العبارة رقم 2 (تشعرك بالانتشاء والرغبة في معايشة تفاصيل اللعبة) بوزن نسبي 3.19، و42 فردا من العينة وافقوا على العبارة بنسبة 61.4% في مقابل 22 لم يوافقوا بنسبة 26.3%، ودرجة تجانس عالية في إجابات المبحوثين بانحراف معياري يساوي 1.125 ومرد ذلك إلى رغبة الشباب الجامعي في ممارسة هذه

الألعاب التي تستهويهم وتجذبهم إلى فضاءاتها الافتراضية ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

– جاءت العبارة رقم 9 (الألعاب العربية التي تمارسها تمكنك من التواصل وخلق صداقات جديدة) في المرتبة الثالثة من حيث درجة توفرها لدى الممارسين بالمجمع الجامعي بوزن نسبي 3.19، حيث وافق على ذلك 38 فردا بنسبة 66.7% من العينة مقابل 19 اعترضوا بنسبة 33.3%، وقد كان الانحراف المعياري 1.217 ،مما يدل على درجة التجانس العالية في إجابات المبحوثين حول هذه العبارة. ومرد هذه النتيجة إلى كون أغلب الممارسين ، يرون بأن الألعاب العربية الممارسة تربط هؤلاء بأواصر وصلات ، وخلق صداقات جديدة ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

– في المرتبة الثالثة من حيث درجة التوفر، العبارة رقم 8 (تتيح لك الألعاب التي تمارسها فرصة التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب) بوزن نسبي 3.19 ومجموع الموافقين 39 بنسبة 64.2% من العينة مقابل 18 لم يوافقوا بنسبة 31.6%، ، ودرجة تجانس عالية في إجابات المبحوثين على هذه العبارة بانحراف معياري يساوي 1.172، ومرد ذلك لكون الممارسين قد تعودوا على اللعب الجماعي الذي ينمي التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

– جاءت العبارة رقم 6 (الألعاب الممارسة تضيف إلى ملكاتك مهارات جديدة) في الترتيب الرابع من حيث درجة التوفر بوزن نسبي 3.18 ، حيث وافق على العبارة 43 شخصا بنسبة 75.5% من المجموع الكلي في مقابل 14 معترضين بنسبة 24.5%، وبانحراف معياري يساوي 1.088 ، مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تضيف إلى ملكاتهم مهارات جديدة ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

– جاءت العبارة رقم 10 (تستطيع الصورة ثلاثية الأبعاد 3D أن تجعل اللعبة أكثر نجاحا وانتشارا وأقرب إلى الواقع وأكثر متعة ولاعبية) في الترتيب الخامس بوزن نسبي 3.12 حيث وافق على العبارة 37 فردا بنسبة 64.9 % من المجموع الكلي في مقابل 20 فردا لم يوافقوا نسبتهم 35.1 % ، وبانحراف معياري قيمته 1.390 ، مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الصورة ثلاثية الأبعاد تجعل اللعبة أكثر لاعبية ومتعة وانتشارا ونجاحا ن ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

– جاءت العبارة رقم 11 (تستطيع الألعاب الإلكترونية منافسة السينما والتلفزيون) في الترتيب السادس بوزن نسبي 3.04 حيث وافق على العبارة 34 فردا بنسبة 59.6 % من المجموع الكلي في مقابل 23 فردا لم يوافقوا نسبتهم 40.4% ، وبانحراف معياري قيمته 1.451 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب الإلكترونية تستطيع منافسة السينما والتلفزيون ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

– جاءت العبارة رقم 5 (الألعاب الإلكترونية العربية في رأيك قادرة على منافسة نظيرتها الأجنبية) في الترتيب السابع بوزن نسبي 3.02 حيث وافق على العبارة 35 فردا بنسبة 61.5% من المجموع الكلي في مقابل 22 فردا لم يوافقوا نسبتهم 38.6% ، وبانحراف معياري قيمته 1.246 ، مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب الإلكترونية العربية تستطيع منافسة الألعاب الأجنبية ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

– جاءت العبارة رقم 4 (يساعدك فضاء اللعبة كممارس في تجاوز مشكلاتك اليومية في الواقع الذي تعيشه) في الترتيب الثامن بوزن نسبي 3.00 حيث وافق على العبارة 32 فردا بنسبة 56.2% من المجموع الكلي في مقابل 25 فردا لم يوافقوا نسبتهم 43.9% ، وبانحراف معياري قيمته 1.309 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية

المبحوثين يرون بأن. فضاء اللعبة يساعدهم كممارسين في تجاوز مشكلاتهم اليومية في الواقع الذي يعيشونه ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك تشتت كبير في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة إن قبولا أو رفضا أيضا ، مما يظهر التباين الواضح في إجابات العينة المستجيبة.

- جاءت العبارة رقم 14 (الألعاب كعنصر ثقافي جديد تلقى قبولا في في المجتمع الذي تنتمي إليه حسب رأيك) في الترتيب التاسع بوزن نسبي 2.98 حيث وافق على العبارة 42 فردا بنسبة 73.5% من المجموع الكلي في مقابل 15 فردا لم يوافقوا نسبتهم 26.3% ، وبانحراف معياري قيمته 0.991 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن. فضاء اللعبة يساعدهم كممارسين في تجاوز مشكلاتهم اليومية في الواقع الذي يعيشونه ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة.

- جاءت العبارة رقم 13 (تنتشر الألعاب الإلكترونية بكثرة في الوسط الجامعي الذي تعيش فيه) في الترتيب العاشر بوزن نسبي 2.96 حيث وافق على العبارة 32 فردا بنسبة 56.1% من المجموع الكلي في مقابل 25 فردا لم يوافقوا نسبتهم 43.9% ، وبانحراف معياري قيمته 1.195مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب الإلكترونية تنتشر بكثرة في الوسط الجامعي الذي يعيشون فيه ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت كبير في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة إن قبولا أو رفضا.

- جاءت العبارة رقم 7 (الفضاء الافتراضي للعبة الممارسة يكون بديلا للواقع الحقيقي في رأيك) في الترتيب الحادي عشر بوزن نسبي 2.95 حيث وافق على العبارة 32 فردا بنسبة 56.2% من المجموع الكلي في مقابل 25 فردا لم يوافقوا نسبتهم 43.9% ، وبانحراف معياري قيمته1.202 ،مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الفضاء الافتراضي للعبة الممارسة يكون بديلا للواقع الحقيقي في رأيهم ومن

خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت كبير في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة أيضا.

- جاءت العبارة رقم 15 (ممارسة الألعاب تعتبرها هروبا من المشكلات التي تعيشها في حياتك) في الترتيب الثاني عشر بوزن نسبي 2.86 حيث وافق على العبارة 33 فردا بنسبة 57.9% من المجموع الكلي في مقابل 24 فردا لم يوافقوا نسبتهم 42.1% ، وبانحراف معياري قيمته1.457 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن ممارسة الألعاب تعتبرا هروبا من المشكلات التي يعيشونها في حياتهم ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت كبير في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة إن قبولا أو رفضا.

- جاءت العبارة رقم 3 (تتيح لك الألعاب التي تمارسها حرية السيطرة على تغيير مجريات أحداثها) في الترتيب الثالث عشر بوزن نسبي 2.82 حيث وافق على العبارة 30 فردا بنسبة 52.6% من المجموع الكلي مقابل 27 فردا لم يوافقوا نسبتهم 47.4% ، وبانحراف معياري قيمته1.241 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك أن أغلبية المبحوثين يرون بأن ممارسة الألعاب تتيح لهم حرية السيطرة على تغيير مجريات أحداثها ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك تشتت واضح أيضا في إجابات المبحوثين التي تراوحت بين القبول والرفض مما يشكا تباينا جليا.

ولاختبار الفرضية تم استخدام اختبار T-test، وكون هذه الفرضية تقوم في الأساس على مقارنة متوسط المحور مع المتوسط المعياري لتحديد ما إذا كان المتوسط المحسوب أعلى من المتوسط المعياري بشكل دال إحصائيا أم لا، ونظرا لكون فقرات الدراسة قد تم قياسها على مقياس ليكارت الخماسي فيكون المتوسط المعياري هو3، ناتج من 1+2+3+4+5/5=3. والنتائج موضحة كما يلي:

الجدول رقم 18

نتائج اختبار T-Test

	قيمة المعيار=3		
	قيمة T	درجات الحرية	مستوى الدلالة
مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.610	56	0.544

* دال إحصائيا عند مستوى معنوية 0.05 فأقل.

تشير نتائج الجدول رقم 18 إلى أن قيمة T تساوي 0.610عند درجات حرية 56 ومستوى دلالة يساوي 0.544، ولأن الفرضية في اتجاه واحد يقسم مستوى الدلالة على 2 ليصبح 0.272 ، وهو أكبر من مستوى الدلالة 0.05، لذلك تقبل الفرضية الرئيسة الأولى أي أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة يعد مرتفعا لدى الشباب بالمجمع الجامعي بتبسة.

2 – : الفرضية الرئيسة الثانية

توجد تأثيرات للألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة .

تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري، وقيمة مربع كاي، والدلالة الإحصائية لإجابات مفردات الدراسة على محور مستوى تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب بالمجمع الجامعي بتبسة. وتم ترتيب العبارات وفق المتوسط الحسابي لكل عبارة من عبارات تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب والنتائج موضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 19

حساب الإحصاء الوصفي لإجابات مفردات الدراسة حول محور تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب

رقم العبارة		الإجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة K^2	قيمة p	الترتيب
		موافق جدا	موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	غير موافق إطلاقا					
7	ت	12	14	11	11	9	3.16	1.386	1.158	0.885	1
	%	21.1	24.6	19.3	19.3	15.8					
1	ت	9	17	12	9	10	3.11	1.345	3.965	0.411	2
	%	15.8	29.8	21.1	15.8	17.5					
12	ت	7	13	21	11	5	3.11	1.129	13.614	0.009	2
	%	12.3	22.8	36.8	19.3	8.8					
8	ت	10	12	11	15	9	2.98	1.356	1.860	0.762	3
	%	17.5	21.1	19.3	26.3	15.8					
2	ت	6	16	14	12	9	2.96	1.253	5.544	0.236	4
	%	10.5	28.1	24.6	21.1	15.8					
4	ت	7	20	8	6	16	2.93	1.450	13.614	0.009	5
	%	12.3	35.1	14	10.5	28.1					
13	ت	6	8	23	15	5	2.91	1.090	20.105	0.000	6
	%	10.5	14.0	40.4	26.3	8.8					
3	ت	6	10	18	16	7	2.86	1.172	10.105	0.039	7

	%	10.5	17.5	31.6	28.1	12.3					
6	ت	9	11	12	13	12	2.86	1.381	0.807	0.603	7
	%	15.8	19.3	21.1	22.8	21.1					
15	ت	14	6	10	12	15	2.86	1.540	4.491	0.344	7
	%	24.6	10.5	17.5	21.1	26.3					
10	ت	2	16	16	17	6	2.84	1.066	16.772	0.002	8
	%	3.5	28.1	28.1	29.8	10.5					
14	ت	5	14	14	15	9	2.84	1.222	6.421	0.170	8
	%	8.8	24.6	24.6	26.3	15.8					
5	ت	9	8	14	14	12	2.79	1.359	2.737	0.606	9
	%	15.8	14	24.6	24.6	21.1					
9	ت	8	9	12	15	13	2.72	1.360	2.912	0.573	10
	%	14.0	15.8	21.1	26.3	22.8					
11	ت	4	12	16	14	11	2.72	1.206	7.298	0.121	11
	%	7	21.1	28.1	24.6	19.3					
المتوسط الكلي لتوافر تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب							2.91	1.28			

** دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل.

* دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.05 فأقل.

ت: التكرار؛ % النسبة المئوية.

– جاءت العبارة رقم 7 (الألعاب الإلكترونية في هذا العصر تشكل ظاهرة عالمية يمارسها غالبية الشباب في العالم في رأيك) في الترتيب الأول بوزن نسبي 3.16 حيث وافق على العبارة 37 فردا

بنسبة 65% من المجموع الكلي في مقابل 20 فردا لم يوافقوا نسبتهم 35.1% ، وبانحراف معياري قيمته1.386 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن ممارسة الألعاب في هذا العصر تشكل ظاهرة عالمية يمارسها غالبية الشباب في العالم في رأيهم ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة. وليس هناك تشتت كبير في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة.

- جاءت العبارة رقم 1 (تساهم الألعاب التي تمارسها في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة على مجتمعاتنا) في الترتيب الثاني بوزن نسبي 3.11 حيث وافق على العبارة 38 فردا بنسبة 66.7% من المجموع الكلي في مقابل 19 فردا لم يوافقوا نسبتهم 33.3% ، وبانحراف معياري قيمته1.345 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب الممارسة تساهم في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة على مجتمعاتنا في رأيهم ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وليس هناك تشتت كبير في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة.

- جاءت العبارة رقم 12 (تعكس الألعاب الإلكترونية ثقافة منتجيها وصانعيها في رأيك) في الترتيب الثاني بوزن نسبي 3.11 حيث وافق على العبارة 41 فردا بنسبة 71.9% من المجموع الكلي في مقابل 16 فردا لم يوافقوا نسبتهم 28.1% ، وبانحراف معياري قيمته1.129 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب الإلكترونية تعكس ثقافة منتجيها وصانعيها في رأيهم ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وليس هناك تشتت كبير في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة.

- جاءت العبارة رقم 8 (تحمل مضامين الألعاب الممارسة مخاطر أخلاقية تهدد سلامة واستقرار المجتمع الذي تنتمي إليه) في الترتيب الثالث بوزن نسبي 2.98 حيث وافق على العبارة 33 فردا بنسبة 57.9% من المجموع الكلي مقابل 24 فردا لم يوافقوا نسبتهم 49.1% ، وبانحراف معياري قيمته1.356 ، مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن

أغلبية المبحوثين يرون بأن مضامين الألعاب الممارسة تحمل مخاطر أخلاقية تهدد سلامة واستقرارالمجتمع الذي تنتمي إليه في رأيهم، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك تشتت كبير في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة إن قبولا أو رفضا.

– جاءت العبارة رقم 2 (المضامين الثقافية التي تروجها الألعاب الإلكترونية تحارب التعدد الثقافي وتستهدف خصوصيتنا الثقافية) في الترتيب الرابع بوزن نسبي 2.96 حيث وافق على العبارة 36 فردا بنسبة 63.2% من المجموع الكلي مقابل 21 فردا لم يوافقوا نسبتهم 36.9% ، وبانحراف معياري قيمته1.253 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن المضامين الثقافية التي تروجها الألعاب الإلكترونية تحارب التعدد الثقافي وتستهدف خصوصيتنا الثقافية في رأيهم ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ن فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك تشتت واضح في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة.

– جاءت العبارة رقم 4 (أبطال اللعبة الممارسة ورموزها تعتبرهم قدوة لك في واقعك الحقيقي) في الترتيب الخامس بوزن نسبي 2.93 حيث وافق على العبارة 35 فردا بنسبة 61.4% من المجموع الكلي مقابل22 فردا لم يوافقوا نسبتهم 38.6% ، وبانحراف معياري قيمته1.450 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن أبطال اللعبة الممارسة ورموزها تعتبرهم قدوة لك في واقعك الحقيقي في رأيهم ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ن فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ن وهناك تشتت بين في إجابات أفراد العينة رفضا أو موافقة حول هذه العبارة أيضا.

– جاءت العبارة رقم 13 (تستطيع الألعاب الإلكترونية التي تمارسها تغيير وجه العالم ثقافيا كظاهرة شبابية عالمية) في الترتيب السادس بوزن نسبي 2.91 حيث وافق على العبارة 37 فردا بنسبة 64.9% من المجموع الكلي مقابل20 فردا لم يوافقوا نسبتهم 35.1% ، وبانحراف معياري قيمته1.090 ، مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب الإلكترونية التي تمارسها تستطيع تغيير وجه العالم ثقافيا كظاهرة

شبابية عالمية في رأيهم ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس كبير في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، ولكن ليس هناك تشتت كبير في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة رفضا وموافقة حولها أيضا.

– جاءت العبارة رقم 3 (تشجع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة سليمة) في الترتيب السابع بوزن نسبي 2.86 حيث وافق على العبارة 34 فردا بنسبة 59.6% من المجموع الكلي مقابل23 فردا لم يوافقوا نسبتهم 40.4% ، وبانحراف معياري قيمته1.172 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب الإلكترونية تشجع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة سليمة في رأيهم ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ن فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت واضح في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة.

– جاءت العبارة رقم 6 (الألعاب التي تمارسها تحمل ثقافة العنف والإجرام والرذيلة) في الترتيب السابع بوزن نسبي 2.86 حيث وافق على العبارة 32 فردا بنسبة 56.2% من المجموع الكلي مقابل25 فردا لم يوافقوا نسبتهم 43.9% ، وبانحراف معياري قيمته1.381 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب الإلكترونية الممارسة تحمل ثقافة العنف والإجرام والرذيلة في رأيهم ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت كبير في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة.

– جاءت العبارة رقم 15 (ممارسة الألعاب تعتبر هروبا من المشكلات التي تعيشها في حياتك) في الترتيب السابع بوزن نسبي 2.86 حيث وافق على العبارة 33 فردا بنسبة 57.9% من المجموع الكلي مقابل24 فردا لم يوافقوا نسبتهم 42.1% ، وبانحراف معياري قيمته1.457 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب الإلكترونية الممارسة تعتبر هروبا من المشكلات التي يعيشونها في حياتهم حسب رأيهم ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول

هذه العبارة ، وهناك تشتت كبير واضح في إجابات كل أفراد العينة حول هذه العبارة قبولا ورفضا يعكس الاختلاف.

– جاءت العبارة رقم 10 (يشكل محتواها الترفيهي خطرا على هويتك الثقافية) في الترتيب الثامن بوزن نسبي 2.84 حيث وافق على العبارة 34 فردا بنسبة 59.7% من المجموع الكلي مقابل23 فردا لم يوافقوا نسبتهم 40.3% ، وبانحراف معياري قيمته1.066 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن المحتوى الترفيهي للألعاب الإلكترونية الممارسة يشكل خطرا على هويتهم الثقافية حسب رأيهم ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس واضح في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت كبير في إجابات أفراد العينة حول هذه العبارة أيضا.

– جاءت العبارة رقم 14 (تعيد الألعاب التي تمارسها صياغة ثقافتك من جديد) في الترتيب الثامن بوزن نسبي 2.84 حيث وافق على العبارة 33 فردا بنسبة 58% من المجموع الكلي مقابل24 فردا لم يوافقوا نسبتهم 42.1% ، وبانحراف معياري قيمته1.222 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين ، يرون بأن الألعاب الإلكترونية الممارسة تعيد صياغة ثقافتهم من جديد حسب رأيهم ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس كبير واضح في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة وهناك تشتت كبير بيِّن في إجابات كل أفراد العينة حول هذه العبارة قبولا ورفضا يعكس اختلاف المبحوثين حولها.

– جاءت العبارة رقم 5 (تتعارض الألعاب التي تمارسها مع عقيدتك الإسلامية وتقاليدك التي نشأت عليها في مجتمعك) في الترتيب التاسع بوزن نسبي 2.79 حيث وافق على العبارة 31 فردا بنسبة 54.4% من المجموع الكلي مقابل26 فردا لم يوافقوا نسبتهم 45.7% ، وبانحراف معياري قيمته1.359 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب التي يمارسونها تتعارض مع عقيدتهم الإسلامية وتقاليدهم التي نشأوا عليها في مجتمعهم حسب رأيهم ، أما الذين لم يوافقوا على هذه العبارة فيرون عكس نظرائهم الموافقين ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة فإن هناك تجانس

واضح في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك تشتت واضح يعكس اختلاف وتباين إجابات المبحوثين.

– جاءت العبارة رقم 9 (تروج الألعاب الممارسة للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية وتعكس قيم الهيمنة والسيطرة الأمريكية على العالم) في الترتيب العاشر بوزن نسبي 2.72 حيث وافق على العبارة 29 فردا بنسبة 50.9% من المجموع الكلي مقابل28 فردا لم يوافقوا نسبتهم 49.1% ، وبانحراف معياري قيمته1.360 ، مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب التي يمارسونها تروج للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية وتعكس قيم الهيمنة والسيطرة الأمريكية على العالم حسب رأيهم ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة، وهناك تشتت واضح يعكس اختلاف وتباين إجابات المبحوثين قبولا ورفضا فيما يتعلق بها.

– جاءت العبارة رقم 11 (تساهم في إعادة تشكيل ثقافتك وتغيير رؤيتك للعالم الذي تعيش فيه) في الترتيب العاشر بوزن نسبي 2.72 حيث وافق على العبارة 32 فردا بنسبة 56.2% من المجموع الكلي مقابل25 فردا لم يوافقوا نسبتهم 43.9% ، وبانحراف معياري قيمته1.206 مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين حول العبارة. ومرد ذلك إلى أن أغلبية المبحوثين يرون بأن الألعاب التي يمارسونها تساهم في إعادة تشكيل ثقافتهم ، وتغيير رؤيتهم للعالم الذي يعيشون فيه حسب رأيهم ، ومن خلال قيمة الانحراف المعياري المنخفضة ، فإن هناك تجانس واضح في إجابات المبحوثين بالموافقة حول هذه العبارة ، وهناك تشتت واضح يعكس اختلاف وتباين إجابات المبحوثين.

ولاختبار الفرضية تم استخدام اختبار كاي تربيع وجاءت النتائج كما في الجدول الموالي:

الجدول رقم 20

نتائج اختبار كاي تربيع لمستوى تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية

في إعادة تشكيل ثقافة الشباب

	قيمة مربع كاي	درجات الحرية	مستوى الدلالة
تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	0.130	56	*0.000

* دال إحصائيا عند مستوى دلالة 0.05 فأقل

تشير نتائج الجدول أعلاه إلى أن قيمة مربع كاي تساوي 0.130 عند درجات حرية 56 ومستوى معنوية يساوي 0.000 أقل من 0.05 لذلك تقبل الفرضية الرئيسة الثانية مما يدل على وجود تأثيرات لممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب بالمجمع الجامعي وبالتالي.

3 – : الفرضية الرئيسة الثالثة

ولاختبار الفرضية الثالثة التي تقول توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغيرالعمر ، تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي وجاءت النتائج كما في الجدول الموالي.

الجدول رقم 21

نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لمحور ممارسة الألعاب الإلكترونية

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة **F**	مستوى الدلالة **P**
ممارسة الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	5.844	27	0.216	0.569	0.928 غير دال
	داخل المجموعات	11.033	29	0.380		
	المجموع	16.877	56			

تشير نتائج الجدول رقم 21 إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات أفراد الدراسة حول محورها الأول ترد لمتغير العمر، 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 تعزى لمتغير العمر.

4 – : الفرضية الرئيسة الرابعة

ولاختبار الفرضية الرابعة التي تقول توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى إعادة تشكيل ثقافة الشباب تعزى لمتغير العمر تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي وجاءت النتائج كما في الجدول الموالي

الجدول رقم 22

نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لمحور تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة **F**	مستوى الدلالة **P**
تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب	بين المجموعات	10.544	24	0.439	2.220	0.18 غير دال
	داخل المجموعات	6.333	32	0.189		
	المجموع	16.877	56			

تشير نتائج الجدول رقم 22 إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات أفراد الدراسة حول محورها الثاني ترد لمتغير العمر، حيث أن قيمة **P** كانت أكبر من مستوى المعنوية 0.05 وعليه لا تقبل الفرضية الرابعة القائلة بوجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب تعزى لمتغير العمر.

خلاصة الفصل :

من خلال مناقشة وتحليل نتائج الدراسة الميدانية ، تم التوصل إلى مجموعة من النتائج المهمة فيما يتعلق بمستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية في المجمع الجامعي بتبسة، أين كان مستواها مرتفعا أما بالنسبة لتأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب ، فقد توصلت الدراسة إلى وجود تأثيرات ولكنها ليست قوية ، مقدرة بثلاثة عشر في المائة في إعادة تشكيل ثقافتهم في المجمع الجامعي بتبسة ، وبالتالي تم قبول الفرضيتين الرئيستين الأولى والثانية ، بينما لم تقبل الفرضيتان الرئيستان الثالثة والرابعة ، نظرا لعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ،سواء على مستوى ممارسة الألعاب ، أو على مستوى تأثيرات هذه الممارسة على إعادة تشكيل ثقافة الشباب بالمجمع الجامعي تعزى لمتغير العمر.

خاتمة

خاتمـــة :

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 ممارسة الألعاب الإلكترونية وظاهرة تأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، 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 ، فكل 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 ، 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 ، أين 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.

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 أو مرابية أو 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.

تساهم 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.

تساهم 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 ساعات 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 الموسومة: "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.

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 ، ورغم أن الدراسة توصلت لوجود تأثير بسيط حسب المعطى التفسيري الإحصائي الذي حصر نسبة التأثير في ثلاثة عشر بالمائة بالنسبة لتأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في العينة المستجيبة ، إلا أن 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 تحول في ذوات أفراد العينة ، وبالتالي خضوعهم للشر الأبيض الملازم لتلك المؤسسات ، من خلال الباراديغم الذي استخلصه الباحث من أفكار مفكرين عظيمين قدما الكثير للإنسانية مالك بن نبي وروجيه جارودي وشرحه في الفصل الخامس من الدراسة.

قائمة المراجع

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. أسامة ربيع أمين سليمان ، التحليل الإحصائي باستخدام برنامج spss ، المكتبة الأنجلو مصرية ، القاهرة ، الطبعة الثانية 2007.
7. أسعد السحمراني ، صراع الأمم بين العولمة والديمقراطية ، دار النفائس للنشر والتوزيع ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2000 .
8. أمين محمود العالم ، الوعي والوعي الزائف في الفكر العربي المعاصر ، دون ذكر مكان وسنة النشر .
9. أنور عبد الملك ، تغيير العالم ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 95 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1985 .
10. إبراهيم الناصر ، العولمة مقاومة واستثمار ، دون ذكر دار النشر، الرياض ، المملكة العربية السعودية ، الطبعة الأولى 2006 .

11. بدران العمر، تحليل بيانات البحث العلمي من خلال برنامج SPSS ، مكتبة الملك فهد الوطنية ، الرياض ، الطبعة الأولى 2004.
12. برهان غليون وسمير أمين ، ثقافة العولمة وعولمة الثقافة، دار الفكر المعاصر، دمشق، الطبعة الثانية 2002 .
13. برهان غليون ، مابعد الخليج وعصر المواجهات الكبرى ، مكتبة مدبولي ، القاهرة ، الطبعة الاولى 1993.
14. برهان غليون ، مجتمع النخبة ، دراسات الفكر العربي ، معهد الإنماء العربي ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 1986 .
15. بلغيث سلطان ، مفاتيح مفاهمية في العلوم الاجتماعية ، دار قرطبة ، دون ذكر البلد ، الطبعة الأولى 2006 .
16. بلقاسم سلاطنية وحسان الجيلاني ، محاضرات في المنهج والبحث العلمي ، الكتاب الثاني ، ديوان المطبوعات الجامعية ، بن عكنون ، الجزائر ،الطبعة الثانية 2009 .
17. تركي الحمد الثقافة العربية في عصر العولمة ، دارالساقي لبنان ، بيروت،الطبعة الأولى 1999 .
18. جاب الله عبد الفضيل بخيت و عبد الله بن سليمان الباحوث ، دول العالم الإسلامي والعولمة الاقتصادية ، جامعة ام القرى ، مكة المكرمة ، الطبعة الأولى 2002 .
19. جلال أمين ، العرب ونكبة الكويت ، مكتبة مدبولي ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1991 .
20. جلال أمين ، عصر الجماهير الغفيرة ، دار الشروق ، القاهرة – مصر ، الطبعة الأولى 2003 .
21. حسن مصدق ، النظرية النقدية التواصلية ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء – المغرب ، الطبعة الأولى 2005 .
22. حسين مؤنس ، الحضارة دراسة في أصول عوامل قيامها وتطورها ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم ، الطبعة الأولى 1978 .

23. خليل أحمد خليل ، المفاهيم الأساسية في علم الاجتماع ، دار الحداثة للطباعة والنشر ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 1984 .
24. خليل أحمد خليل ، سوسيولوجيا الجمهور السياسي الديني في الشرق الأوسط المعاصر ، المؤسسة العربية للدراسات والنشر ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى2005 .
25. ربحي مصطفى عليان وعثمان محمد غنيم ، مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق ، دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن ، الطبعة الأولى 2000 .
26. رشيد زرواتي ، تدريبات على منهجية البحث في العلوم الاجتماعية ، ديوان المطبوعات الجامعية ، قسنطينة ، الجزائر ، الطبعة الثانية 2008 .
27. روجي غارودي ، في سبيل حوار الحضارات ، تعريب عادل العوا ، دار عويدات للنشر، بيروت ، الطبعة العربية 1990 .
28. رياض عبد السلام ، انهيار العولمة ، دون ذكر مكان وسنة النشر .
29. سامي محمد صالح الدلال ، الإسلام والعولمة ، المنازلة العالمية الإسلامية والعولمة البشرية بين السنن الربانية والتدافع الإنساني الرياض – المملكة العربية السعودية ، الطبعة الأولى 2004 .
30. سعد زغلول بشير ، دليلك الى البرنامج الاحصائي spss ، المعهد الوطني للتدريب و البحوث الاحصائية ،العراق , الطبعة الأولى 2003.
31. سلاطنية بلقاسم وحسان الجيلاني ، أسس البحث العلمي ، الكتاب الأول ، ديوان المطبوعات الجامعية ، بن عكنون ، الجزائر ، ص.140 ، الطبعة الثانية 2007 .
32. سليمان بن صالح الخراشي ، العولمة ، دار بلنسية للنشر والتوزيع ، الرياض ، الطبعة الأولى 1999 .
33. شاكر عبد الحميد ، عصر الصورة السلبيات والإيجابيات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 311 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2005.
34. صالح فركوس ، تاريخ الجزائر ، من ماقبل التاريخ إلى غاية الاستقلال ، دار العلوم ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2005 .

35.عامر مصباح ، الإقناع الاجتماعي خلفيته النظرية وآلياته العملية ، ديوان المطبوعات الجامعية بن عكنون ، الجزائر الطبعة الأولى 2005 .
36.عباس أبوشامة عبد المحمود و محمد أمين البشري ، العنف الأسري في ظل العولمة ، الرياض ، الطبعة الأولى 2005 .
37.عبد الرحمان بن عبدالله الواصل ، البحث العلمي ، المملكة العربية السعودية ، دون ذكر دار النشر ، الطبعة الأولى 1999 .
38.عبد العزيز بن عثمان التويجري ، تأملات في قضايا معاصرة ، دار الشروق ، مدينة نصر ، مصر ، الطبعة الأولى 2002 .
39.عبد القادر بن محمد عطا صوفي آثار العولمة على عقيدة الشباب ، دون ذكر مكان النشر، الطبعة الأولى 2006.
40.عبد الوهاب المسيري ، الصهيونية والنازية ونهاية التاريخ ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1997 .
41.عبد الوهاب المسيري ، الفردوس الأرضي ، دراسات وانطباعات عن الحضارة الأمريكية الحديثة ، دون ذكر مكان وسنة النشر .
42.عبدالله العروي ، مفهوم الإيديولوجيا ، المركز الثقافي العربي ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الخامسة 1993 .
43.عزت حجازي ، الشباب العربي ومشكلاته ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 6: الكويت الطبعة الأولى 1985.
44.علي بن فايز الجحني ، الإرهاب والعولمة ، مركز البحوث والدراسات ، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية ، الرياض ، الطبعة الأولى 2002 .
45.علي محمد رحومة ، علم الاجتماع الآلي ، مقاربة في علم الاجتماع العربي والاتصال عبر الحاسوب ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 347 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2008.
46.علي هارون ، الإرهاب رالعولمي وانهيار الإمبراطورية الأمريكية ، دار الوافي للطباعة والنشر ، دون ذكر البلد ، الطبعة الأولى 2006 .

47. عواطف عبد الرحمان ، الإعلام العربي وقضايا العولمة ، العربي للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى 1999 .
48. فاروق مداس ، قاموس مصطلحات علم الاجتماع ، دار مدني للنشر والتوزيع ، دون ذكرسنة النشر
49. فاطمة عوض صابر وميرفت علي خفاجة ، أسس ومبادئ البحث العلمي ، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية ، الإسكندرية ، مصر ، الطبعة الأولى 2002 .
50. كمال الدين عبد الغني المرسي ، العلمانية والعولمة والأزهر ، دار المعرفة الجامعية ، مصر ، الطبعة الأولى 1999 .
51. مؤيد عبد الجبار الحديثي ، العولمة الإعلامية ، الأهلية للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن ، الطبعة الطبعة الأولى 2002 .
52. مالك بن نبي ، في مهب المعركة ، دار الفكر ، دمشق ، الطبعة الأولى 1991.
53. مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة القضايا الكبرى ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2000.
54. مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة القضايا الكبرى ، دارالفكر دمشق، سوريا الطبعة 2000 .
55. مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة المسلم في عالم الاقتصاد ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثالثة 1987.
56. مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة بين الرشاد والتيه ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2002 .
57. مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة تأملات ، دار الفكر دمشق ، سوريا ، الطبعة 2002
58. مالك بن نبي ، مشكلات الحضارة تأملات ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، الطبعة الثانية 2002 .
59. مجموعة من الباحثين ، العرب ومواجهة إسرائيل احتمالات المستقبل ، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2000 .

60. محمد الصاوي محمد مبارك ، البحث العلمي أسسه وطريقة كتابته ، مؤسسة الأهرام للنشر والتوزيع ، القاهرة ،مصر ، طبعة 1998 .
61. محمد الصغير غانم ، مواقع وحضارات ماقبل التاريخ في بلاد المغرب القديم ، دار الهدى للطباعة والنشر ، عين مليلة ، الجزائر الطبعة الأولى 2003 .
62. محمد إبراهيم مبروك وآخرون ، الإسلام والعولمة ، الدار القومية العربية ، دون ذكر سنة النشر
63. محمد بن مبارك الميلي ، تاريخ الجزائر القديم والحديث ، الجزء الأول ، المؤسسة الوطنية للكتاب ، دون ذكر الطبعة .
64. محمد حسين أبو العلا ، دكتاتورية العولمة ، دون ذكر مكان وسنة النشر.
65. محمد سعيد طالب ، الثقافة والتنمية المستقلة في عصر العولمة – التخلف العربي ثقافي أم تكنولوجي، منشورات اتحاد الكتاب العرب ، دمشق – سوريا ، الطبعة الأولى 2005 .
66. محمد عابد الجابري ، إشكاليات الفكر العربي المعاصر ، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 1989 .
67. محمد عابد الجابري ، قضايا في الفكر العربي المعاصر ، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الاولى 1997 .
68. محمد عبد القادر حاتم ، العولمة ما لها وما عليها ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، مصر ، الطبعة الأولى 2005 .
69. محمد عبيدات وآخرون ، منهجية البحث العلمي ، القواعد والمراحل والتطبيقات ، دار وائل للطباعة والنشر ، عمان ، الأردن ، الطبعة الثانية 1999 .
70. محمد مجدي الجزيري ، البنيوية والعولمة في فكر ليفي شتراوس ، دار الحضارة للطباعة والنشر ، طنطا ، مصر ، الطبعة الأولى 1999 .
71. محمد مورو ، صراع الحضارات والحرب العالمية الرابعة ، دون ذكر سنة ومكان النشر .
72. محمود علم الدين ، تكنولوجيا المعلومات وصناعة الاتصال الجماهيري ، العربي للنشر والتوزيع ، الطبعة الأولى 1990 .

73. مخلوف بوكروح وآخرون ، الدليل إلى الإدارة الثقافية ، دار شرقيات للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، الطبعة الثانية 2009 .
74. مصطفى المصمودي، النظام الإعلامي الجديد ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 94 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1985.
75. مصطفى النشار ، ضد العولمة ، دار قباء للنشر والتوزيع ، القاهرة ، الطبعة الأولى، 1999 .
76. مولود زايد العربي ، كتاب العولمة والتماسك المجتمعي في الوطن العربي ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر، دار الكتب الوطنية بنغازي، ليبيا ، الطبعة الأولى 2005 .
77. مي العبد الله ، نظريات الاتصال ، دار النهضة العربية ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2006 .
78. نبيل علي ، الثقافة العربية وعصر المعلومات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 265 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001 .
79. نبيل علي ، العرب وعصر المعلومات ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 184 ، الكويت ،الطبعة الأولى 1994 .
80. هاني شحادة الخوري ، تكنولوجيا المعلومات على أعتاب القرن الواحد والعشرين ، مركز الرضا للكمبيوتر ، دمشق ، الطبعة الأولى 1998.
81. وديع العزعزي ، الشباب بين ثقافة الصورة والثقافة الأصولية دون ذكر مكان وسنة النشر
82. يوسف القرضاوي ، خطابنا الإسلامي في عصر العولمة ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الاولى 2004.

ب : المترجمة إلى العربية

1. آر .إيه .بوكانان ، الآلة قوة وسلطة ، ترجمة شوقي جلال ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 259 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2000 .
2. آسا بريغر وبيتر بورك ، التاريخ الاجتماعي للوسائط ، ترجمة محمد مصطفى قاسم ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 315 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2005 .
3. آلان تورين ، ما الديمقراطية ؟ دراسة فلسفية ، ترجمة عبود كاسوحة ، منشورات وزارة الثقافة ، دمشق ، سوريا ، الطبعة الأولى 2000 .
4. ألكسندر بانارين ، الإغواء بالعولمة ، ترجمة عياد عيد ، دمشق ، منشورات اتحاد الكتاب العرب ، دمشق ، الطبعة الأولى 2000 .
5. أمارتيا صن ، الهوية والعنف – وهم المصير الحتمي – ، ترجمة سحر توفيق ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد 352 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2008 .
6. أمين معلوف ، الهويات القاتلة ، قراءات في الانتماء والعولمة ، ترجمة نبيل محسن ، دار ورد للطباعة والنشر والتوزيع ، سوريا ، الطبعة الأولى 1999 .
7. أنتوني جيدنز وكارين بيردسال ، علم الاجتماع مع مدخلات عربية ترجمة فايز الصياغ ، مركز دراسات الوحدة العربية ، المنظمة العربية للترجمة ، بيروت، لبنان الطبعة الأولى 2005 .
8. إدوار تي .هول ، البعد الخفي ، ترجمة لميس فؤاد اليحيى ، الأهلية للنشر والتوزيع ، الأردن ، الطبعة العربية الأولى 2007 .
9. إدوارد سعيد ، الثقافة والمقاومة ، حوار دايفيد بارساميان ، ترجمة علاء الدين أبو زينة ، دار الآداب ، دون ذكر سنة النشر .
10. إدوارد كولد سميث وجيري ماندير ، محاكمة العولمة ، ترجمة رجب بودبوس ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر ، ليبيا دون ذكر سنة النشر .
11. إدوارد كولد سميث وجيري ماندير ، محاكمة العولمة ، ترجمة رجب بودبوس ، المركز العالمي لدراسات الكتاب الأخضر ، ليبيا ، دون ذكر سنة النشر.

12. إلفن جولدنار ، الأزمة القادمة لعلم الاجتماع الغربي ، ترجمة علي ليلة ، المجلس الأعلى للثقافة ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2004 .
13. إلفين توفلر ، بناء حضارة جديدة ، ترجمة سعد زهران ، مركز المحروسة ، مصر ، الطبعة الأولى 1996.
14. إيان كريب ، النظرية الاجتماعية من بارسونز إلى هابرماس ، ترجمة محمد حسين غلوم ومحمد عصفور، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 244، الكويت ، الطبعة الأولى 1999 .
15. ب-ف. سكينر ، تكنولوجيا السلوك الإنساني ، ترجمة عبد القادر يوسف ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 32، الطبعة الأولى 1980.
16. 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 .
17. باربارا ويتمر ، الأنماط الثقافية للعنف ، ترجمة ممدوح يوسف عمران ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 377 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007 .
18. برتراند راسل ، السلطة والفرد ، ترجمة شاهر الحمود ، دار الطليعة للطباعة والنشر ، بيروت ، الطبعة الأولى 1961 .
19. بيار بورديو ، ، بؤس العالم ، ترجمة سليمان حرفوش ، دار كنعان للدراسات والنشر والخدمات الإعلامية ، دمشق – سوريا ، الطبعة الخاصة 2010.
20. بيار بورديو وآخرون ، بؤس العالم ، الجزء الأول ، ترجمة محمد صبح ، دار كنعان للدراسات والنشر والخدمات الإعلامية ، دمشق – سوريا ، الطبعة الخاصة 2010 .
21. بيار سيزاري بوري وسافيريو مارشينيولي ، أخلاق كونية لثقافات متعددة ، ترجمة أحمد عدوس ، دار الطليعة للطباعة والنشر ، بيروت – لبنان ، الطبعة الأولى 2007 .
22. بيل جيتس ، المعلوماتية بعد الأنترنت ، ترجمة عبد السلام رضوان ، سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 231 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1998 .

23. توماس كون ، بنية الثورات العلمية ، ترجمة جلال شوقي ، الكويت سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم ، الكويت ، الطبعة الأولى 1992.
24. توماس ل.فريدمان ، العالم مستو ، ترجمة حسام الدين خضور ، دون ذكر مكان أو دار النشر ورقم الطبعة .
25. تيمونز روبيرتس وآخرون ، من الحداثة إلى العولمة ، ترجمة سمر الشيشكلي ، سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 309 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2004 .
26. جون إسبوزيتو ، التهديد الإسلامي خرافة أم حقيقة ، ترجمة قاسم عيد قاسم ، دار الشروق للنشر ، القاهرة ، الطبعة الثانية 2002.
27. جون بيلجر ، حكام العالم الجدد ، ترجمة إسماعيل داود ، الهيئة المصرية للكتاب ، مصر ، الطبعة الأولى 2008.
28. جون جوزيف ، اللغة والهوية قومية إثنية دينية ، ترجمة عبد النور خراقي ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 342 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007 .
29. جيرار ليكلرك ، العولمة الثقافية ، الحضارات على المحك ، ترجمة جورج كتورة ، دار الكتاب الجديد المتحدة ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2004 .
30. جيمسن أ.ميرسي وآخرون ، عنف الفتيان ، التقرير العالمي حول العنف والصحة ، منظمة الصحة العالمية جنيف ، الطبعة العربية بالقاهرة ، 2002 .
31. دنيس كوش ، مفهوم الثقافة في العلوم الاجتماعية ، ترجمة الدكتور منير السعيداني مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2007 .
32. دون ذكر صاحب الكتاب ، السيميائية أصولها وقواعدها ، ترجمة رشيد بن مالك ، منشورات الاختلاف ، الجزائر دون ذكر سنة النشر والطبعة .
33. راسل جاكوبي ، نهاية اليوتوبيا السياسة والثقافة في زمن اللامبالاة ، ترجمة فاروق عبد القادر ، سلسلة عالم المعرفة العدد 269 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2001
34. رتشارد مينش ، الأمة والمواطنة في عصر العولمة ، ترجمة عباس عباس ، منشورات وزارة الثقافة ، الهيئة العامة السورية للكتاب ، دمشق ، سوريا ، 2009 .

35. روبرت أورنشتاين وبول إيرليش ، عقل جديد لعالم جديد ، ترجمة أحمد مستجير ، منشورات المجمع الثقافي ، أبو ظبي ، الطبعة الأولى 1994.
36. روجر كنج ، الجامعة في عصر العولمة ، ترجمة فهد بن سلطان السلطان ، مكتبة فهد الوطنية ، الرياض ، السعودية ، الطبعة الأولى 2008 .
37. روجيه جارودي ، حفارو القبور ، الحضارة التي تحفر للإنسانية قبرها ، ترجمة عزة صبحي ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الثالثة 2002 .
38. روجيه جارودي ، كيف صنعنا القرن العشرين ، ترجمة ليلى حافظ ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2000 .
39. ريجيس دوبريه ، نقد العقل السياسي ، ترجمة عفيف دمشقية ، دار الآداب ، بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 1986 .
40. سوزانا ميلر ، سيكولوجية اللعب ، ترجمة حسن عيسى ، سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 120 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1987 .
41. صامويل هنتنجتون ، صدام الحضارات ، ترجمة طلعت الشايب ، دون ذكر مكان أو دار النشر، الطبعة الثانية 1999.
42. فرانسيس فوكوياما ، نهاية التاريخ وخاتم البشر ، ترجمة حسين أحمد أمين ، مركز الأهرام للترجمة والنشر ، القاهرة ، الطبعة الأولى 1993 .
43. فرنسوا كولبير وآخرون ، تسويق الثقافة ، ترجمة محمد عبد النبي ، دار الشروق ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2011 .
44. فرنسوا لسلي ونقولا ماكاريز، وسائل الاتصال المتعددة (ملتيميديا)، ترجمة فؤاد شاهين ، دار عويدات للنشر والطباعة ، لبنان ، بيروت ، الطبعة الأولى 2001.
45. فيكتور فرنر ، الحرب العالمية الثالثة الخوف الكبير ، ترجمة هيثم كيلاني ، المؤسسة العربية للدراسات والنشر ، دون ذكر سنة النشر .
46. فيليب تايلور ، قصف العقول ، ترجمة سامي خشبة ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 256 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2000 .

47. كارل بوبر ، المجتمع المفتوح وأعداؤه ، ترجمة السيد نفادي ، الإسكندرية ، الطبعة الأولى 2003 .
48. كارل بوبر ، خلاصة القرن ، ترجمة الزواوي بغورة ولخضر مذبوح ، المجلس الأعلى للثقافة ، القاهرة ، الطبعة الأولى 2004 .
49. مارتن غريفيشس وتيري أوكالاهان ، المفاهيم الأساسية في العلاقات الدولية ، ترجمة مركز الخليج للأبحاث ، دبي ، الأمارات العربية المتحدة ، الطبعة الأولى 2008 .
50. مالك بن نبي ، تبسيط مشكلة الأفكار في العالم الإسلامي ، ترجمة محمد عبد العظيم علي ، دار الدعوة ، الإسكندرية ، الطبعة الأولى1997 .
51. مايكل كاريذرس، لماذا ينفرد الإنسان بالثقافة ؟ الثقافات البشرية نشأتها وتنوعها ، ترجمة شوقي جلال سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 229 ، الطبعة الأولى 1998.
52. مراد هوفمان ، الإسلام في الألفية الثالثة ديانة في صعود ، ترجمة عادل المعلم ويسين إبراهيم ، مكتبة الشروق ، دون ذكر سنة النشر .
53. موريس أنجرس ، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية تدريبات عملية ، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون ، دار القصبة للنشر ، الجزائر ، الطبعة الأولى 2004 .
54. موريس ميرلو بونتي ، المرئي واللامرئي ، ترجمة سعاد محمد خضر ، دار الشؤون الثقافية العامة – بغداد ، الطبعة الأولى 1987 .
55. 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.
56. ميشال بوغنون موردون ، أمريكا المستبدة وسياسة السيطرة على العالم " العولمة " ، ترجمة الدكتور حامد فرزات منشورات اتحاد الكتاب العرب دمشق 2001.
57. ميشال وأرمان ماتلار، تاريخ نظريات الاتصال ، ترجمة نصر الدين لعياضي والصادق رابح ، مركز دراسات الوحدة العربية ، الحمراء بيروت ، لبنان ، الطبعة الأولى 2005 .

58. ميكل تومبسون وآخرون ، نظرية الثقافة ، ترجمة علي الصاوي سلسلة عالم المعرفة العدد رقم 223 الكويت ، الطبعة الأولى 1997 .
59. نوام تشومسكي ، ماذا يريد العم سام ، ترجمة عادل المعلم ، دار الشروق ، القاهرة ، مصر ، الطبعة الأولى 1998 .
60. نورينا هيرتس ، السيطرة الصامتة ، ترجمة صدقي حطاب ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 336 ، الكويت ، الطبعة الأولى 2007 .
61. هانس بيترمارتن ،هارالد شومان ، فخ العولمة، ترجمة عدنان عباس علي ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 238 ، الكويت ، الطبعة الأولى 1998 .
62. هربرت شيللر ، المتلاعبون بالعقول ، ترجمة عبد السلام رضوان ، سلسلة عالم المعرفة ، العدد رقم 243، الكويت ، الطبعة الأولى 1999 .

ج – الأجنبية :

1. B.BARDIN, SERIE LYBICA ,IMPRIMERIE OFFICIELLE , ALGER ,TOME 1 JUILLET 1953.
2. BEAU FRANK , CULTURE D'UNIVERS : JEUX EN RESEAUX, MONDES VIRTUELS LE NOUVEL AGE DE SOCIETE NUMERIQUE : LIMOGES : FYP EDITION 2007.
3. CHRISTINE BOUTIN ET AUTRES ,LA MONDIALISATION A L'UNIVERSALISATION : UNE AMBITION SOCIALE, MISSION PRESIDE PAR CHRISTINE BOUTIN, DECEMBRE, 2010.
4. DAVID GIBSON , AND OTHER , GAMES AND SIMULATIONS IN ONLINE LEARNING : REASEARSH AND DEVELOPMENT FRAME WORKS ,PUBLISHED BY INFORMATION SCIENCE , UNITED STATES OF AMERICA , 2007
5. JOËL SOUCIN, LE JEUX DE GO, MODELE ANALOGIQUE POUR LES SCIENCES HUMAINES, LES CERTITUDES DE L'AURORE, PONT-A CELLES – BRUXELLES, 2004.
6. KARDELLANT CHRISTINE ET GRESILLON GABRIEL ,LES ENFANTS PUCE : COMMENT INTERNET ET JEUX VIDEO FABRIQUENT LES ADULTES DE DEMAIN : PARIS : DE NOEL (IMPACTS, 2003).
7. KATIE SALEN , THE ECOLOGY OF GAMES CONNECTING YOUTH , GAMES AND LEARNING , SERIES DIGITAL MEDIA AND LEARNING , CAMBRIDGE , MIT PRESS, 2008
8. LAURENT TREMEL, JEUX DE ROLE, JEUX VIDEO, MULTIMEDIA : PARIS : PUF (SOCIOLOGIE D'AUJOURD'HUI, 2001)
9. MELVILLE J.HERSKOVITS (1950), LES BASES DE L'ANTHROPOLOGIE CULTURELLE, REALISEE PAR JEAN-MARIE TREMBLAY, EDITEUR FRANÇOIS MASPERO PARIS , 1967.
10. PATRICIA WASTIAU ET AUTRES, QUELS USAGES POUR LES JEUX ELECTRONIQUES EN CLASSE, RAPPORT FINAL PUBLIE PAR EUROPEN SCHOOLNET, 2009
11. STEPHANE NAKTAIN, JEUX VIDEO ET MEDIA DU XXI^{EME} SIECLE : QUELS MODELES POUR LES NOUVEAUX LOISIRS NUMERIQUE, PARIS : VUIBERT, 2004.
12. STEPHEN KLINE AND OTHER , DIGITAL PLAY : THE INTERACTION OF TECHNOLOGY , CULTURE , AND MARKETING , MCGILL – QUEEN,S UNIVERSITY PRESS 2003.
13. TISSERON SERGE, VIRTUEL MON AMOUR : PENSER, AIMER, SOUFFRIR, A L'ERE DES NOUVELLES TECHNOLOGIE, ALBIN MICHEL, PARIS, 2008
14. TONY FORTIN ET AUTRES, LES JEUX VIDEO : PRATIQUES CONTENUS ET EN JEUX SOCIAUX, PARIS : L'HARMATTAN (CHAMPS VISUELS, 2005)
15. UNIVERSALISATION ET DIFFERENCIATION DES MODELES CULTURELS, ÉD. AGENCE UNIVERSITAIRE DE LA FRANCOPHONIE UNIVERSITE SAINT - JOSEPH ; BEYROUTH, 1999.

ثانيا: الأطاريح والرسائل :

أ– العربية

1. زهير سعد عباس ، ظاهرة العولمة وتأثيراتها في الثقافة العربية ، رسالة ماجيستير غير منشورة ، الأكاديمية العربية بالدانمارك2007 / 2008 .
2. عادل بن محمد بن محمد العقيلي ، الاغتراب وعلاقته بالأمن النفسي ، رسالة ماجيستير غير منشورة ، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، الرياض ، 2004 .
3. 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 .
4. علي قسايسية ، المنطلقات النظرية والمنهجية لدراسات التلقي – دراسة نقدية تحليلية لأبحاث الجمهور في الجزائر– ، أطروحة دكتوراه غير منشورة ، جامعة الجزائر 2006 .
5. مروة فوزي عبد الوارث ، العولمة كنظام عالمي جديد وأثره على الشركات السياحية فئة (أ) على منظقة القاهرة الكبرى، رسالة ماجستير منشورة، القاهرة 2002.

ب– الأجنبية

1. ANNE SEBEYRAN, L'USAGE PATHOLOGIQUE DES JEUX VIDEO, THESE DE DOCTORAT EN MEDECINE, UNIVERSITE PARIS DESCARTES, 2008

2. ANNE-CHRISTELLE BLANCHON ET SARAH CHEMLA, IDÉOLOGIES ET JEU VIDÉO, TABLE RONDE DU 22 MAI 2008 MASTER RECHERCHE « DROIT DES MEDIAS » AIX-EN-PROVENCE 2007-2008
3. DANIAU STEPHANE , JEU DE ROLE FORMATIF ET MATURATION DES ADULTES , CO – RECHERCHE – ACTION – FORMATION ET APPROCHE ECO BIO PSYCHO SOCIALE , UNIVERSITE DE PAUL VALERY , MONTPELLIER III , THESE DOCTORALE SOUTENUE EN 2005 .

4. ETIENNE ARMAND AMATO, LE JEU VIDEO COMME DISPOSITIF D'INSTANCIATION DU PHENOMENE LUDIQUE AUX AVATARS EN RESEAU, THESE DU DOCTORAT SOUTENUE EN 2008, UNIVERSITE PARIS8, P.233
5. ETIENNE ARMAND AMATO, LE JEU VIDEO COMME DISPOSITIF D'INSTANCIATION DU PHENOMENE LUDIQUE AUX AVATARS EN RESEAU, THESE DU DOCTORAT, UNIVERSITE PARIS8, SOUTENUE EN 2008
6. GUILLAUME DENIS, JEUX VIDEO EDUCATIFS ET MOTIVATION : APPLICATION A L'ENSEIGNEMENT DU JAZZ, THESE DOCTORAL SOUTENUE EN 2006.
7. GUYLAIN DELMAS, PILOTAGE DE RECITS INTERACTIFS ET MISE EN ŒUVRE DE FORMES NARRATIVES DANS LE CONTEXTE DU JEU VIDEO, THESE DE DOCTORAT, UNIVERSITE DE LA ROCHELLE
8. JULIAN ALVAREZ, DU JEU VIDEO AU SERIOUS GAME, APPROCHES CULTURELLE, PRAGMATIQUE ET FORMELLE , UNIVERSITE TOULOUSE II THESE SOUTENUE EN 2007.
9. PIERRE VANNI , REINVESTISSEMENT TACTILE DE L'IMAGE DE SYNTHESE DANS LE CHAMP DES ARTS APPLIQUES , THESE MASTER 2 , UNIVERSITE DE TOULOUSE LE MIRAIL ,2007
10. SAMUELLE DUCROQ – HENREY , LE LAN PARTY : ASPECTS DE SOCIALISATION D'IDENTITE ET D'APPRENTISSAGE RELIES JEUX VIDEO EN RESEAU , THESE DOCTORALE SOUTENUE EN
11. SEBASTIEN GENVO , LA GAME DESIGN DE JEUX VIDEO : APPROCHE COMMUNICATIONNELLE ET INTER CULTURELLE , UNIVERSITE PAUL VERLAINE , THESE DOCTORALE SOUTENUE EN 2006 .

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 الأوسط 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 اكتوبر 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 الاثنين 3 سبتمبر 2001.
15. محمدعبد 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 الاوسط 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

ج – 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.pdf
- http://www.musee-du-jouet.fr/
- http://www.alriyadh.com
- http://www.america.gov/st/econ-arabic/2008/May/20081103143128snmassabla0.9092066.html

رابعا: المؤتمرات 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 .

ب– الأجنبية

1. LE JEU VIDEO, UN PHENOMENE SOCIAL, COLLOQUE 310 : LE 8 MAI 2007 A L'UNIVERSITE 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

6. الإيسكوا ، المحتوى الرقمي العربي : التحديات والأولويات والتوجهات ، نسخة عربية أصلية : الأمم المتحدة نيويورك 2005 ، PDF
7. القانون الدولي للشباب ، إعداد الاتحاد الكشفي للبرلمانيين العرب ، جامعة القاهرة بدعم من البرنامج الإنمائي للأمم المتحدة ، PDF

8. إبراهيم بن عبدالرحمن الريّس وهاني بن عبد العزيز التويجري ، الألعاب الإلكترونية العربية PDF ،
9. إطار اليونيسكو للإحصاءات لعام 2009 ، معهد اليونيسكو للإحصاء ، مونريال ، الكيبك ، كندا ، النسخة العربية 2009، PDF
10. 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 PDF . 2009
11. علي أسعد وطفة ، تأملات في مفهومي الشباب وثقافة الشباب ، كلية التربية ، جامعة الكويت PDF
12. عماد المليتي ، ثقافة الشباب العربي : الأوضاع الحالية والرؤى المستقبلية ، منشورات الإيسكوا ، 2009 PDF.
13. محمد شعبان علوان ، عولمة الثقافة وثقافة العولمة (التحديات والمواجهة) PDF.
14. نجاعي ، صوشة ، عوينة ، العولمة والأسواق المالية PDF .

ب – الأجنبية

1. JEAN PAUL LAFRANCE, L'EPIDEMIE DU JEU-MEDIA, UNIVERSITE DU QUEBEC A MONTREAL. PDF
2. JEAN PAUL, LE JEU INTERACTIF LE PREMIER MEDIA DE L'ERE ELECTRONIQUE (UNIVERSITE DU QUEBEC A MONTREAL), PDF
3. AURELIENBAMBAGIONI,LE JEU VIDEO ET L'ART CONTEMP ORAIN, UN CONSTAT PERSONNEL.PDF
4. 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

5. CATHERINE GOLDSCHMIDT ET DANIELLE CHARBONNEAU, LA VIOLENCE DANS LES JEUX VIDEO SUR CONSOLES : COMMENT AMELIORER L'INFORMATION AUX CONSOMMATEURS ? , (MONTREAL : OPTION-CONSOMMATEURS 2002), PDF
6. CCISDB.KSU.EDU.SA/FILES/PRS1270000.PPTX
7. 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
8. 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
9. DAMIEN DJAOUTI ET AUTRES, CONCEVOIR L'INTERACTIVITE LUDIQUE : UNE VUE D'ENSEMBLE DES METHODOLOGIES DE GAME DESIGN, UNIVERSITE DE III, LUDOVIA 2010, PDF
10. 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
11. DIDIER FASSIN , LA GLOBALISATION ET LA SANTE. ÉLEMENTS POUR UNE ANALYSE ANTHROPOLOGIQUE, 2001, PDF
12. EMMANUEL PEDLER, PRESENTATION : LES FORMES CULTURELLES DE LA COMMUNICATION : ÉCHANGE CULTUREL ET GLOBALISATION, PDF

13. FILOMENA MOITA, LA JEUNESSE ET LES JEUX ELECTRONIQUES : CONTRIBUTIONS POUR UN CURSUS CULTUREL QUE L´ECOLE PARAIT IGNORER PDF
14. GREGORY MERMOUD, SAMUEL SCHÖPFER, LE JEU VIDEO : UN SPORT ELECTRONIQUE, PROJET STS 6 JUIN 2005, PDF
15. HENRI HOUBEN, UNE ANALYSE MARXISTE DE LA GLOBALISATION ACTUELLE 2006 .PDF
16. HERVE BRIDOUX ET FABIEN RONDEAU, LES PRATIQUES DE CONSOMMATION DES JEUX VIDEO DES FRANÇAIS, GFK CUSTOM RESEARCH FRANCE, 2010, PDF
17. MABEL SEIJAS, L'ANNEE DES TIC, 2005, PDF
18. NICOLAS ESPOSITO, EMULATION ET CONSERVATION LIE AUX JEUX VIDEO ، 2004, PDF
19. RECOMMANDATION, JEUX VIDEO EN LIGNE : QUELLE GOUVERNANCE, FORUM DES DROITS SUR L'INTERNET, 6 RUE DEODAT DE SEVERAC 75017, PARIS, 2007 PDF
20. RECOMMANDATION, JEUX VIDEO EN LIGNE : QUELLE GOUVERNANCE, FORUM DES DROITS SUR L'INTERNET, 6 RUE DEODAT DE SEVERAC 75017, PARIS, 2007 PDF.
21. SERGE TISSERON, LE JEUX DE ROLE A L'ECOLE MATERNELLE : UNE PREVENTION PAR UN ACCOMPAGNEMENT AUX IMAGES, RAPPORT ,2008 PDF
22. SERGE TISSERON, LE JEUX DE ROLE A L'ECOLE MATERNELLE : UNE PREVENTION PAR UN ACCOMPAGNEMENT AUX IMAGES, RAPPORT ,2008 PDF
23. STEPHEN E.SIWEK, VIDEO GAMES IN THE 21 ST CENTURY THE 2010 REPORT. QUEEN,S UNIVERSITY PRESS 2003. PDF
24. SYLVIE CRIPEAU, RAFAËL KOSTER, JEUX VIDEO, IMAGINAIRE ET PRATIQUES CULTURELLES, JEMTU RAPPORT USAGES N°1 JANVIER 2007. PDF

ج – 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

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 مارس 2009 .
5. المعهد العربي للتخطيط والإحصاء، عرض وتبويب البيانات الإحصائية، 2008/03/17.
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 / الامركة : 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 الاربعاء 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 ديسمبر 2009 .

15. لقاء مكي العزاوي ، تكنولوجيا الاتصال وظاهرة العولمة .
16. مايكروسوفت تحاول استكشاف الفؤائد التعليمية من ألعاب الفيديو ، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 24 فيفري 2009.
17. محسن بن سليمان العريني ، مفهوم العولمة وتعاريفها و إيجابياتها 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

الملاحـق

الملحق رقم 01

استمارة الدراسة الميدانية

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد خيضر – بسكرة –

كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

علم اجتماع الاتصال والعلاقات العامة

استمارة خاصة بإعداد رسالة ماجيستير الموسومة : 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 بالألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة . لذا فإنا 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 و ملء الفراغ.

الجزء الأول: بيانات شخصية

1) الجنس: ذكر ☐ / أنثى ☐

2) التخصص : ☐

3) السن : ☐

4) الحالة الاجتماعية: متزوج ☐ / أعزب ☐ / مطلق ☐ / أرمل ☐

5) الوظيفة الرسمية : ☐

الجزء الثّاني : البيانات الأساسيّة (الخاصة بالدراسة)

أولا : ممارسة الألعاب الإلكترونية

رقم	البنـــود	موافق جدا	موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	غير موافق إطلاقا
01	ممارسة الألعاب الإلكترونية تثير إحساسك بالمتعة.					
02	تشعرك بالانتشاء والرغبة في معايشة تفاصيل اللعبة.					
03	تتيح لك الألعاب التي تمارسها حرية السيطرة على تغيير مجريات أحداثها.					
04	يساعدك فضاء اللعبة كممارس في تجاوز مشكلاتك اليومية في الواقع الذي تعيشه.					
05	الألعاب الإلكترونية العربية في رأيك قادرة على منافسة نظيرتها الأجنبية.					
06	الألعاب الممارسة تضيف إلى ملكاتك مهارات جديدة .					
07	الفضاء الافتراضي للعبة الممارسة يكون بديلا للواقع الحقيقي في رأيك.					
08	تتيح لك الألعاب التي تمارسها فرصة التواصل الجماعي بالأصدقاء أثناء اللعب.					
09	الألعاب العربية التي تمارسها تمكنك من التواصل وخلق صداقات جديدة .					
10	تستطيع الصورة ثلاثية الأبعاد 3D أن تجعل اللعبة أكثر نجاحا وانتشارا وأقرب إلى الواقع وأكثر لاعبية ومتعة في رأيك .					
11	تستطيع الألعاب الإلكترونية منافسة السينما والتلفزيون .					
12	تطوير الألعاب الإلكترونية العربية يجعلها أكثر انتشارا في أوساط الممارسين الشباب.					
13	تنتشر الألعاب الإلكترونية بكثرة في الوسط الجامعي الذي تعيش فيه.					
14	الألعاب كعنصر ثقافي جديد تلقى قبولا في المجتمع الذي تنتمي إليه حسب رأيك.					
15	ممارسة الألعاب تعتبرها هروبا من المشكلات التي تعيشها في حياتك .					

ثانيا :تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب

رقم	البنـــود	موافق جدا	موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	غير موافق إطلاقا
16	تساهم الألعاب التي تمارسها في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة على مجتمعاتنا.					
17	المضامين الثقافية التي تروجها الألعاب الإلكترونية تحارب البعد الثقافي وتستهدف خصوصيتنا الثقافية .					
18	تشجع الممارسين من الشباب على اكتساب ثقافة سليمة .					
19	أبطال اللعبة الممارسة ورموزها تعتبرهم قدوة لك في واقعك الحقيقي.					
20	تتعارض الألعاب التي تمارسها مع عقيدتك الإسلامية وتقاليدك التي نشأت عليها في مجتمعك.					
21	الألعاب التي تمارسها تحمل ثقافة العنف والإجرام والرذيلة .					
22	الألعاب الإلكترونية في هذا العصر تشكل ظاهرة عالمية يمارسها غالبية الشباب في العالم في رأيك.					
23	تحمل مضامين الألعاب الممارسة مخاطر أخلاقية تهدد سلامة واستقرار المجتمع الذي تنتمي إليه.					
24	تروج الألعاب الممارسة للثقافة الاستهلاكية الرأسمالية وتعكس قيم الهيمنة والسيطرة الأمريكية على العالم					
25	يشكل محتواها الثقافي الترفيهي خطرا على هويتك الثقافية.					
26	تساهم في إعادة تشكيل ثقافتك وتغيير رؤيتك للعالم الذي تعيش فيه.					
27	تعكس الألعاب الإلكترونية ثقافة منتجيها وصانعيها في رأيك.					
28	تستطيع الألعاب الإلكترونية التي تمارسها تغيير وجه العالم ثقافيا كظاهرة شبابية عالمية.					
29	تعيد الألعاب التي تمارسها صياغة ثقافتك من جديد .					
30	الألعاب التي تمارسها تؤثر على محافظتك على الصلوات واغتنام الوقت فيما ينفع .					

الملحق رقم 02

صدق الاستمارة

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

من خلال العملية التالية :0

المجموع / عدد البنود 30/30 =1 أي نسبة 100% % صدق الاستمارة

الملحق رقم 03

إحصائيات على مستوى القسم

جامعة تبسة

كلية الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم العلوم الإنسانية

السنة الجامعية : 2010 /2011

تاريخ النسخ: 2011/05/08

إحصائيات على مستوى القسم

الميدان	المسار	السنة	مسجلون بصفة منتظمة				عطلة أكاديمية	متخلف	المجموع
			الإناث	الذكور	المعيدون	المجموع			
علوم إنسانية	● تاريخ	2	171	25	196	196			205
	● تاريخ عام	3	217	53	270	270			270
	● علم المكتبات والمعلومات	2	26	7	33	33			35
	● علوم الإعلام والاتصال	2	58	31	89	89			91
	● صحافة مكتوبة	3		1	1	1			1
	● علم المكتبات والمعلومات	3	26	10	36	36			36
	● جذع مشترك علوم إنسانية	1	363	101	464	464	9	48	521
	● إتصال وعلاقات عامة	3	76	31	107	107		1	108
المجموع حسب الميدان			937	259	1196	1196	9	62	1267
نسب حسب الميدان			78.34	21.66	100.00	100.00	0.71	4.89	
مجموع القسم			937	259	1196	1196	9	62	1267
نسب حسب القسم			78.34	21.66	100.00	100.00	0.71	4.89	

قسم العلوم الإنسانية