الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة الجزائر 2 أبو القاسم سعد الله

كلية العلوم الاجتماعية

قسم علم الاجتماع

دور جماعات التأويل في تلقي الشباب للرسالة الإعلامية العنيفة في الجزائر

دراسة حول ألعاب الفيديو العنيفة

رسالة لنيل درجة الدكتوراه

إعداد الطالبة:

دالي كنزة

إشراف الأستاذ:

عبد اللاوي حسين

أعضاء لجنة المناقشة:

1- أ. رميتة أحمد ..... رئيسا

2- أ. عبد اللاوي حسين ..... مقرّرا

3- أ. عميرة جويدة ..... عضوا

3- أ. دلاسي امحمد ..... عضوا

4- أ. حران العربي ..... عضوا

السنة الجامعية 2019/2018

إهداء

أهدي ما حسن من هذا العمل إلى روحك الغالية يا أبي.

تشكر

أتوجه بجزيل الشكر و التقدير إلى الأستاذ عبد اللاوي حسين الذي – قبل كل شيء – شرفني بقبوله الإشراف على هذه الأطروحة، و أعبِّر له امتناني الكبير تجاهه لاستعداده الدائم من أجل تقديم رأيه و إرشاداته القيمة حول هذا العمل، دون أن أنسى الثني على صبره طوال فترة انجاز الدراسة رغم انشغالاته.

كما لا يمكن أن يفوتني شكر الأستاذ حقيقي نور الدين الذي لم يبخل علي بدعمه المتواصل لي طوال فترة التكوين.

و كل العرفان موصول لكل العائلات و الشباب الذين و ضعوا ثقتهم في و قبلوا المشاركة في هذه الدراسة، و لم يبخلوا علي بأي معلومة مهما كانت خاصة.

و لا يسعني إلا التعبير عن شكري لكل الأساتذة و الطاقم الإداري لجامعة الجزائر 2 و و الذين أبدوا مهنية منقطعة النظير طوال فترة تعاملي معهم.

و أشكر كل شخص ساهم من قريب أو من بعيد في انجاز هذا البحث و إتمامه.

إليكم جميعا، شكرا لكم!

الفهرس:

قائمة الجداول

مقدمة

الجانب النظري

الفصل الأول: التوجه الابستيمولوجي للدراسة

تمهيد

1. أسباب اختيار الموضوع 8

2. أهداف الدراسة 8

3. أهمية الدراسة 9

4. الإشكالية 12

5. الفرضية 15

6. تحديد المفاهيم و المصطلحات 16

6. 1. ألعاب الفيديو 16

2.6 . قاعة الألعاب 19

3.6. العنف الإعلامي 20

6. 4. التأثير 20

6. 5. التلقي (التلقي الإعلامي) 21

6. 6. عامل الاختطار 22

7.6. المتلقي 23

8.6. التنشئة الاجتماعية 23

9.6. جماعات التأويل 24

10.6. الأسرة 24
11.6. الشباب 25
7. الدراسات السابقة 25
1.7. الدراسات الأجنبية 30
7. 1. 1. الدراسات في المخابر 27
7. 1. 2 . الدراسات الأجنبية في الوسط الطبيعي 27
7 .2 . الدراسات الجزائرية 36
7. 2. 1. دراسة أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال لمريم قويدر 36
7. 2. 2. دراسة الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري لفاطمة همال 41
7. 2. 3. دراسة استهلاك المراهق للصورة التلفزيونية لفضيلة أكلي 45
7. 2. 4. دراسة حول إشكالية التلقي عند كاتب ياسين للباحثة كريمة بلخامسة 50
8. المقاربة النظرية للدراسة (نموذج نص– متلقي) 55
خلاصة

الفصل الثاني: متغيرات الدراسة من منظور الأدبيات

تمهيد
1. اللعب و ألعاب الفيديو من منظور الأدبيات 62
1.1. اللعب 62
1. 2. البعد الثقافي و الاجتماعي للعب 64
1 .3. ألعاب الفيديو 66
1. 3. 1. التطور التاريخي لألعاب الفيديو 66
1. 3. 2. أنظمة تصنيف ألعاب الفيديو 69

1. 3. 3. ألعاب الفيديو في الجزائر 72
1. 3. 4. إشكالية الإدمان على ألعاب الفيديو 73
1. 3. 5. مميزات اللعب بالفيديو عن المشاهدة التلفزيونية 75
1. 3. 6. إشكالية آثار ألعاب الفيديو على سلوك اللاعبين 76
2. التلقي الإعلامي من منظور الأدبيات 78
2. 1. وظائف وسائط الاتصال 78
2. 2. الوظائف الظاهرة و الوظائف الكامنة لبرامج الترفيه 79
2. 3. بنية جماعات التأويل 80
4.2. الأسرة الجزائرية من منظور القانون 81
5.2. الأسرة الجزائرية المعاصرة من المنظور السوسيولوجي 83
2. 6. خصائص و آليات التنشئة الاجتماعية 85
2. 7. مراحل النمو الاجتماعي 87
2. 8. العلاقة بين التلقي و عنف الجمهور 90
2. 9 . الرقابة الوالدية على اللعب 90
2. 10. دور جماعات التأويل 91
11.2 . نقد الدراسات حول التلقي 93
3. العنف و العنف الإعلامي من منظور الأدبيات 94
3. 1. العنف 94
1.1.3. أنواع العنف لدى الأطفال 95
2.1.3. تطور السلوك العنيف لدى الأطفال 95
3.1.3. العنف لدى الشباب 97
4.1.3. تطور السلوك العنيف لدى الشباب 98

5.1.3. علاقة الفروق الجنسية بالعنف 99
3. 2. العنف الإعلامي 100
3. 2. 1. نشأة الدراسات حول أثر وسائل الإعلام على الجمهور 100
3. 2. 2. نشأة الدراسات حول أثر وسائل الإعلام العنيفة على الجمهور 102
3. 2. 3. النظريات الأساسية لأثر العنف الإعلامي على الجمهور 102
3. 2. 3. 1. نظرية التنفيس أو التطهير (Effet cathartique) 103
3. 2. 3. 2. نظرية التأثير الانتقائي 103
3. 2. 3. 3. نظرية التعلم بالملاحظة 104
خلاصة

الجانب الميداني

الفصل الثالث: الأدوات المنهجية للبحث الميداني

تمهيد
1. المنهج 110
2 . المناهج المستخدمة لدراسة الجمهور 110
2. 1. منهج الدراسة حول الآثار و الاستعمالات و الارضاءات 110
2. 2. التحليل الأدبي 111
3.2. المقاربة الثقافية 111
4.2. دراسات التلقي 112
3 . المناهج المستخدمة لدراسة التلقي 113
3. 1. منهجية سرد التلقي الاستذكاري 113
3. 2. منهجية دراسة الأفكار المعبر عنها بالتزامن مع التلقي 114
4. المنهجية المتبعة في الدراسة 115

4. 1. المنهج الكيفي 115
4. 2. تقنيات جمع البيانات 115
2.4. 1. تقنية جمع البيانات حول الألعاب 116
2.4. 2. تقنية جمع البيانات حول اللاعبين 117
5. التحليل المفاهيمي 118
6. أداة جمع البيانات حول اللاعبين 120
7. تقديم ميدان الدراسة 121
8. العينة 123
9. الدراسة الاستطلاعية الميدانية 127
خلاصة

الفصل الرابع: عرض البيانات و تأويل النتائج

تمهيد
1. عرض البيانات 136
1. 1. عرض معطيات الألعاب العنيفة 136
1. 1. 1. لعبة سرقة السيارات الكبرى 5 137
1. 1. 2. لعبة سرقة السيارات الكبرى سان أندريس 139
1. 1. 3. نداء الواجب، المهمة السوداء 143
1. 1. 4. المصارعة العالمية الترفيهية، المواجهة العنيفة ضد الحرب 2011..... 145
1. 1. 5. مصاص الدماء 4.....147
1 .2. عرض معطيات المبحوثين و تأويل النتائج 149
1. 2. 1. الحالة الأولى 150
1. 2. 2. الحالة الثانية 158

1. 2. 3. الحالة الثالثة 165
1. 2. 4. الحالة الرابعة 173
1. 2. 5. الحالة الخامسة 181
1. 2. 6. الحالة السادسة 188
1. 2. 7. الحالة السابعة 195
1. 2. 8. الحالة الثامنة 201
1. 2. 9. الحالة التاسعة 208
1. 2. 10. الحالة العاشرة..... 215
1. 2. 11. الحالة الحادية عشر 223
1. 2. 12. الحالة الثانية عشر 228
1. 2. 13. الحالة الثالثة عشر 236
1. 2. 14. الحالة الرابعة عشر 243
1. 2. 15. الحالة الخامسة عشر 250
1. 2. 16. السادسة عشر 258
1. 2. 17. الحالة السابعة عشر 263
2. القراءة الماكروسوسيولوجية للنتائج..... 269
خلاصة
الخاتمة..... 272
الملاحق..... 278
البيبليوغرافيا 325

قائمة الجداول:

جدول رقم 01: جدول يُبيِّن الأمور الَّتي تعلَّمها أفراد العيِّنة من الألعاب الإلكترونيَّة 39

جدول رقم 02: جدول يُبيِّن الأمور الَّتي تعلَّمها أفراد العينة من الألعاب الإلكترونيَّة بعد تصحيح النِّسب المئويَّة 40

جدول رقم 03: جدول يبيِّن تقليد مفردات العيِّنة لبطل الألعاب الالكترونيَّة المفضَّل لديها 43

جدول رقم 04: جدول يبيِّن الصِّفات الَّتي تقلِّدها العيِّنة عن بطل الألعاب الالكترونيَّة المفضَّل لديها 44

جدول رقم 05: جدول يبيِّن تأثير الجنس على مشاهدة المراهق لأفلام العنف 47

جدول رقم 06: جدول يبيِّن تأثير المنطقة الجغرافيَّة على مشاهدة المراهق لأفلام العنف 49

جدول رقم 07: التحليل المفاهيميُّ لدور الجماعات المرجعيَّة 119

جدول رقم 08: التَّحليل المفاهيميُّ لتلقِّي محتوى اللُّعبة 120

جدول رقم 09: البنية الثُّلاثيَّة للعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى 5 137

جدول رقم 10: شخصيَّات لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى 5 138

جدول رقم 11: الوظائف الموجودة في لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى 5 193

جدول رقم 12: البنية الثُّلاثيَّة للعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى سان أندريس 140

جدول رقم 13: شخصيَّات لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى سان أندريس 142

جدول رقم 14: الوظائف الموجودة في لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى سان أندريس 142

جدول رقم 15: البنية الثُّلاثيَّة للعبة نداء الواجب، المهمَّة السَّوداء 143

جدول رقم 16: شخصيَّات لعبة نداء الواجب، المهمَّة السَّوداء 145

جدول رقم 17: الوظائف الموجودة في لعبة نداء الواجب، المهمَّة السَّوداء 145

جدول رقم 18: البنية الثُّلاثيَّة للعبة المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة، المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011 146

جدول رقم 19: شخصيَّات لعبة المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة، المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011 147

جدول رقم 20: الوظائف الموجودة في لعبة المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة، المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011 147

جدول رقم 21: البنية الثُّلاثيَّة للعبة مصَّاص الدِّماء 4 148

جدول رقم 22: شخصيَّات لعبة مصَّاص الدِّماء 4 149

جدول رقم 23: الوظائف الموجودة في لعبة مصَّاص الدِّماء 4 149

جدول رقم 24: دور أسرة الحالة الأولى كجماعة تأويل 151

جدول رقم 25: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الأوَّل 153
جدول رقم 26: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الأوَّل 124
جدول رقم 27: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الأوَّل 155
جدول رقم 28: الوظائف حسب اللاَّعب الأوَّل 156
جدول رقم 29: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الأوَّل 157
جدول رقم 30: دور أسرة الحالة الثَّانية كجماعة تأويل 159
جدول رقم 31: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الثَّاني 160
جدول رقم 32: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الثَّاني 161
جدول رقم 33: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الثَّاني 162
جدول رقم 34: الوظائف حسب اللاَّعب الثَّاني 163
جدول رقم 35: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الثَّاني 164
جدول رقم 36: دور أسرة الحالة الثَّالثة كجماعة تأويل 168
جدول رقم 37: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الثَّالث 170
جدول رقم 38: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الثَّالث 170
جدول رقم 39: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الثَّالث 172
جدول رقم 40: الوظائف حسب اللاَّعب الثَّالث 173
جدول رقم 41: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الثَّالث 175
جدول رقم 42: دور أسرة الحالة الرَّابعة كجماعة تأويل ..... **Erreur ! Signet non défini.**
جدول رقم 43: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الرَّابع 176
جدول رقم 44: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الرَّابع 177
جدول رقم 45: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الرَّابع 177
جدول رقم 46: الوظائف حسب اللاَّعب الرَّابع 178
جدول رقم 47: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الرَّابع 180
جدول رقم 48: دور أسرة الحالة الخامس كجماعة تأويل 182
جدول رقم 49: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الخامس 183
جدول رقم 50: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الخامس 184
جدول رقم 51: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الخامس 185

جدول رقم 52: الوظائف حسب اللاَّعب الخامس 186
جدول رقم 53: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الخامس 187
جدول رقم 54: دور أسرة الحالة السَّادسة كجماعة تأويل 190
جدول رقم 55: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب السَّادس 191
جدول رقم 56: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب السَّادس 192
جدول رقم 57: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب السَّادس 193
جدول رقم 58: الوظائف حسب اللاَّعب السَّادس 184
جدول رقم 59: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب السَّادس 195
جدول رقم 60: دور أسرة الحالة السَّابعة كجماعة تأويل 198
جدول رقم 61: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب السَّابع 199
جدول رقم 62: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب السَّابع 199
جدول رقم 63: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب السَّابع 200
جدول رقم 64: الوظائف حسب اللاَّعب السَّابع 200
جدول رقم 65: دور أسرة الحالة الثَّامنة كجماعة تأويل 202
جدول رقم 66: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الثَّامن 203
جدول رقم 67: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الثَّامن 204
جدول رقم 68: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الثَّامن 205
جدول رقم 69: الوظائف حسب اللاَّعب الثَّامن 206
جدول رقم 70: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الثَّامن 207
جدول رقم 71: دور أسرة الحالة التَّاسعة كجماعة تأويل 210
جدول رقم 72: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب التَّاسع 211
جدول رقم 73: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب التَّاسع 212
جدول رقم 74: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب التَّاسع 212
جدول رقم 75: الوظائف حسب اللاَّعب التَّاسع 214
جدول رقم 76: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب التَّاسع 214
جدول رقم 77: دور أسرة الحالة العاشرة كجماعة تأويل 217
جدول رقم 78: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب العاشر 218

جدول رقم 79: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب العاشر 219
جدول رقم 80: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب العاشر 220
جدول رقم 81: الوظائف حسب اللاَّعب العاشر 221
جدول رقم 82: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب العاشر 222
جدول رقم 83: دور أسرة الحالة الحادية عشرة كجماعة تأويل 224
جدول رقم 84: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الحادي عشرة 225
جدول رقم 85: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الحادي عشرة 225
جدول رقم 86: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الحادي عشرة 226
جدول رقم 87: الوظائف حسب اللاَّعب الحادي عشرة 227
جدول رقم 88: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الحادي عشرة 228
جدول رقم 89: دور أسرة الحالة الثَّانية عشرة كجماعة تأويل 230
جدول رقم 90: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الثَّاني عشرة 232
جدول رقم 91: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الثَّاني عشرة 232
جدول رقم 92: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الثَّاني عشرة 233
جدول رقم 93: الوظائف حسب اللاَّعب الثَّاني عشرة 234
جدول رقم 94: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الثَّاني عشرة 235
جدول رقم 95: دور أسرة الحالة الثَّالثة عشرة كجماعة تأويل 237
جدول رقم 96: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الثَّالث عشرة 239
جدول رقم 97: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الثَّالث عشرة 240
جدول رقم 98: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الثَّالث عشرة 241
جدول رقم 99: الوظائف حسب اللاَّعب الثَّالث عشرة 242
جدول رقم 100: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الثَّالث عشرة 243
جدول رقم 101: دور أسرة الحالة الرَّابعة عشرة كجماعة تأويل 246
جدول رقم 102: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الرَّابع عشرة 247
جدول رقم 103: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الرَّابع عشرة 248
جدول رقم 104: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الرَّابع عشرة 248
جدول رقم 105: الوظائف حسب اللاَّعب الرَّابع عشرة 249

جدول رقم 106: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الرَّابع عشرة 250
جدول رقم 107: دور أسرة الحالة الخامسة عشرة كجماعة تأويل 253
جدول رقم 108: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الخامس عشرة 254
جدول رقم 109: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الخامس عشرة 254
جدول رقم 110: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الخامس عشرة 255
جدول رقم 111: الوظائف حسب اللاَّعب الخامس عشرة 256
جدول رقم 112: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الخامس عشرة 257
جدول رقم 113: دور أسرة الحالة السَّادسة عشرة كجماعة تأويل 261
جدول رقم 114: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب السَّادس عشرة 262
جدول رقم 115: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب السَّادس عشرة 262
جدول رقم 116: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب السَّادس عشرة 262
جدول رقم 117: الوظائف حسب اللاَّعب السَّادس عشرة 263
جدول رقم 118: دور أسرة الحالة السَّابعة عشرة كجماعة تأويل 266
جدول رقم 119: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب السَّابع عشرة 267
جدول رقم 120: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب السَّابع عشرة 267
جدول رقم 121: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب السَّابع عشرة 268
جدول رقم 122: الوظائف حسب اللاَّعب السَّابع عشرة 268

مقدِّمة

مرَّت المجتمعات البشريَّة بعدَّة مراحل عبر الزَّمن سمحت بتطوُّر أشكالها و أنماطها. فبعد الحديث عن المجتمعات التَّقليديَّة و الحديثة و المجتمعات الصناعيَّة، صار العالم يوجِّه اهتمامه نحو ما يُعرَف بمجتمع المعلومات. هذا المجتمع الجديد الَّذي أصبح اليوم واقعا ملموسا ساهم في تغيِير الوجه الاقتصاديِّ، السِّياسيِّ و الاجتماعيِّ للعالم و لو بدرجات متفاوتة و خلق حتَّى شكلا جديدا من التَّرفيه، أَلَا و هو التَّرفيه الإلكترونيّ و الَّذي يَعتمِد على تكنولوجيا اتِّصال متطوِّرة أصبحت أكثر فأكثر متاحة لمختلف شرائح المجتمع و الأعمار.

في الوقت الرَّاهن، خلق انتشار تكنولوجيَّات المعلومات و الاتِّصال تحدِّيات جديدة على جميع الأصعدة و جعل اهتمام العام و الخاص ينصبُّ حول تأثيرها على المجتمع و خاصَّة فئة الشَّباب، و هذا من خلال تناول عدَّة إشكاليَّات مثل تأثيرها على المبادلات التِّجاريَّة، مدى مساهمتها في المشاركة السِّياسيَّة و انتشار الدِّيمقراطيَّة، العلاقات الاجتماعيَّة...الخ. هذا الاهتمام خلق رصيدا معرفيًّا غزيرا حَوْل الموضوع على شكل نظريَّات و دراسات ميدانيَّة، لكنَّ الاهتمام كان منصبًّا على التِّلفزيون و على العالم الغربيِّ بشكل خاصٍّ. و حتَّى الدِّراسات الضَّخمة حول العالم و الَّتي شملت دول العالم الثَّالث لم تتطرَّق إلى الجزائر، بما فيها تلك الَّتي كانت تحت إشراف هيئة الأمم المتَّحدة.

و على الصَّعيد المحلِّيِّ، نجد اهتماما أكبر حول التَّلقي من طرف الباحثين الجزائريين المتخصِّصين في اللُّغات و الدِّراسات الأدبيَّة، و الَّذين لا يتطرَّقون إلى إشكاليَّة الآثار. في حين أنَّ المتخصِّصين في العلوم الإنسانيَّة يتَّجهون مباشرة نحو دراسة الآثار، دون الاهتمام بالرِّسالة المرسلة كما صيغت من طرف المرسِل.

في هذا السِّياق، تتناول هذه الدِّراسة المعنونة " دور جماعات التَّأويل في تلقِّي الرِّسالة الإعلاميَّة العنيفة لدى الشَّباب في الجزائر" هذه العلاقة التَّفاعليَّة بين أحد تكنولوجيَّات الاتِّصال المتمثِّلة في ألعاب الفيديو، الفرد و المجتمع. و هي تندرج ضمن دراسات التَّلقي من جهة، و تهتَّم بظاهرة العنف من جهة أخرى. و تستند في نفس الوقت على نظريَّات الاتِّصال و نظريَّات علم الاجتماع التربويّ. و بهذا، يكون هذا العمل الدِّراسة الثَّانية الَّتي تهتمُّ بتلقِّي الرِّسائل المرسلة عبر ألعاب الفيديو ذات

المضامين العنيفة بعد مذكِّرة الماجستير الَّتي أنجزناها، و تنفرد في كونها الأولى الَّتي تحاول مقارنة الرِّسالة المرسلة في ألعاب الفيديو بالرِّسالة المتلقَّاة و تربطها بجماعات التَّأويل، و بالخصوص الأسرة. فكما هو معروف الآن لدى الباحثين في الاتِّصال بصفة عامَّة، لا يمكن اختزال العمليَّة الاتِّصاليَّة في نموذج خطِّيٍّ يعطي كلَّ القوَّة للمُرسِل، و يجرِّد منها تماما المُرسَل إليه، بل لا بدَّ من الأخذ بعين الاعتبار سياقها الَّذي تتِّمُّ فيه. ففي ظلِّ مجتمع دوليٍّ يشهد توتُّرات أمنيَّة و أزمات اجتماعيَّة و اقتصاديَّة، أصبح الشَّباب بكلِّ أطيافه عرضة للعنف سواء كضحايا أو فاعلين أو حتَّى شاهدين عليه أو مشاهدين له على الأقلّ عبر وسائل الإعلام، و هو ما انعكس حتَّى على مضمون محتويات برامج التَّرفيه و كذا ألعاب الفيديو، حتَّى أصبحت القدرة على الإمتاع و الإضحاك مرتبطة بمدى القدرة على إخافة الآخرين. فبرامج المقالب أصبحت تعتمد على سيناريوهات الاختطاف و استعمال السِّلاح، و الأفلام الرُّومانسيَّة أصبحت لا تكتفي فقط بعرض النِّزاعات ذات الطَّابع الإنسانيِّ كالغيرة، بل لا تخلوا كذلك من الحركة و العصابات الإجراميَّة المسلَّحة. و حتَّى ألعاب الفيديو تستوحي قصصها و شخصيَّاتها من النِّزاعات الدُّوليَّة، بعدما كانت في بداياتها مجرَّد ألعاب أرضيَّات يكتفي فيها اللاَّعب بجعل الشَّخصية تقفز لتتخطَّى حواجز، فانقسمت بعدها آراء المتخصِّصين و غير المتخصِّصين ما بين من يرون أنَّ هذه المضامين العنيفة هي من نشرت العنف في المجتمع، و بين من يرون أنَّها مجرَّد وسائل للتَّرفيه أو حتَّى يجدونها أفضل من خروج أبنائهم إلى الشَّارع.

من أجل معرفة آثار ألعاب الفيديو ذات المحتويات العنيفة على الشَّباب على ضوء أدوار جماعات التَّأويل، تمَّ إجراء هذه الدِّراسة و الَّتي عرضناها عن طريق تقسيمها إلى جزأين، الأوَّل نظريّ تحت عنوان: "الجانب النَّظريّ" و الثَّاني تطبيقيّ تحت عنوان: "الجانب التَّطبيقيّ". و يتضمَّن كل جانب فصلين هم على التَّرتيب:

التَّوجه الابستيمولوجيّ للدِّراسة: و هو بمثابة تعريف بالموضوع، سيطَّلع فيه القارئ أساسا على الإشكاليَّة المبنيَّة و الأهداف المسطرَّة على ضوء الدِّراسات السَّابقة و خلفيَّة نظريَّة محدَّدة.

متغيِّرات الدِّراسة من منظور الأدبيَّات: و هو محاولة للإحاطة بالموضوع على ضوء النَّظريَّات الَّتي تطرّقت بشكل أو بآخر لأحد متغيِّرات الدِّراسة. و لقد كان لهذا الجزء من البحث دورا كبيرا في توجيهنا على المستوى الميدانيِّ سواء من خلال المنهجيَّة أو التَّحليل و التَّأويل.

الأدوات المنهجيَّة للبحث الميدانيّ: قدَّمنا فيه مختلف الأدوات المنهجيَّة الَّتي استعملناها للتَّحقُّق من الفرضية. فعلى ضوء تعريفها، بيَّنا للقارئ كيف كانت الأنسب في نظرنا من أجل جمع البيانات و تحليل و تأويل النَّتائج.

عرض و تأويل النَّتائج: و من خلال هذا الفصل، سيتمكَّن القارئ من الإطِّلاع على مقارنة بين الرِّسالة المرسلة و الرِّسالة المتلقَّاة و دور الأسرة كجماعة تأويل في ذلك.

الباب الأوَّل

الجانب النَّظريُّ

الفصل الأوَّل:

التَّوجُّه الابستيمولوجيُّ للدِّراسة

فهرس افصل الأول: التوجه الابستيمولوجي للدراسة

تمهيد

1. أسباب اختيار الموضوع 8

2. أهداف الدراسة 8

3. أهمية الدراسة 9

4. الإشكالية.....12

5. الفرضية 15

6. تحديد المفاهيم و المصطلحات.....16

7. الدراسات السابقة 25

8. المقاربة النظرية للدراسة (نموذج نص- متلقي) 55

خلاصة

تمهيد:

يعتبر عنوان البحث أحد العناصر الَّتي تساهم في تقديم الموضوع للقارئ، إلاَّ أنَّه يظلُّ غير كاف لإعطاء فكرة مُلمَّة و مفصَّلة عنه.

في هذا الصَّدد، تمَّ تخصيص الفصل الأول من الأطروحة لتحديد الموضوع من خلال عرض الإشكاليَّة و أهمِّيتها و بعض الدِّراسات الأجنبيَّة و الجزائريَّة الَّتي سبق لها و أن تناولت الموضوع سواء بطريقة مباشرة أو غير مباشرة.

من النَّاحية العمليَّة، لقد كان الهدف من خلال هذه المرحلة هو إجراء قطيعة مع المفهوم الشَّائع من خلال مقاربة نظريَّة نتمحَّص من خلالها دور جماعات التَّأويل في تلقِّي المضامين العنيفة لألعاب الفيديو.

1. أسباب اختيار الموضوع:

لقد سمح لنا البحث الميدانيّ الَّذي أجريناه في إطار إعداد مذكرة ماجستير حول موضوع « تلقِّي الرِّسالة الإعلاميَّة من طرف الأطفال و أثرها على سلوكهم الاجتماعيّ» بدراسة عيِّنة قصديَّة مكوَّنة من ثلاثة عشر طفلا ينتمون إلى الفئة العمريَّة الَّتي تمتدُّ من سِنِّ السَّادسة إلى سِنِّ الثَّانية عشر عن طريق مقابلات أجريت معهم و مع أوليائهم، استنتجنا خلالها أنَّ البيئة الاجتماعيَّة الَّتي ينحدر منها كلُّ مبحوث هي الَّتي تحدِّد طريقة تلقِّيه للرَّسالة الإعلاميَّة. فالأطفال الَّذين يكون أسلوب تنشئتهم من طرف أوليائهم سويًّا و علاقاتهم داخل الأسرة مستقرَّة لا يصبح سلوكهم عنيفا بعد لعبهم بألعاب الفيديو العنيفة و إن كان عنيفا من قبل، فهو لا يزيد، بل يستعملون هذه الألعاب لمجرد التَّرفيه و التَّسلية. و بالنسبة لَّلذين تكون تنشئتهم مبنيَّة على القسوة، التَّذبذب، الإهمال أو غيرها من الأساليب غير السَّوية، فإنَّ سلوكهم يتغيَّر. فإن كانوا غير عنيفين، يصبحون عنيفين و إذا كانوا عنيفين، زاد عنفهم. و لقد صادفنا حالة لمبحوث كان عنيفا ثم بدأ عنفه يتراجع بعد أن أصبح يلعب ألعاب فيديو عنيفة وما كان يميِّزه عن الفئة السَّابقة هو استقرار العلاقات الأسريَّة داخل عائلته و لكنه يبقى أنَّ حالة واحدة لا تكفي لاستخلاص نتائج وافية عن هذا المستوى الَّذي يتَّجه فيه سلوك الطِّفل عكس محتوى الرسالة.[1]

و انطلاقا من هذه النَّتائج، برزت لنا أهمِّيَّة جماعات التَّأويل في فهم الرَّسائل الَّتي يتلقَّاها اللاَّعبون، و هو ما سعت هذه الدِّراسة إلى تناوله.

2. أهداف الِّدراسة:

يمكن للبحوث العلميَّة أن تُحدِّد أهدافا تندرج ضمن الوصف، التَّصنيف، التَّحليل و الفهم. فالوصف يعنى به تقديم بورتريه مطابق قدر المستطاع للظَّاهرة المراد وصفها ممَّا قد يسمح للباحث أن يصل فيما بعد إلى تحديد أنواع. فالتَّصنيف ممكن أن يكون هدفا مستقلا بحد ذاته يرمي إليه الباحث منذ البداية، كما يمكن أن يأتي نتيجة للوصف الذي ابتدأ به. أمَّا التَّحليل فيقصد به البحث عن العلاقة السَّببيَّة بين ظاهرتين أو أكثر.

[1] دالي كنزة ، تلقي الرسالة الإعلامية من طرف الأطفال و أثرها على سلوكم الاجتماعي، دراسة ميدانية حول ألعاب الفيديو العنيفة، مذكرة ماجستير، علم الاجتماع، جامعة الجزائر 2. 2012.

أمَّا إذا بحثت الدِّراسة عن السَّبب مع الأخذ بعين الاعتبار المعنى الَّذي يقصده الفاعل من فعله فإنَّ الأمر يتعلَّق هذه المرَّة بالفهم.[1]

تهدف هذه الدراسة إلى:

– تحليل محتوى بعض الألعاب من خلال الرُّجوع إلى وصفها المقدَّم على مواقعها الرَّسميَّة و كذا علبة حفظها و هذا بغرض استخراج الرِّسالة كما صاغها صانعو الألعاب. و بما أنَّه لا يمكن تحليل محتوى كل الألعاب المتوفِّرة في دراسة واحدة، اخترنا الاتجاه نحو دراسة العناوين الَّتي يختارها اللاَّعبون.

– إعادة صياغة رسالة الألعاب من طرف اللاَّعبين من أجل الحصول على الرسالة المتلقَّاة.

– وصف جماعات التَّأويل للشَّباب هواة ألعاب الفيديو العنيفة و بالتَّحديد العائلة باعتبارها الأقرب إليهم.

– مقارنة تلقِّي الرِّسالة بأنماط السُّلوك الاجتماعيِّ للاعبين و بالتَّحديد الاتِّجاه نحو العنف من عدمه.

و بهذا. فإنَّ هذا العمل هو محاولة اكتشاف مختلف الأدوار التي تؤديها الأسرة كجماعة تأويل في تلقِّي المضامين العنيفة لألعاب الفيديو، وبالتَّالي فإنَّ أهداف الدراسة تندرج ضمن الوصف و التَّصنيف.

3. أهمِّيَّة الدِّراسة:

حسب الوكالة الأمريكيَّة للطبِّ النَّفسيِّ، فإنَّ الأشخاص الَّذين يبدون سلوكا عنيفا في مرحلة متقدِّمة من العمر يمكن بنسبة كبيرة أن يتصرَّفوا بعنف بشكل آخر عند بلوغهم مثل إساءة معاملة النِّساء و إهمال أبنائهم.[2] من هنا، تبرز أهمِّيَّة هذا البحث الَّذي يُعدُّ محاولة لفهم أحد الأسباب الَّتي قد تؤدِّي إلى العنف، و بالتَّالي طُرُق الوقاية منه، باعتبار أنَّ هذا السُّلوك يكلِّف خسائر بشريَّة و ميزانيَّات طائلة، حيث أنَّ التَّكاليف السَّنويَّة المباشرة و غير المباشرة لجروح الأسلحة النَّاريَّة كلَّفت الولايات المتحدِّة

[1] ANGERS Maurice, Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines, Casbah Université, 1999, p. 24- 25

[2] American Psychiatric Association, Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux, Masson, 2005.

الأمريكيَّة حسب دراسة أجريت سنة 1992 ما يعادل 126 مليار دولار. و في دراسة أخرى أجريت في كندا سنة 1996 و بالتَّحديد في مقاطعة نيو برونزويك، بلغ متوسط تكلفة انتحار فرد ما يفوق 000 849 دولار أمريكيّ. و في دراسة أشرف عليها و رعاها "بنك تنمية الدُّول الأمريكيَّة " بين عامي 1996 و 1997، تبيَّن أنَّ تكلفة الإنفاق على الرِّعاية الصِّحيَّة النَّاجمة عن العنف بلغت سنة 1997 على سبيل المثال ما نسبته 1.9 % من النَّاتج الوطنيّ الإجماليّ في البرازيل، 5% في كولومبيا، 1.5 % في البيرو.[1]

و على الرَّغم من أنَّ إشكاليَّة العلاقة الثُّلاثيَّة المجتمع – وسائل الاتِّصال الجماهيريَّة – العنف الاجتماعيّ قد طُرِحت من قبل، فإنَّ هذا لا يقلِّل من أهمِّيَّة إجراء هذا البحث، لأنَّ أغلب الدِّراسات الَّتي أجريت اهتمت أكثر بالعالم المتقدِّم. لهذا، يبقى من الضَّروري تقديم دراسات ميدانيَّة في البلدان النَّامية عامة، و الجزائر خاصة للأخذ بعين الاعتبار خصائصها الاجتماعيَّة و الثَّقافيَّة.

و لعلَّ ما يُعتَبر سابقة في مجال البحث العلميّ هو محاولة دراسة تلقِّي ألعاب الفيديو على ضوء مسلَّماته ، في حين أنَّ الدِّراسات الأخرى اهتمت بالتِّلفزيون و النُّصوص المكتوبة كالشِّعر، المسرح و الروايات.

و لقد أدرجت منظمَّة الصَّحة العالميَّة في مسودَّة المراجعة الحادية عشر للتَّصنيف الدُّوليّ للأمراض (انظر الملحق رقم 03: تعريف التصنيف الدولي للأمراض و أهميته، ص. 297) و الَّتي من المقرَّر نشرها في منتصف عام 2018 إدمان ألعاب الفيديو ضمن الاضطرابات النفسيَّة و السلوكيَّة، و هذا ضمن ما سمَّته بالاضطراب الناجم عن اللَّعب بعد مشاورات بين خبراء من مختلف التَّخصُّصات و الأقاليم. و لقد كان هذا التَّوجُّه نتيجة لإعداد برامج علاج حالات مصابة بهذا الاضطراب في أنحاء مختلفة من العالم ممَّا سيفضي إلى رفع اهتمام المختصِّين في الصِّحة بهذه الحالة عن طريق اتِّخاذ تدابير وقائيَّة و علاجيَّة. و لقد عرَّفت الاضطراب النَّاجم عن اللَّعب على أنَّه نمط من سلوكيَّات اللَّعب بالألعاب الرَّقميَّة أو ألعاب الفيديو تتميَّز بضعف التَّحكم في ممارسة اللَّعب مع زيادة الأولوية الَّتي تُعطى لها على حساب

[1] ORGANISATION MONDIALE DE LA SANTÉ, Rapport mondial sur la violence et la santé, [en ligne], [consulté le 16 Avril 2014], p.12

الأنشطة الأخرى إلى حدٍّ تصدُّر باقي الاهتمامات والأنشطة اليوميَّة، مع مواصلة اللَّعب أو زيادة ممارسته رغم ما يخلِّفه من عواقب "سلبيَّة".

و قدَّمت المنظَّمة الأعراض الَّتي تسمح بتشخيص هذا الاضطراب و الَّتي تتمثَّل في:

– نمط سلوكيَّات وخيم بما يكفي ليُسفِر عن ضعف كبير في الأداء الشخصيِّ أو الأسريِّ أو الاجتماعيِّ أو التَّعليميّ أو المهنيّ أو مجالات الأداء المهمَّة الأخرى.

– أن يكون هذا النَّمط في العادة واضحاً لمدَّة 12 شهراً على الأقلّ.

و على الرغم من أنَّ الدِّراسات أثبتت أنَّ الاضطراب النَّاجم عن اللَّعب لا يمسُّ إلاَّ نسبة قليلة من هواة هذا الصِّنف من الألعاب، إلاَّ أنَّه ينبغي الانتباه إلى مدَّة اللَّعب خاصة عندما تستهلك وقتا على حساب الأنشطة اليوميَّة الأخرى، و كذا التَّغيُّرات الَّتي تطرأ على صحتهم البدنيَّة أو النَّفسيَّة أو على أدائهم الاجتماعيِّ و الَّتي قد يكون سببها نمط سلوكيَّاتهم في اللَّعب.[1]

و من هنا تتجلَّى مرَّة أخرى أهمِّيَّة هذه الدِّراسة على اعتبار أنَّها سلكت نفس مبدأ منظمَّة الصِّحة العالميَّة حتى قبل الكشف عن محتوى مسودَّة المراجعة الحادية عشر للتَّصنيف الدّوليِّ للأمراض في الخامس من جانفي 2018. فرغم أنَّها لم تهتم تحديدا بنمط السُّلوك المضطرب و المستمر لسنة على الأقلِّ، أي بالاضطراب النَّاجم عن اللَّعب فقط ، إلاَّ أنَّها سارت على نفس المبدأ الوقائيِّ في محاولة لمعرفة ما هي الحالات الاجتماعيَّة الَّتي تكون فيها ألعاب الفيديو العنيفة عامل اختطار قد يزيد من درجة عنف اللاَّعبين خلال حياتهم اليوميَّة. فمن النَّاحية العمليَّة، يمكن أن يستفيد من هذه الدِّراسة الأولياء و المؤسَّسات التَّربويَّة– و لو بصورة جزئيَّة – الَّذين يطمحون إلى معرفة و فهم أسباب لجوء الشَّباب إلى العنف، ممَّا يمنح لهم الفرصة لإيجاد الطُّرق الكفيلة بالتَّحكم فيه.

[1] منظمة الصحة العالمية، الاضطراب الناجم عن اللعب، [عبر الشبكة]، [تصفح في 4 جوان 2018].

4. الإشكاليَّة:

في محاولة من علماء الاجتماع معرفة ما إذا كان الجهور قادر على استيعاب الرسائل الضِّمنيَّة الَّتي تبثُّها وسائل الإعلام و الاتصال، تكوَّنت عِدَّة مراحل من البحوث الاجتماعيَّة الَّتي تسمى «الدِّراسات حول التَّلقِّي»، انطلقت من دراسة آثار وسائل الاتِّصال على الجمهور و الَّتي أدَّت إلى ميلاد تيَّارين سوسيولوجيَّان سادا ما بين سنوات 1940 و 1960 و يتعلَّق الأمر بكلٍّ من التَّيَّار النَّظريِّ والتَّيَّار الأمبيريقيّ.

فيما يخصُّ التَّيَّار النظريّ، فهو ذو توجُّه نقدي يمثِّله منظِّرون يرون أنَّ لوسائل الاتِّصال آثار قويَّة و أنَّ الجمهور يتَّبِع سلوكا وفق ما تريده طبقة مسيطرة، فآثار وسائل الاتصال الجماهيريَّة على المتلقِّين مباشرة. و لقد تمادى أنصار هذا التَّيَّار في إلحاق سلوك المجتمع الجماهيريّ بما يعرض على شاشات التِّلفزيون أو يسمع في الإذاعة أو يقرأ على صفحات الجرائد.

و على النَّقيض، فقلد اعتبر التَّيَّار الأمبيريقيّ أنَّ أثر وسائل الاتِّصال غير مباشرة و محدودة و أهملوا بذلك دراسة الآثار على المدى البعيد و تلك الَّتي تترتَّب عن التَّعرُّض لمدة طويلة لمحتويات وسائل الاتصال.

في مطلع سنوات 1960 ظهر "تيَّار الاستعمالات و إرضاءات الجمهور" حين أدرك الأمريكيُّون النَّقائص الموجودة في التَّيَّار الأمبيريقيّ، حيث قُلِبَت الإشكاليَّة إلى البحث عن أثر الجمهور على وسائل الاتِّصال باعتبار أنَّ هذه الأخيرة تتكيَّف حسب رغبات جمهورها، انتماءاته العرقيَّة، جنسه، دينه، ثقافته...إلخ. بدلا من البحث عن أثر وسائل الاتِّصال الجماهيريَّة على سلوك الجمهور. فالجمهور حسبه يقوم بتلبية حاجياته الَّتي هي ممنوعة في الحياة الاجتماعيَّة أو مستحيلة عن طريق وسائل الاتِّصال الجماهيريّ و تناسى بهذا هذا التَّيَّار أنَّ وسائل الاتصال لها كذلك قدرة على خلق حاجيات جديدة للجمهور.

في هذا الإطار، نشأ ما بين سنتي 1960 و 1970 تيَّار جديد في انجلترا سُمِّي "الدِّراسات الثَّقافيَّة" و الَّذي اهتمَّ بالأبعاد الثَّقافيَّة، الرَّمزيَّة و السُّوسيوسياسيَّة لظاهرة تلقِّي الرِّسالة الإعلاميَّة. و هو يعتمد في تحليلاته على علم الدَّلالة (السِّيميولوجيا) و

علم الاجتماع و يأخذ بعين الاعتبار كلاًّ من الرِّسالة كما صاغها المُرسِل و الرِّسالة كما تلقاها المُرسَل إليه، فتوصَّل الباحثون و على رأسهم "ستيوارت هول" إلى نتيجة مفادها أنَّ وسائل الاتِّصال لها القدرة على فرض تمثُّلات على جمهورها الَّذي يقوم من خلالها ببناء الواقع اليوميِّ.

و انطلاقا من سنوات الثَّمانينات، أخذت الدِّراسات حول التَّلقِّي منعرجا آخر يرى أنَّ ما يؤثِّر فعلا على الجمهور ليس الرِّسالة المبنيَّة و لا الرِّسالة المرسَلة و إنَّما هو الرِّسالة المتلقَّاة، لأنَّ المتلقِّي يقوم بتأويل الرِّسالة عن طريق التَّفاعل و مناقشتها مع غيره. و عليه، يعتبر الفرد عنصرا فعَّالا في العمليَّة الاتِّصاليَّة و ليس مجرَّد متلقٍّ كما كان يُعتقَد و له درجة من الحريَّة في تفسير الرَّسائل كما كان يراه الأمبريقيُّون بداية من أعمال "بول لازارسفالد" حين أبرز دور روَّاد الرَّأي في العمليَّة الاتِّصاليَّة. و من جهة أخرى، تمكَّن تيَّار "الاستعمالات و الارضاءات" من تجاوز الاتِّجاه النَّفسيِّ المبالَغ فيه، و اعتبر لأوَّل مَرَّة أنَّ المتلقِّي كائن اجتماعيٌّ و ليس كائنا غير فعَّال و غير مقاوم لما يعرض عليه من خلال وسائل الإعلام.[1]

و فيما يخصُّ مفهوم التَّلقِّي، فإنَّه يحمل عدَّة معاني عند الباحثين في علوم الاتِّصال و علم الاجتماع الاتِّصاليّ. ففي سنة 1989، ظهر مفهوم التَّلقي بين الحقيقة و الأرجحيَّة عند "روبارت اونتمان" (Robert Entman) في كتابه المعنون "ديمقراطيَّة من دون مواطنين" و قصد ما إذا كان الجمهور يصدِّق الخبر الَّذي سمعه عن طريق وسائل الإعلام و بيَّن أن المتلقِّين يتَّقبلون المعلومة بسهولة عندما لا تتعلَّق بهم أو على الأقلِّ تكُون متوافقة مع ما كانوا يعتقدونه، أمَّا بالنِّسبة للَّتي تتعارض معه، فهم يفضِّلون تجاهلها. فالتَّلقِّي في هذه الحالة هو العلاقة بين وسيلة الاتصال و الجمهور. و بالنِّسبة لـ "جون فيسك (John Fiske)، فإنَّ تعدُّد الهويَّات الَّتي تَتَحدَّد بالسِّن و الجنس و غيرهما من المتغيِّرات تؤدِّي كما بيَّنه سنة 1987 في كتابه المعنون " التِّلفاز و الثَّقافة " (Télévision et culture) إلى تعدُّد تأويلات الرِّسالة من طرف الجمهور، و كل واحد لديه منطق خاصٌّ به يفسِّر وفقه المضمون و يجعله يتَّخِذ وضعيَّة ما تجاهه. و يَتعيَّن على الباحث أن يستخرج التَّبريرات الَّتي تجعل كلَّ واحد

[1] RIEFFEL Rémy, Sociologie des médias, Ellipses, 2005, p. 163-67.

يُؤوِّل الرِّسالة بشكل مُعيَّن. فمفهوم التَّلقي إذن يندرج بين التَّأويلات و الهويات. كما استَعمَل مفهوم أطر المشاركة كلٌّ من "بيتر هانت" (Peter Hunt) و "سونيا ليفينجستن" (Sonia Livingstone) لِيبيِّنوا أنَّ إعجاب الجمهور بالحصص التِّلفزيونيَّة مرتبط بالوضعيَّة الَّتي يرى المتلقِّي نفسه فيها؛ فإمَّا أن يكون مشاركا فعليًّا في البرنامج و إمَّا أن يكون مجرَّد ملاحظ. و لقد استمدَّ كل من "بيتر" و "سونيا" هذا المفهوم من أعمال "جوفمان" (Goffman) حول المحادثة و بيَّن فيما بعد "جون- بيار اسكنازي" (Jean- Pierre Esquenazi) و بالضَّبط سنة 1995 أنَّ الحصص تُحدِّد نوع و خصائص جمهورها ممَّا يجعل أشخاصا يتابعونها باستمرار رغم أنَّهم غير معجبين بها حتىَّ لا يُتَّهموا أنَّهم أقلُّ مستوى. في الأخير، نجد مفهوم التَّلقي كتَملُّك قدَّمه " دومينيك بولبير" (Dominique Boullier) سنة 1987 في كتابه "محادثات تلفزيونية"، و رفض فيه أن تكون إشكاليَّة التَّلقي مجرَّد تأويل الرِّسالة و فضَّل البحث عن كيفيَّة استعمال الجمهور لوسائل الاتِّصال و دورها في بناء حياتهم اليوميَّة. و من بين الأعمال الَّتي سلكت اتِّجاه التَّلقي كتَملُّك نجد الدِّراسات النَّقديَّة للمسلسلات الصَّابونيَّة.[1]

و لقد تعَّرضت الدِّراسات حول التَّلقي للنَّقد من طرف "جامس كوران "، فهو اعتبر أنَّها مجرَّد عودة إلى التَّيَّار اللِّيبراليِّ الأمريكيِّ. و ردًّا على هذا، أجاب "دافيد مورلي" أن الدِّراسات الثَّقافيَّة للتَّلقي أثبتت فقط أنَّه في معظم الأحيان، يبتعد المتلقُّون في تأويلاتهم عن المعنى المقصود.[2]

بعد الاستطلاع الميداني، تَبيَّن لنا أن ألعاب الفيديو ذات المحتويات العنيفة لا تُؤدِّي بالضرورة إلى عنف اللاَّعبين و برزت لنا أهميَّة مؤسَّسات التَّنشئة الاجتماعيَّة، و بالخصوص الأسرة في الحَدِّ أو زيادة عنف الشباب هواة ألعاب الفيديو (أنظر الدِّراسة الاستطلاعيَّة الميدانيَّة، ص. 127- 131). و على ضوء هذه النَّتائج و انطلاقا من أهداف الدِّراسة، قمنا بصياغة الإشكاليَّة مُعتمِدين على مفهوم التَّلقي بين التَّأويلات و الهويَّات، و التَّلقي كتملُّك على النَّحو التَّالي:

ما هو دور الأسرة كجماعة تأويل في تلقِّي المضامين العنيفة لألعاب الفيديو ؟

[1] ESQUINAZY Jean- Pierre, L'écriture de l'actualité, Pour une sociologie du discours médiatique, PUG, 2002, p. 170-72.

[2] BRETON Philippe et PROULX Serge, L'explosion de la communication, Casbah éditions, 2000, p. 197-200.

قصد الإجابة عن التَّساؤل المطروح في الإشكاليَّة، قمن بطرح أسئلة جزئيَّة تتمثَّل في:

- ما هو المحتوى الظَّاهر للرِّسالة المرسلة؟
- ما هو محتوى الرِّسالة المتلقَّاة؟
- ما هي خصائص العائلة كجماعة تأويل؟
- ما هو أثر الرِّسالة المتلقَّاة على اتجاه اللاَّعبين نحو العنف ؟

5. الفرضيَّة:

الفرضيَّة عبارة عن إجابة مفترضة عن تساؤل بحث يتميَّز أنه بيان يأتي على شكل جملة أو أكثر، يُعبَّر فيها عن علاقة بين مفهومين أو أكثر و تسمح بالتنبؤ عمَّا سنجده في الواقع. و هي أداة تحقُّق ميدانيَّة.

و يمكن للفرضيَّة أن تكون أحاديَّة المتغيِّر و تأخذ فيها البحوث طابعا وصفيًّا، ثنائية المتغيِّر تبحث عن التَّرابط بين متغيِّرين و هي تستخدم لتفسير العلاقة بينهما. أو متعدِّدة المتغيِّرات لها نفس هدف الفرضيَّة ثنائيَّة المتغيِّر و لكنها تربط ما بين ثلاث متغيِّرات أو أكثر.

تكمن أهمِّية الفرضيَّة في البحث العلميِّ في كونها تسمح للباحث بالانتقال من المستوى المجرَّد إلى المستوى الملموس.

في حالة البحوث الكيفيَّة، لا يمكن التَّنبُّؤ دائما بما قد سيجده الباحث في الميدان، لهذا تُستبدَل الفرضيَّات بالأهداف.[1]

و حسب مادلين جرافيتز، فإنَّ الفرضيَّة يمكن أن تكون نتيجة ملاحظات عاديَّة للحياة اليوميَّة، أو نتيجة ما يُكتَشف في أبحاث لها أهداف أخرى أو كذلك ظواهر متوقَّعة، أو أخيرا، نتيجة بناء نظريٍّ.[2]

بعد القراءات و المقابلات الاستطلاعيَّة، تمَّت صياغة فرضيَّة أحاديَّة المتغيِّر من أجل الإجابة على التَّساؤل المطروح في الإشكاليَّة، أما التَّساؤلات الجزئيَّة، فقد صِيغَت

[1] ANGERS Maurice, op. cit., p. 102- 107.
[2] GRAWITZ Madeleine, Méthode des sciences sociales, Dalloz, 2001, p. 399.

على شكل أهداف (أنظر أهداف الدِّراسة، ص. 8-9). و عليه، فإنَّ الفرضيَّة أَتَت على النَّحو التَّالي:

تؤدِّي الأسرة كجماعة تأويل دور السَّيطرة (الهيمنة)، المفاوضة أو المعارضة في تلقِّي اللاَّعبين المضامين العنيفة لألعاب الفيديو.

6. تحديد المفاهيم و المصطلحات:

يَستعمِل الباحث في دراسته مجموعة من المفاهيم الَّتي قد تكون لها عدَّة مَعانٍ حسب المنظِّرين أو المدارس. لذا، لا بدَّ عليه أنْ يحدِّد للقارئ المعنى الَّذي يقصده منها حتى يتمكَّن هذا الأخير من استيعاب مضمون البحث.

فيما يلي، قمنا بتعريف المفاهيم الَّتي اعتبرناها ضروريَّة لإيصال المعنى المراد.

6. 1. ألعاب الفيديو:

ورد في " قاموس وسائل الاتِّصال " تحت إدارة "فرانسيس بال" تعريف ألعاب الفيديو على أنَّها « لعبة مسجلة على وعاء كاسيت أو قرص (فيديوغرام) أو متوفِّرة عن طريق موزِّع مباشر (بنك المعلومات) يتطلَّب استعمالها تجهيزا تقنيًّا: شاشة، جهاز تحكُّم (جويستيك) ، لوحة المفاتيح و أحيانا منسحبة.

ظهرت ألعاب الفيديو سنة 1975 و تُشكِّل قطاعا هاما في النَّشر و الطَّبع الالكترونيِّ متعدِّد الوسائط »[1]

أمَّا بالنِّسبة لأنواع ألعاب الفيديو، فبالإضافة إلى تعدُّد وسائط ممارستها كالهاتف النَّقال، الحاسوب، اللَّوحات...إلخ، فإنَّنا نجد ما يسمى بألعاب الأرضيَّات و الَّتي تقوم على مبدأ شخصيَّة تقوم بالقفز من أرضيَّة إلى أخرى. في كلِّ مستوى، يتعيَّن على اللاَّعب تخطِّي حواجز، مواجهة عدوٍّ و القضاء عليه، تفادي كائن شرير و إلاّ سيقع في الأرضيَّة الموجودة أسفل. أمَّا في حالة القيام بكلِّ هذا، فإنَّه يتمكَّن من زيادة رصيده من النِّقاط و الصُّعود إلى أرضيَّة أعلى. يَعتمِد هذا النَّوع من الألعاب على السُّرعة و المهارة اليدويَّة، و نذكر منها على سبيل المثال لعبة ماريو(Mario). و نجد كذلك

[1] BALLE Francis et al., Dictionnaire des médias, Larousse, 1998, p. 134.

ألعاب المحاكاة و الَّتي تقوم على قيادة آلات غالبا ما تكون طائرات و سيَّارات و لا تتضمَّن أيَّ خيال، فهي نفس البرمجيَّات الَّتي تُستخدَم لتكوين الطَّيارين. و يمكن أن تكون اللُّعبة مبنيَّة على السُّرعة الفائقة مع تفادي الاصطدام مع المركبات الأخرى، كما يمكن أن تكون أكثر واقعيَّة كقيادة طائرة من طراز بوينغ بين باريس و نيويورك في وقت و على خطٍّ جوِّي حقيقيَّان. و تُعدُّ وحدة التَّحكم وي (Wii) أحدث اختراع، حيث أنَّها تسمح بلعب عدَّة رياضات عن طريق محاكاة حركة اليدين أو الجسم بأكمله. و هناك كذلك ألعاب المغامرات الَّتي تُقدِّم في البداية مغامرات مبتدئة تمتزج فيها شخصيَّات واقعيَّة مع شخصيَّات خياليَّة. و كلَّما تقدَّم اللاَّعب في لعبته شكَّل شخصيَّته أكثر عن طريق اكتساب قدرات جديدة. و عادة في نهاية اللُّعبة، يصبح اللاَّعب أميرا و يتزوَّج من أميرة جميلة. و هناك كذلك ألعاب الرِّماية و الَّتي تقوم على استعمال سلاح أو القتال بالأيدي. و للحدِّ من درجة العنف الَّتي تحتويها، تقوم بعض الألعاب باقتراح لون الدَّم على اللاَّعب و الَّذي سيسيل من ضحاياه، و هي فكرة من اختراع الألمان. و ممَّا لا شكَّ فيه أنَّ هذا الصِّنف من الألعاب هو الأكثر عرضة للنَّقد من طرف الأولياء و الجمعيَّات رغم أنَّه لا يُقدِّم العنف دائما على شكل اعتداء. و في الأخير نجد ألعاب الاستراتيجيَّات و هي المفضَّلة غالبا عند الآباء. تقوم هذه اللَّعبة على اتِّخاذ قرارات مناسبة من أجل تسيير منظَّمة مَا كالمدينة و المؤسَّسة أو حتَّى الكوكب من أجل الحفاظ على النِّظام فيها. و لكنَّ بعض الألعاب تقوم على إظهار كلِّ مظاهر الحياة اليوميَّة بما فيها الأكثر رعبا.

و رغم وضع هذه التَّصنيفات، إلاَّ أنَّه يمكن أن نَجِد ألعابا تقوم بالمزج بين عدَّة أنواع. و تعتبر لعبة الحياة الثَّانية (Second Life) مثالا عن هذا النموذج، حيث تُعتبَر من أكثر الألعاب الَّتي تمزج مختلف الأنواع، كما أنَّها فضاء اقتصاديٌّ بامتياز، فبالإضافة إلى إمكانيَّة شراء مستلزمات افتراضيَّة لمنزل افتراضيٍّ، يمكن كذلك التَّسوُّق في متاجر افتراضيَّة من أجل شراء سلع تُرسَل للاَّعب عن طريق البريد بعد أن يقوم بدفع ثمنها.

و إذا أردنا تصنيف أنواع ألعاب الفيديو حسب ربطها بشبكة الانترنت، فيمكن أن تكون ألعاب الفيديو حسب نوعها مرتبطة بشبكة الانترنت كما يمكن أن تكون منفصلة.

في البداية، كانت ألعاب الفيديو منفصلة عن شبكة الانترنت و هو ما جعل اللاَّعبين ينعزلون أثناء اللَّعب أو قد يرافقهم صديق أو اثنين في نفس الغرفة الَّتي يتمُّ فيها اللَّعب. و ما زالت هذه الألعاب تحظى بشعبيَّة معقولة لكونها تسمح للاَّعب أن يطلق عنان عدائيته دون الخوف من تلقِّي ردَّ فعل من لاعب آخر. و من جهة أخرى، في حالة الوصول إلى مهمَّة صعبة يمكن أن تؤدِّي إلى الخسارة، يمكن للاَّعب أن يقوم بحفظ اللُّعبة ثم مواصلتها بإعادة المهمَّة فقط إلى أن يتمَّ انجازها و ليس عليه الإعادة من البداية.

و لكنَّ مع التَّطور التِّكنولوجيِّ، أصبح من الممكن للاَّعب أن يتفاعل مع لاعبين آخرين. هذا النَّوع من اللَّعب يَسمَح بالمشاركة كما في المنتديات في أحاديث حول استراتيجيَّات اللَّعب و العراقيل الَّتي يصادفها اللاَّعبون أثناء اللَّعب...الخ. كما أنَّها تسمح ببناء تحالفات أو فرق فيما بينهم مما يستوجب الاتِّفاق على مواعيد محدَّدة. هذا النَّوع يسمَّى ألعاب عبر الانترنت بعدد كبير من المشاركين. هناك ألعاب أخرى تسمح ببساطة اللَّعب مع أصدقاء دون التَّواجد في نفس المكان.[1]

و لقد سمح التَّطور التِّكنولوجيّ بظهور عدَّة أنواع من ألعاب الفيديو عبر الإنترنيت و هي حسب "بول جوتلايك" (Paul Göttlich) :

ألعاب الإبحار: وهي الألعاب الَّتي لا تتطلَّب تحميل برنامج على الحاسوب.

ألعاب لعب الأدوار عبر الانترنت متعدِّدة اللاَّعبين على نطاق واسع : هي ألعاب يتفاعل فيها اللاَّعبون مباشرة فيما بينهم لكن أفعالهم تبقى مقتصرة بشكل واسع على ما حدَّده صانع اللُّعبة مسبقا.

التَّجمعات الافتراضيَّة: على عكس النَّوع السَّابق، يتمتَّع اللاَّعبون في هذه الألعاب بحريَّة اختيار القدرات الَّتي سيتمتَّعون بها خلال اللُّعبة.[2]

[1] TISSERON Serge et GRAVILLON Isabelle, Qui a peur des jeux vidéo ?, Albin Michel, 2008, p. 55 -59.
[2] GÖTTLICH Paul, Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law, [on line], [accessed 08 October 2016].

6. 2 . قاعة الألعاب:

لقد عرَّف المرسوم التنفيذيُّ رقم 05-207 المؤرَّخ في 26 ربيع الثَّاني عام 1426 هـ الموافق لـ 04 يونيو 2005 المحدِّد لشروط و كيفيَّات فتح و استغلال مؤسَّسات التَّسلية و التَّرفيه قاعات الألعاب (انظر الملحق رقم 04: المرسوم التَّنفيذيُّ رقم 05-207 المؤرَّخ في 26 ربيع الثَّاني عام 1426 هـ الموافق لـ 04 يونيو 2005 المحدِّد لشروط و كيفيَّات فتح و استغلال مؤسَّسات التَّسلية و التَّرفيه، ص. 298-103) على أنَّها « فضاء عموميٌّ موجَّه لتقديم نشاط لعب أو تسلية مجهَّز بآلات الكترونيَّة و البليار و الفليبر و أجهزة تسلية أخرى موجَّهة بالخصوص إلى ما يأتي:

- التَّمتُّع بنشاط اللَّعب و التَّسلية،
- تطوير الملكات الذِّهنيَّة،
- شحن روح المنافسة،
- الحصول على أوقات الرَّاحة.

يجب ألا تُولِّد الألعاب الممارسة، بأيِّ حال من الأحوال الرَّغبة في الرِّبح لدى اللاَّعبين »[1]

و بالعودة إلى نفس المرسوم، نجد أنَّ المشرِّع الجزائريَّ حدَّد السِّن القانونيَّ الأدنى لكلٍّ من مُستغلِّي و مستخدمي مؤسَّسات التَّسلية الَّتي تشمل قاعات اللَّعب، قاعات الفيديو، المكتبات الإعلاميَّة، نوادي الإنترنت و الحظائر المائيَّة بخمسة و عشرين (25) سنة على الأقلِّ بالنِّسبة للمستغلِّين و ثمانية عشر (18) بالنِّسبة للمستخدمين.[2] إلاَّ أنَّه من الملاحظ ميدانيًّا خلال إجراء المقابلات الاستطلاعيَّة و جمع البيانات هو عدم احترام هذا الشَّرط، خصوصا فيما يَخصُّ المستخدمين.

[1] رئاسة الحكومة، المرسوم التنفيذي رقم 05-207 المؤرخ في 26 ربيع الثاني عام 1426 هـ الموافق لـ 04 يونيو 2005 المحدد لشروط و كيفيات فتح و استغلال مؤسسات التسلية و الترفيه قاعات الألعاب، الجريدة الرسمية، العدد 39، 5 جوان 2005.

[2] نفس المرجع.

6 .3. العنف الإعلاميُّ:

يشكِّل مفهوم العنف الإعلاميِّ نقطة اختلاف عند العلماء، فحتَّى الآن لم يتم التَّوصل إلى تحديده بشكل دقيق و متَّفق عليه. فبالنِّسبة للطَّبيب النَّفسانيّ و الأخصَّائيّ النَّفسانيّ "سارج تيسيرون" (Serge Tisseron) ، يندرج ضمن العنف الإعلاميِّ : « كلُّ صورة تُخوِّف بشدَّة مُشاهِدها و الَّتي تُفقِده معالمه مؤقَّتا».[1] أمَّا عند "جورج جاربنر" (George Gerbner) ، فيشمل العنف الإعلاميُّ كل أنواع البرامج الَّتي تبثُّ عبر مختلف وسائل الاتِّصال أفعالا تتعلَّق بتهديدٍ أو تتسبَّب بجرح أو قتل شخص ما، سواء كان الَّذي يقوم بأحد هذه الأفعال في حالة هجوم أو دفاع عن النَّفس، و ذلك بغض النَّظر عن الوسيلة المستخدمة. و بالنِّسبة لآخرين مثل كلٍّ من "جاي باكات" (Guy Paquette) و "جاك دوجيز" (Jacques de Guise)، لا تُعنى الرُّسوم المتحرِّكة بهذا التَّعريف نظرا للقالب ألفكاهتيِّ و غير الواقعيِّ الَّذي يُقدَّم فيها العنف.[2]

في هذه الدِّراسة، و انطلاقا من كون أنَّ هناك دراسات أثبتت أنَّ حتى العنف غير الواقعيِّ و الفكاهيّ مثلما هو الشَّأن في الرُّسوم المتحرِّكة قد يؤدِّي إلى العنف، تبنيَّنا المفهوم الذي قدَّمه " جاربنر".

6. 4. التَّأثير:

هو « تلك القوَّة الَّتي تمارسها وسائل الاتِّصال على سلوك الفرد، المجتمع أو العالم و هي ترتبط بالغرض الَّذي تستخدم من أجله، ما يتوقَّعه الجمهور منها و المكانة الَّتي تشغلها في حياتهم بالمقارنة مع المؤسَّسات الأخرى و كذا، مكانة الاتِّصال و العلاقات القائمة مع الحكومة، القوى الاقتصاديَّة و خاصَّة، قدرة الفنَّانين، العلماء، المبتكرين و المثقَّفين».[3]

من خلال هذَّا التَّعريف، نستخلص أنَّ التَّأثير هو قدرة وسائل الاتِّصال على التَّوجيه الفرديِّ أو الجماعيِّ للسُّلوك، و ترتبط هذه القدرة بعدة عوامل ذكرت أعلاه، ممَّا

[1] TISSERON Serge, L'intimité surexposée, Rasmay, 2001, p. 197.
[2] RÉSEAU ÉDUCATION –MÉDIAS, Recherche sur les effets de la violence dans les médias, sur Réseau éducation –médias, [en ligne], [consulté le 22 Février 2011].
[3] Balle Francis et all., op. cit., p. 133-34.

يعني أنَّ هذه العمليَّة ليست بسيطة أو تلقائيَّة تتَّجه فيها الرِّسالة مباشرة من المُرسِل إلى المُرسَل إليه.

إنَّ هذه القدرة مرهونة بالغرض الَّذي يستخدمها من أجله الجمهور و توقُّعاته منها، كأن تُستخدَم من أجل وظيفتها الإخباريَّة، التَّرفيهيَّة، التَّحسيسيَّة، التِّجاريَّة ...الخ و كذا الحيِّز الَّذي تشغله في حياته، فهي يمكن أنْ تؤدِّي وظائفها على أنَّها مكملة، مُدعِّمة أو أساسيَّة لمؤسَّسات أخرى كالأسرة، المدرسة، النَّادي، الحزب السِّياسيّ...إلخ. دون أن ننسى مكانة الاتِّصال في الحياة الاجتماعيَّة للمتلقِّين و علاقاته مع الحكومة كأن يكون معارضا، محايدا أو مؤيِّدا لها، و دوره الَّذي يلعبه في الحياة الاقتصاديَّة كأن يكون مُنتِجا أو مستهلكا، عاملا أو ربَّ عمل...إلخ. و الشُّهرة و النُّجوميَّة عند الفنَّانين، الموضوعيَّة و الذَّكاء عند العلماء و المبتكرين، و قوَّة الحُجَّة و سرعة البديهة للمثقَّفين الَّذين يُلقون المحتوى على المستمعين و المتفرِّجين.

6. 5. التَّلقي (التَّلقي الإعلاميّ):

لهذا المفهوم عدَّة تعاريف، و كل تعريف مُتبنَّى من طرف الباحث يفرض عليه طريقة محدَّدَة لبناء موضوعه، لهذا وجب اختيار أحد منها قبل الشُّروع في انجاز الدِّراسة حسب الأهداف المرجوة منها.[1]

و يُعرِّف "دانيال دايان" (Daniel Dayan) التَّلقي على أنَّه المعنى الجديد الَّذي يعطيه المتلقي للنص المرئي، المسموع أو المكتوب و ليس المضمون بحدِّ ذاته.[2]

في هذه الدِّراسة، تبنَّينا مفهومي التَّلقي كما سبق و أن قلنا في الإشكاليَّة بين التَّأويلات و الهويَّات و التَّلقي كتملُّك. فالمفهوم الأوَّل يهدف إلى معرفة الأسباب الَّتي تجعل اللاَّعبين يتلقَّون بشكل معيَّن، و بالتَّحديد، خصائص الأسرة الَّتي ينتمون إليها كجماعة مرجعيَّة. أمَّا المفهوم الثَّاني، فالهدف منه كان معرفة الآثار الَّتي تترتَّب عن التَّلقي بشكل معيَّن.

و من النَّاحية الإجرائيَّة، يمكن تعريف التَّلقي على أنَّه المعنى الَّذي يعطيه المتلقِّي للعبة من خلال تَعرُّف اللاَّعب بدرجة أعلى أو أقلّ على البنية الثُّلاثيَّة لقصَّة اللُّعبة،

[1] ESQUENAZI Jean- Pierre, op. cit., p. 169-173.
[2] RIEFFEL Rémy, op. cit., 134.

شخصيَّاتها و كذا الوظائف المنجزة، ممَّا من شأنه التَّأثير بدرجة أكثر أو أقل على سلوكه وفق ما تتيحه له الأسرة كجماعة تأويل من ثقافة و رقابة.

6. 6. عامل الاختطار:

تُعرِّف منظَّمة الصِّحة العالميَّة عامل الاختطار على أنَّه « كل سمة ، أو خاصيَّة أو تعرُّض شخص معيَّن من شأنه زيادة الإصابة بمرض أو المعاناة من صدمة. أهمُّ عوامل الخطر هي على سبيل المثال، نقص الوزن، ممارسة الجنس وارتفاع ضغط الدَّم وتعاطي التَّبغ والكحول، والمياه غير المأمونة، وعدم كفاية المرافق الصِّحيَّة أو الصَّرف الصَّحيِّ »[1]

من خلال هذا التَّعريف، نستخلص أنَّه بالنِّسبة لمنظَّمة الصِّحة العالميَّة، فإنَّ عامل الاختطار له بُعدَين: جسدي و نفسي. في حين أنَّنا نقترح في هذه الدِّراسة إضافة بعد اجتماعي لهذا المفهوم يشمل كلَّ العوامل الاجتماعيَّة الَّتي من شأنها رفع احتمال الخروج عن النَّمط السَّائد في مجتمع معين.

إنَّ الهدف من هذا الاقتراح هو تقديم مقاربة منهجيَّة أكثر مرونة ممَّا نجده عند دراسة الأسباب. حيث أنَّ العلاقة السَّببيَّة بين متغيِّرين أو أكثر في العلوم الصَّلبة تسمح بوضع قوانين عالميَّة تتمتَّع بدرجة معتبرة من الدِّقة و الثَّبات، على عكس العلوم الاجتماعيَّة و الإنسانيَّة الَّتي يكون فيها سبب حدوث ظاهرة في مجتمع ما ليس شرطا لحدوثها في مجتمع آخر أو حتى في نفس المجتمع بتغيُّر الزَّمن. فالحديث إذن في هذه الحالة عن عامل الاختطار يبدو لنا أنسب مع الطبيعة المتغيِّرة لموضوع البحث في العلوم المرنة.

من النَّاحية الإجرائيَّة، تندرج ضمن عوامل الاختطار كل خصائص الأسرة كجماعة تأويل(مستوى التَّعليم المنخفض، أساليب التَّنشئة الاجتماعية غير السَّويَّة، عدم الرقابة على ألعاب الفيديو من حيث الزَّمان، المكان و المحتوى...الخ.) و الَّتي من شأنها رفع احتمال إتِّباع هواة ألعاب الفيديو العنيفة سلوكا عنيفا أو عدوانيًّا.

[1]ORGANISATION MONDIALE DE LA SANTÉ, Facteurs de risque, [en ligne], [consulté le 13 Septembre 2014].

7.6. المتلقِّي:

هو الشَّخص الَّذي تُوجَّه له الرِّسالة أو المعلومة سواء عن قصد أو غير قصد و الَّذي يقوم بإعطائها معنى و تأويلها حسب ما يمتلكه من رصيد لغويٍّ و ثقافيٍّ و معرفيٍّ و اجتماعيٍّ...الخ. يتمُّ اكتسابه منذ الطُّفولة.[1] و على ضوء هذا التَّعريف، نستنتج أنَّ التَّلقي مرتبط بالتَّنشئة الاجتماعيَّة و مختلف مؤسَّساتها الَّتي تساهم فيها.

6. 8. التَّنشئة الاجتماعيَّة:

في البداية، عَرَّف علماء الاجتماع التَّنشئة الاجتماعيَّة على أنَّها العمليَّة الَّتي يتأقلم بواسطتها الإنسان مع محيطه الاجتماعيِّ و يكتسِب بها المعايير الَّتي يَسِير وفقها حسب منطلقين. الأوَّل، هو حاجة الفرد للتَّماثل مع مجتمعه والثَّاني، إدراكه لضرورة تكييف سلوكه مع التَّوقُّعات الخارجيَّة للحصول على القبول من طرف بقيَّة أفراد مجتمعه.

و في منتصف القرن العشرين، ظهرت فكرة جديدة عند علماء الاجتماع مفادها أن التَّنشئة الاجتماعيَّة قد لا تُحدِّد السُّلوك الفرديَّ و المعتقدات. وذهب التَّفاعليُّون إلى أبعد من ذلك باعتبارهم أنَّ التَّنشئة الاجتماعيَّة عمليَّة تفاعليَّة يُؤثِّر فيها المجتمع على الفرد و الفرد على المجتمع.[2]

و لقد استعانت أ. بارشورون (Anich Percheron) في دراستها بمفهومي "جون بياجي" (Jean Piaget) المتمثِّلَين في الاستيعاب (Assimilation) والَّذي يحاول من خلاله الفرد أن يُغيِّر من محيطه الاجتماعيِّ حتى يتطابق أكثر مع رغباته و المطابقة (Accommodation) الَّذي يُغيِّر فيه من نفسه للاستجابة للضغوط الَّتي تُمارَس عليه من طرف المجتمع.

و على العموم، يمكن أن نُصنِّف التَّعاريف الَّتي قُدِّمت من طرف العلماء حول مفهوم التَّنشئة الاجتماعيَّة إلى ثلاثة أنواع:

---

[1] GILLEQUIN-MAAREK Catherine et SOLEILHAC Nicole, Guide de la communication, Delagrave Éditions, 2002, p. 18 ; 67.

[2] العمر معن خليل ، معجم علم الاجتماع المعاصر، الشروق، 2006، ص. 388-389.

- التَّعاريف الَّتي تساوي بين مفهومي التَّنشئة الاجتماعيَّة و تطوُّر الاجتماعيَّة المتعلِّقة بالتَّنشئة الاجتماعيَّة عند الرُّضع.
- تعريف دوركايم (و الدُّوركايميِّين) الَّذي عرَّفها على أنَّها عمليَّة نقل المعايير و القيم إلى الأجيال الشَّابة بغرض الحفاظ و دعم الانسجام داخل المجتمع.
- التَّعاريف الَّتي ترى أنَّ التَّنشئة الاجتماعيَّة عبارة عن مجموعة من السَّيرورات الَّتي تسمح للطِّفل أن يشكِّل هويَّته الخَّاصة به عن طريق التَّفاعل بينه وبين عائلته و كلِّ محيطه الاجتماعيِّ.[1]

6 .9. جماعات التَّأويل:

عبارة عن جماعات تتشكَّل على مدار الأعمار، تتكوَّن من أشخاص فاعلين يحيطون بأفراد العمليَّة الاتصاليَّة و يساهمون في تأويل المتلقِّي لرسالة المُرسِل.[2] و لقد خُصِّصت في الفصل الموالي لهذا العمل مجموعة من العناوين للإحاطة النَّظرية بهؤلاء الفاعلين و على الوجه الأخصِّ، الأسرة، كمؤسَّسات التَّنشئة الاجتماعيَّة. (انظر التَّلقي الإعلاميّ من منظور الأدبيَّات، ص. 78-94)

6 .10. الأسرة:

تُعرَّف الأسرة حسب المفهوم المتعارف عليه أكثر و الَّذي قدَّمه "جورج موردوك" (George P. Murdock) على أنَّها مجموعة تتميَّز بإقامة مشتركة و تآزر البالغين من الجنسين و الأطفال الَّذين أنجبوهم أو تبنَّوهم.

من النَّاحية البنيويَّة أو الشَّكليَّة، يمكن تصنيف الأسرة حسب نمط تركيبها، نمط تشكيلها و نظام انتسابها. فحسب المعيار الأوَّل، توجد عائلة نوويَّة تتشكَّل حصريًّا من الزَّوجين و أبناءهم غير المتزوِّجين، في حين أنَّ الأسرة الممتدَّة تشمل، كليًّا أو جزئيًّا، وحدتين أوليتين أو أكثر. أمَّا حسب المعيار الثَّاني، فإنَّنا نجد ما يسمى بالزَّواج المرتَّب(Mariage arrangé) و الَّذي يكون فيه اختيار الشَّريك مبنيًّا على قواعد اجتماعيَّة ضمنيَّة أو إرادة الوالدين، و زواج التَّجاذب (Mariage d'affinité) الَّذي

[1] BEITON Alain et al., Sciences sociales, Sirey Éditions, 2000, p. 114.
[2] SFEZ Lucien, La communication, Que sais-je?, 2017, p. 124.

يعود فيه قرار الزَّواج و اختيار الشَّريك إلى الزَّوجين. و فيما يخصُّ المعيار الثَّالث، نجد النَّسق أحادي النَّسب (Unilinéaire) يُلحَق فيه الأبناء إلى جماعة الأولياء من الأمّ أو الأب، في حين أنَّ النَّسق المختلط (Indifférencié) فهو يمزج بين النَّسبين.

من النَّاحية الوظيفيَّة، نجد عادة العائلة–المؤسَّسة (Famille–entreprise) الَّتي تتميَّز بها المجتمعات التَّقليديَّة و الَّتي تقابلها في المجتمعات المعاصرة العائلة الزَّوجية (Famille conjugale). فالعائلة–المؤسَّسة عبارة عن مجموعة تخضع لرقابة الطَّائفة أو من الأقرباء من النَّسب و هدفها الأساسيُّ الإنتاج الاقتصاديُّ و أمن الأفراد. أمَّا العائلة الزَّوجيَّة فإنَّ وظيفتها الأساسيَّة تتمثَّل في الحفاظ على التَّوازن الاجتماعيِّ و العاطفيِّ لأفرادها.[1]

6. 11. الشَّباب:

يعتبر الشَّباب مرحلة عمريَّة تمتدُّ من الطُّفولة حتَّى سِنِّ الرُّشد. هذا التَّعريف أقرب لمرحلة نمو فيزيولوجيَّة و نفسيَّة أكثر ما هو مركز اجتماعيٌّ. و عليه، فإنَّ ما يُسمَّى بالشَّباب يختلف بشكل ملحوظ بين المجتمعات. ففي المجتمعات التَّقليديَّة، فإنَّ الشَّباب هو مرحلة قصيرة و محدَّدة مرفوقة بطقوس انتقاليَّة و احتفالات موجِّهة للدخول في هذه المرحلة، تعطي للأشخاص مراكز واضحة و معترف بها.[2]

7. الدِّراسات السَّابقة:

قبل عرض النَّتائج الَّتي توصَّلت إليها الدِّراسات السَّابقة الَّتي اهتمَّت بأثر وسائل الاتِّصال الجماهيريَّة على الجمهور، لا بُدَّ أن نشير إلى الصُّعوبات الَّتي تعرقل تقدُّم البحث في هذه الإشكاليَّة و الَّتي يتعرَّض إليها جملة الباحثين و هي:

– غياب اتِّفاق عند الباحثين حول مفهوم " العنف في وسائل الاتصال".

– اختلاف تفسير المعطيات، فيمكن تلخيصها في ثلاث اتِّجاهات مختلفة هي:

بالنِّسبة للاتِّجاه الأوَّل: التَّعرض للمحتويات العنيفة المعروضة في وسائل الاتِّصال يؤدِّي إلى عنف المتلقِّي.

[1] RAYMOND Boudon et al., Dictionnaire de sociologie, Larousse, Paris : 2005, p. 96-97.
[2] RAYMOND Boudon et al., op. cit., p. 129

و فيما يخصُّ الاتِّجاه الثَّاني: صحيح أنَّ المتغيِّران التَّعرض للمحتويات العنيفة المعروضة في وسائل الإعلام و عنف المتلقِّي متلازمان، لكنَّه من الممكن أن يكون هناك عاملا آخر يسبِّب عنف المتلقِّي.

وفيما يتعلَّق بالاتِّجاه الثَّالث: لا يوجد أيُّ دليل على وجود علاقة بين بثِّ برامج عنيفة و عنف المتلقي.

– حتَّى و إن سلَّمنا بوجود علاقة بين بثِّ برامج عنيفة و عنف المتلقِّي، فإنَّ الباحثين لم يتوصَّلوا إلى اتِّفاق حول الطَّريقة الَّتي يؤثِّر فيها المتغيِّر المستقِّل على المتغيِّر التَّابع. فبالنِّسبة لعلماء النَّفس، يرى على سبيل المثال "هيوسمان" (Husman) أنَّه برؤية أبطال يستخدمون العنف، يتعلَّم الأطفال أنَّ اللُّجوء إلى العنف هو وسيلة لحلِّ المشاكل. أمَّا بالنِّسبة للبيولوجيِّين، فإنَّ مشاهدة مشهد عنيف له آثار فيزيولوجيَّة مثل تسارع دقَّات القلب، ارتفاع ضغط الدَّم، سرعة التّضنفس... ممَّا يجعل الفرد قادرا على تقديم ردِّ فعل عنيف أو الهروب. و يرى باحثون آخرون أنَّ وسائل الاتِّصال تلعب دور مبرِّر للعنف المكبوت و تدعمه.[1]

رغم كلِّ هذه الاختلافات و الصعوبات، فإنَّ هناك من جهة أخرى إجماعا عند الباحثين أنَّ العلاقة بين العنف الإعلاميِّ و عنف المتلقِّين يرتبط بثلاثة عوامل هي: خصائص الرِّسالة بحدِّ ذاتها ، المحيط السوسيو– ثقافيّ للمتلقِّي و أخيرا، النُّمو السِّيكولوجيّ للفرد. و عليه، فإنَّ العنف الَّذي يشاهده الطِّفل في قالب فكاهتي و غير واقعي لا يكون له نفس الأثر حينما يشاهده في فيلم. و عندما تكون البيئة الاجتماعيَّة للطِّفل المتلقِّي تتميَّز بالعنف، فإنَّ المحتويات العنيفة تؤثِّر فيه أكثر. و تلعب هنا المحادثة مع الوالدين و بخاصَّة الأمّ دورا في تقليص قدرة وسائل الاتِّصال على توجيه أطفالهم. بالنِّسبة إلى الجانب النفسانيِّ، فقد أثبتت الدِّراسات أنَّ الأطفال المهمَّشين و الَّذين يعانون من صعوبات دراسيَّة أكثر تأثُّرا من غيرهم بالعنف الإعلاميِّ.[2]

في هذا العمل، تمَّ تقديم الدِّراسات السَّابقة على أساس كونها أجنبيَّة أو جزائريَّة، حيث أنَّ الأولى قسَّمناها إلى دراسات في المخابر و دراسات في الوسط الطَّبيعيِّ على

[1] RÉSEAU ÉDUCATION-MÉDIAS, Recherche sur les effets de la violence dans médias, op. cit.
[2] RIEFFEL Rémy, op. cit., 175-76.

اعتبار أنَّ لكلِّ واحدة منها منهج بحث خاصٍّ بها. أمَّا الدِّراسات الجزائريَّة، فلقد كانت كلُّها دراسات في الوسط الطَّبيعيِّ و لم نجد أيَّة دراسة استخدمت المنهج التَّجريبيَّ.

1.7. الدِّراسات الأجنبيَّة:

سنقدِّم فيما يلي مجموعة من الدِّراسات الأجنبيَّة و النَّتائج الَّتي توصَّلت إليها. و لقد فضَّلنا البَدْء بعرضها كونها بصفة عامَّة أسبق تاريخيًّا من الدِّراسات الجزائريَّة.

7. 1. 1. الدِّراسات في المخابر:

بالنِّسبة للدِّراسات الَّتي أجريت حول أثر ألعاب الفيديو ذات المحتويات العنيفة على سلوك الشَّباب، فلقد أثبتت أنَّ هذا النَّوع من الألعاب يؤدِّي إلى عدوانيتهم و ذلك عن طريق ممارسة و تكرار أفعال العنف. ضف إلى هذا أن التَّماهي إلى البطل يكسب اللاَّعب نموذجا لحلِّ الصِّراع مبنيًّا على العنف بسبب تكرار صور العنف.

أجريت مجموعة من التَّجارب ركَّزت أغلبها على آثار المشاهدة التِّلفزيونيَّة. ففي سنة 1986، قام "بوتس" (S. R. Potts) مع مجموعة من الباحثين بملاحظة أطفال في سِنِّ ما قبل التَّمدرس مقسَّمين إلى مجموعتين.

المرحلة الأولى: شاهدت إحدى المجموعتين برامج تلفزيونيَّة ذات محتويات عنيفة أمَّا الأخرى، فشاهدت برامج غير عنيفة.

المرحلة الثَّانية: قدَّمت للأطفال مجموعتين من الألعاب إحداها عنيفة مثل شخصيَّات حرب النُّجوم، رجل آلي، ملاكم...إلخ. و أخرى غير عنيفة مثل كرة سلَّة و سلَّة، مساعدين طبيِّين...إلخ. و قام العلماء بحساب معدَّلات لعب الأطفال بطرق عنيفة أو غير عنيفة.

و من خلال النتائج ظهر أنَّ:

الملاحظة الأولى: أثَّر المحتوى العنيف للبرامج بدرجة قليلة جدًّا على طريقة لعب الأطفال مقارنة مع نوع اللُّعبة، حيث أنَّ الألعاب العنيفة جعلتهم يلعبون بعنف أكثر ممَّا فعلوه عندما قدِّمت لهم ألعاب غير عنيفة.

الملاحظة الثَّانية: لاحظ فريق البحث أنَّ الأطفال الَّذين شاهدوا محتويات عنيفة يبدون تعاونا مع الأطفال الآخرين و يتقاسمون ألعابهم مع غيرهم أكثر من الَّذين شاهدوا محتويات غير عنيفة.

استنتج الباحثون من خلال هذه الدِّراسة أنَّ آثار التِّلفاز الَّتي تظهر على سلوك الأطفال مباشرة بعد تعرُّضهم لمحتوياته العنيفة و لمدَّة قصيرة تختلف وفق البيئة الاجتماعيَّة الَّتي ينتمون إليها.[1]

و في سنة 1956، قام فريق من الباحثين بالمقارنة بين سلوك 24 طفلا داخل مخبر، عرضت على نصفهم رسوم متحرِّكة عنيفة و على النِّصف الآخر، رسوم متحرِّكة غير عنيفة فكانت النَّتيجة أنَّ أطفال المجموعة الأولى تصرَّفوا فيما بعد بعدائيَّة أكثر من أطفال المجوعة الثَّانية و ذلك بضربهم أصدقائهم و تكسير ألعابهم.[2]

و هناك دراسة أخرى أخذ فيها "ألبيرت باندورا" (Albert BANDURA)، "دوروترا. روس" (Dorothera ROSS) و "شيلا. أ. روس" (Sheila A. ROSS) عيِّنة مكوَّنة من 100 طفل في مرحلة ما قبل التَّمدرس و قسَّموهم إلى أربع مجموعات. في المرحلة الأولى، شاهدت المجموعة الأولى شخصا يضرب دمية و هو يصيح، أمَّا المجموعة الثَّانية فقد شاهدت نفس المشهد عبر شاشة التلفاز. و شاهدته المجموعة الثَّالثة على شكل رسوم متحرِّكة. و بقيت المجموعة الرَّابعة دون أن تشاهد شيئا.

في المرحلة الثَّانية و بعد مدَّة من الزَّمن، تعرَّض هؤلاء الأطفال لمواقف محبطة فكانت النَّتائج كما يلي:

الملاحظة الأولى: لاحظ الباحثون ردَّ فعل عدائيٍّ كبير جدًّا عند المجموعات الثَّلاث الأولى مقارنة مع المجموعة الرَّابعة الَّتي لم تشاهد شيئا.

الملاحظة الثَّانية: كان ردُّ فعل المجموعتين الأولى و الثَّانية متماثلا في درجة عنفه و أعنف من المجموعة الثَّالثة.

أمَّا في سنة 1986، و ضمن نفس المنهج التَّجريبي لدراسة الأثر، أخذ كل من "كوبر" (J. Cooper) و "ماكي" (D. Makie) مجموعة من الأطفال تتكوَّن من 84

[1] LEDINGHAM Jan E. et al., La violence dans les médias, Ses effets sur les enfants, sur Réseau Santé en français de la Saskatchewan, [en ligne], [consulté le 19 Juin 2018].
[2] RÉSEAU ÉDUCATION-MÉDIAS, Recherche sur les effets de la violence dans les médias, op. cit.

فردا في السَّنتين الرَّابعة و الخامسة ابتدائي و قسَّموهم إلى أزواج و نُظِّمت التَّجربة على النَّحو الآتي:

المرحلة الأولى: لعب طفل من كل مجموعة لمدة 08 دقائق لعبة فيديو عنيفة أو غير عنيفة أو لعبة ذكاء تتمثَّل في المتاهة، بينما بقي الآخر الَّذي يشكِّل معه زوجا يشاهده.

المرحلة الثَّانية: قام الباحثان بملاحظة الأطفال و هم يلعبون مثنى مثنى من أجل معرفة المدَّة الَّتي قضاها كلُّ زوج في لعب لعبة عنيفة أو لعبة غير عنيفة.

المرحلة الثَّالثة: طلب الباحثان من الأطفال الضَّغط على زرٍّ لمعرفة كمِّن مرَّة تجب معاقبة طفل وهميٍّ حين يخطئ و كمِّن مرَّة تجب مكافأته حين يصيب.

في النِّهاية، توصَّل الباحثان إلى النَّتائج التَّاليَّة:

الملاحظة الأولى: لعبت الفتيات اللَّواتي لعبن ألعاب فيديو عنيفة لعبا عنيفة و كنَّ يغيِّرن كثيرا من نشاطاتهن.

الملاحظة الثَّانية: لم يُلاحَظ أيُّ فرق في لعب الذُّكور سواء عند الَّذين لعبوا لعبة فيديو عنيفة أو الَّذين لعبوا لعبة فيديو غير عنيفة.

الملاحظة الثَّالثة: لم يَظهَر أيُّ فرق بالنِّسبة لعدد العقوبات و الإجازات الَّتي مُنحَت للطِّفل الوهميِّ.

قبل هذه التَّجربة، و بالتَّحديد في سنة 1976، قام بتجربة مشابهة للسَّابقة كل من "جرابيل" (D. Grabyll)، "ستراونياك" (M. Strawniak)، "هانتر" (T. Hunter) و "اوليري" (M. O'Leary) فقسَّموا بنفس الطَّريقة مجموعة تتكوَّن من 146 طفلا ما بين السَّنتين الثَّانية إلى السَّادسة ابتدائي.

المرحلة الأولى: في كلِّ مجموعة، لعب طفل لمدَّة 14 دقيقة واحدة من بين ثلاثة ألعاب فيديو عنيفة أو ثلاثة أخرى غير عنيفة بينما بقي زوجه يشاهده.

المرحلة الثَّانية: بعد انتهاء مدَّة اللَّعب، أعطيت لكلِّ طفل حريَّة مساعدة أو إيذاء طفل آخر بصدد لعب لعبة أخرى في قاعة أخرى.

أظهرت النَّتائج عدم وجود فرق بين اختيار الأطفال الإيذاء أو المساعدة سواء كانوا قد لعبوا لعبة فيديو عنيفة أو لعبة فيديو غير عنيفة.

أمَّا في سنة 1988، أجريت تجربة من قبل "شوت" (N. S. Schutte) مع كلٍّ من "مالوف" (J. M. Malouff)، "بوست–جوردن" (J. C. Post-Gordon) و "رواستا" (A. L. Rodasta) الَّذين قاموا بتقديم ألعاب فيديو عنيفة لمجموعة من الأطفال ما بين الخامسة و السَّادسة ابتدائي و ألعاب أخرى غير عنيفة لمجموعة أخرى بنفس الخصائص.

بعد ملاحظة الباحثين للأطفال لمدَّة خمسة (05) دقائق، لم يظهر أيُّ فرق في سلوك المجموعتين.

و أجريت كذلك تجربة أخرى سنة 1987 من قبل كل من الباحثين "شامبرس" (J. H. Chambers) و "أسيون" (F. R. Ascione) على 160 طفلا في السنوات الثَّالثة و الرَّابعة ابتدائي و السَّابعة و الثَّامنة.

طلب الباحثان من الأطفال اللَّعب بلعبة فيديو عنيفة أو غير عنيفة أو أن يقوموا بملء استمارة حول ألعاب الفيديو لمدَّة حوالي عشرة دقائق.

و لقد لوحظ أنَّ الأطفال الَّذين لعبوا لعبة فيديو عنيفة فرادى أو ضدَّ منافس يتصدَّقون على أطفال المدينة أقلَّ بكثير من الأطفال الَّذين لعبوا لعبة فيديو غير عنيفة بمفردهم، بينما لم يظهر أيُّ فرق بين المجموعات فيما يخصُّ عدد أقلام الرَّصاص المبريَّة لمساعدة الباحثين.

بعد جملة من الأبحاث التَّجريبيَّة حول آثار وسائل الاتِّصال الجماهيريَّة –خاصَّة التِّلفاز– على الأطفال، توصَّل العلماء إلى عدَّة نتائج مفادها:

– يتصرَّف بطريقة عدائيَّة الأطفال الَّذين يشاهدون على التِّلفاز شخصيَّة تتصرَّف بطريقة عدائيَّة أكثر من الَّذين شاهدوا برامج غير عنيفة. و هو ما توصَّل إليه "باندورا" و زملاؤه سنة 1963 ومرة أخرى، " باندورا" سنة 1965 وكذلك "لايبرات" (R. M. Leibret) و "بارون" (R. A. Baron) سنة 1972.

– يميل الأطفال بصفة عامَّة إلى تقليد العنف المكافأ عليه أو على الأقلِّ، الَّذي لا يعاقب صاحبه عليه، أو حين يقدَّم في شكل مبرَّر، على عكس ما يحدث عند الكبار. و تقلُّ النَّزعة العدائيَّة لدى الَّذين شاهدوا برامج تَخلُوا من المحتويات العنيفة، حسب ما أكدَّه سنة 1983 "أتكين" (C. Atkin) .

– لا يظهر فرق في درجة عدائيَّة الأطفال الَّذين شاهدوا برامج عنيفة في الأفلام و الَّذين شاهدوها في رسوم متحركة على حدٍّ ما أثبته "هارولد" (S. Harold) سنة 1986.

– بالنِّسبة للأطفال الصِّغار، لا يظهر فرق في السُّلوك بين الَّذين شاهدوا عنفا إعلاميًّا مبرَّرا من أجل الوصول إلى غاية "نبيلة" و الَّذين يشاهدون عنفا إعلاميًّا غير مبرَّر من طرف المجتمع. و من بين الدِّراسات الَّتي أثبتت هذه النَّتيجة، نجد تلك الَّتي قام بها سنة 1983 كل من "ليس" (M. B. Liss) ، "راينهاردت" (L. C. Reinhardt) و "فريريسكن" (S. Frederiksen) .

في الأخير، يمكن القول أنَّ الدِّراسات الَّتي أجريت في المخابر لها جميعا نفس نقاط الضُّعف، فهي اهتمت بالآثار الَّتي تنجرُّ عن التَّعرض لمدَّة قصيرة للمحتويات العنيفة، فأهملت بذلك الآثار الَّتي يمكن أن تنجرَّ عن المشاهدة لمدَّة طويلة أو اللَّعب لساعات بألعاب الفيديو العنيفة، كما أنَّها لم تتطرَّق إلى الآثار على المدى البعيد. ضف إلى هاتين النُّقطتين صعوبة تطبيق نتائج التَّجارب على الوسط الاجتماعيِّ الطبيعيِّ للطِّفل، فكما يقول "ج. ل. فريدمان"، فإنَّ النَّتائج الَّتي توصلَّت إليها فِرَقُ البحث هذه من الممكن أن تكون مبالغة فيها لأنَّ ما يشاهده الأطفال فعلا في حياتهم اليوميَّة هو مزيج من المحتويات العنيفة و المحتويات غير العنيفة، بينما كان الأطفال يُعرَّضون لمضامين عنيفة فقط، ممَّا من شأنه أن يجعلهم قد يتوقَّعون أن الباحثين ينتظرون منهم سلوكا معينا. و يضيف " فريدمان" أنَّ لعبة صنعت خصيصا من أجل أن تضرب لا يمكن لها أن تعبِّر فعلا عن درجة العنف الحقيقيِّ للأطفال.

و فيما يخصُّ نقاط قوَّة هذه التَّجارب فتكمن في تقسيمها للأطفال إلى مجموعات بطريقة عشوائيَّة، ممَّا يؤكِّد أنَّ السُّلوك العنيف الَّذي ظهر عندهم هو نتيجة المضامين العنيفة و ليس الفروق الفرديَّة الموجودة بينهم.[1]

إنَّ الإطِّلاع على جملة التَّجارب هذه سمح لنا بأن نستفيد من نقاط قوَّتها و أن نتجنَّب في نفس الوقت قدر المستطاع نقاط ضعفها و هذا من خلال الأخذ بعين الاعتبار النَّتائج الَّتي توصلَّت إليها. و من النَّاحية المنهجيَّة و نظرا للانتقادات الَّتي

[1] LEDINGHAM Jan E. et al., La violence dans les médias, op. cit.

وُجِّهت لمنهجها التَّجريبيِّ، و خاصَّة طابعه الاصطناعي المبالغ فيه، فإنَّنا قد وجدنا أنفسنا أمام خيار تجنُّب هذا المنهج في بحثنا حتَّى لا تكون نتائجه مقتصرة على الحالة التجريبيَّة التي سيُوضَع فيها اللاَّعبون.

7. 1. 2 . الدِّراسات الأجنبيَّة في الوسط الطبيعيِّ:

بعد كلِّ الانتقادات الَّتي وُجِّهت إلى البحوث الَّتي أجريت في المخابر، أخذت الدِّراسات حول أثر وسائل الاتِّصال ذات المحتويات العنيفة على الجمهور منعرجا آخر، فهي أجريت في الوسط الطبيعيِّ و خلال مدَّة طويلة. و لقد أخذت هذه الدِّراسات كذلك بعين الاعتبار أنَّ نتائجها ليست علاقات سببيَّة مطلقة لأنَّ الأطفال لم يتعرَّضوا للبرامج في نفس الوقت و لم يشاهدوها لنفس المدَّة الزَّمنيَّة.

أمَّا بالنِّسبة للطَّريقة الَّتي اعتمدها الباحثون لقياس كميَّة العنف الإعلامي الَّذي يتعرَّض له الأطفال، فقد كانت مختلفة عن بعضها البعض و في الأغلب، لم تقم فِرَق البحث بحساب مدَّة المشاهدة لكل طفل، بل لجأت إلى حساب المعدَّل المتوسِّط لعنف البرامج خلال مدَّة أسبوع و من ثمَّ، طلبت من الأطفال أن يذكروا اسم برامجهم المفضَّلة و المدَّة الَّتي يقضونها في متابعتها، فَحَسَب الباحثون بهذا الكمِّية التَّقريبيَّة للعنف الَّذي شاهده كلُّ طفل. أمَّا آخرون، فقد اعتبروا أنَّه إذا استثنيت الحالات الَّتي تكون فيها هناك رقابة من الأولياء، فيمكن اعتماد ساعات المشاهدة مؤشِّرا لكمَّية العنف الإعلاميِّ الَّذي يتلقَّاه الطِّفل.

و نستهلُّ عرض بعض الدِّراسات الأجنبيَّة في الوسط الطبيعيِّ بتلك الَّتي أجريت حين سمع فريق البحث المكوَّن من "ويليامس" (Williams) و زملائه أن مدينة كندية لا تستقبل إشارات البثِّ التِّلفزيونيِّ و أنَّها ستستقبله بعد وقت قصير، فأرادوا معرفة كيف يكون سلوك الأطفال قبل و بعد إدخال التِّلفاز إلى مدينتهم و مقارنته بسلوك أطفال مدينتين أخريين، أحدهما تلتقط قناة كنديَّة واحدة و الأخرى تلتقط قناتين، كنديَّة و أمريكيَّة.

من أجل قياس درجة عدائيَّة الأطفال، اعتمد الباحثون على تقنيتين هما ملاحظة سلوك 45 طفلا أثناء لعبهم في فناء المدرسة و تقييم المعلمين و الزُّملاء لنفس الأطفال.

قام الباحثون بتقييم سلوك العيِّنة في السَّنة الأولى، ثمَّ الثَّانية و أعادوا تقييمه بعد سنتين وكانت النَّتائج كما يلي:

1- ازدادت العدائيَّة الجسديَّة واللَّفظيَّة لدى أطفال مدينة "نوتال" بشكل كبير بعد إدخال جهاز التِّلفاز إلى منازلهم.

2- تميَّزت درجة عدائيَّة أطفال المدينتين الأخريين بالاستقرار طوال مدة الدِّراسة.

3- لم يكن لعدد القنوات و نوعها تأثيرا كبيرا على نتائج الدِّراسة.

وتكمن قوَّة هذه الدِّراسة في عدَّة نقاط أوَّلها أنَّ قياسها لدرجة عدائيَّة الأطفال قبل أن يتمكَّنوا من مشاهدة التِّلفاز سمح بتصنيفهم حسب نوع سلوكهم وبالتَّالي إرجاع سبب اختفاء الفروق في العدائيَّة لدى أفراد العيِّنة عند إدخال التِّلفاز إلى وجود علاقة بين مشاهدة برامج عنيفة و السُّلوك العدائيِّ. أمَّا نقطة القوَّة الثَّانية، فهي إجراء الملاحظة في الوسط الطبيعيِّ للأطفال و لمدَّة زمنيَّة طويلة. و أخيرا، قيامها بالمقارنة بين أطفال يشاهدون التِّلفاز و آخرين يودُّون مشاهدته و لكن لا يستطيعون لعدم توفُّره و ليس بسبب الفروق العائليَّة أو الفرديَّة.

هناك دراسة أخرى قام بها "لافكوفيتز" (M. M. Lafkowitz) مع مجموعة من الباحثين قارنت بين الولايات المتَّحدة الأمريكيَّة، فيلندا و بولونيا. وكانت هذه البلدان تختلف كثيرا فيما بينها فيما يخصُّ وجهة نظر مجتمعاتها للعنف، حيث أنَّ الأمريكيين كانوا أكثرهم عدائيَّة و الفيلانديِّين أقلَّهم. وتختلف أيضا هذه المجتمعات في درجة تعميمها للتِّلفاز و مضامين البرامج الَّتي تتلقَّاها.

كمحور أوَّل للدِّراسة، لاحظ الباحثون أطفالا يدرسون ما بين السَّنتين الأولى و الثَّالثة و ما بين السَّنتين الثَّالثة و السَّادسة بغرض معرفة درجة عنفهم، الحصص العنيفة الَّتي يفضِّلونها، مدَّة المشاهدة، درجة اعتبارهم أنَّ هذه البرامج حقيقيَّة، محاكاتهم للشَّخصيَّات، تفضيلهم للنَّشاطات المقسَّمة حسب الجنس، شدَّة المشاركة في بطولات أو اعتداءات عن طرق التَّخيل و أخيرا الذَّكاء.

أمَّا المحور الثَّاني، فقد اهتمَّ بالآباء و درس درجة اهتمامهم بأبنائهم، اتِّجاهاتهم نحو رفضهم للأطفال و العقاب، النَّجاح الشَّخصيّ، العدائيَّة، عاداتهم فيما يخصُّ استهلاكهم للحصص، شدَّة المشاركة في خيال أبنائهم و أخيرا، مستواهم الاجتماعيّ و الاقتصاديّ.

تبيَّن في الأخير للباحثين وجود علاقة ايجابيَّة بين مدة مشاهدة الأطفال لبرامج عنيفة، اعتبارهم لها واقعية، تماهيهم إلى الشَّخصيَّات و بين عدائيتهم وهذا، عند الذُّكور أكثر من الإناث. و في سنوات مبكرة، لم يكن الوسط الاجتماعيُّ و الذَّكاء متغيِّران يسبِّبان فروقا في سلوك الأطفال رغم أنَّ انحدارهم من عائلة فقيرة و قلَّة درجة ذكائهم يتلازمان مع مشاهدة أطول. و كانت حالة ذكور الولايات المتَّحدة الأمريكيَّة استثنائيَّة فيما يخصُّ ملاحظة فريق البحث أنَّ عدائيَّة الأطفال في سنٍّ مبكرة تؤدِّي لاستهلاكهم فيما بعد برامج عنيفة.

و بهذه الملاحظات، استنتج الباحثون أنَّ هناك علاقة بين مشاهدة الأطفال لبرامج عنيفة و إتباعهم سلوكا عدائيًّا فيما بعد رغم الاختلافات الموجودة في مجتمعاتهم و أنَّ ما بين ستَّ و عشر سنوات يتأثَّر الأطفال أكثر بالتِّلفاز نظرا لثلاثة عوامل هي:

- كون هذه الفئة العمريَّة تمثِّل مرحلة مشاهدة أطول.
- نموُّ درجة عدائيَّتهم في هذه السِّن.
- اعتقادهم أنَّ مضامين التِّلفزيون واقعيَّة.

و فيما يخصُّ نتائج المحور المتعلِّق بالآباء، فلقد توصَّل الباحثون إلى أنَّ الأطفال الَّذين ينحدرون من آباء عنيفين و يعاقبون أكثر أولادهم و يبدون عدم رضا عنهم يصبحن أكثر عنفا من غيرهم بعد مشاهدة مضامين عنيفة.[1]

و في دراسة أخرى، قام " ل. د. إرون" (L. D. Eron) ، " ل. ر. هيوسمان" (L. R. Huesmann)، "م. م. لايفكوويتز" (M. M. Lafkowitz) و "ل. أ. والدر" (L. O. Walder) باستجواب ما يقارب 800 طفلا في سِنِّ الثَّامنة وتمكَّنوا من الوصول إلى نصفهم بعد مرور عشر سنوات لإعادة استجوابهم فكانت النَّتيجة هي

[1] Ibid.

وجود علاقة بين تعرُّض الأطفال لمحتويات عنيفة في سِنِّ الثَّامنة و عنفهم في سِنِّ الثَّامنة عشر ولم تظهر علاقة بين عنف الأطفال في سِنِّ الثَّامنة و توجُّههم نحو الأفلام العنيفة في سِنِّ الثَّامنة عشر.[1]

و نختم عرض الدِّراسات الأجنبيَّة في الوسط الطبيعيِّ بدراسة أمريكيَّة ضخمة قام بها مجموعة من الباحثين هم: "ج. – ر. ميلافسكي" (J. –R. Milavsi) ، "ر. س. كسلار" (R. C. Kessler) ، "هـ، هـ، ستيب" (H. H. Stipp) مع "و. و. رابنس" (W. W. Rubens) و شملت 3200 تلميذا و مراهقا استجوبوهم عدَّة مرَّات ما بين 1970 و 1973 لمقارنة البرامج الَّتي يشاهدونها و درجة عنفهم، معتمدين كذلك في هذه النُّقطة على تقويم رفاقهم لهم، فكانت النَّتيجة أنَّ تأثير التِّلفاز على النَّزعة العدوانيَّة للأطفال و المراهقين أضعف من تأثير متغيِّرات أخرى كالانحدار الاجتماعيِّ و الوسط العائليِّ.[2]

و رغم العيوب الَّتي تجنَّبها الباحثون في الوسط الطبيعيِّ حول أثر وسائل الاتِّصال ذات المحتويات العنيفة على الجمهور والَّتي وقع فيها التَّجريبيُّون، إلاَّ أنَّ هذه الدِّراسات لم تسلم كليَّة من النَّقائص، فهي لم تأخذ بعين الاعتبار مدَّة مشاهدة كل طفل. فمنهم من شاهد أقلَّ ومنهم من شاهد أكثر من المحتويات العنيفة خلال مدَّة الدِّراسة ممَّا جعل هذه الأبحاث تفتقر إلى خاصيَّة مراقبة متغيِّرات أخرى قد تؤدِّي إلى عنف الأطفال كما كان الأمر في الدِّراسات الَّتي سبقتها أين كان المبحوثون يُعرضُون على نفس المحتويات و لنفس المدَّة الزَّمنيَّة. و لقد أهملت كذلك الدِّراسات في البيئة الاجتماعيةَّ الطبيعيَّة دور العامل الانتقائيِّ، فهي إذن لا تستطيع الإجابة عن السُّؤال ما إذا كان عنف الأطفال نابعا فعلا من متابعتهم لبرامج عنيفة أو أن هذه المتابعة ناتجة عن عملية انتقائهم لها بسبب كونهم عنيفين أصلا.[3]

و ممَّا سبق، نستنتج أنَّ البرامج و الحصص العنيفة الَّتي يتلقَّاها الطِّفل قد تجعل منهم أكثر عنفا من الَّذين لا يشاهدونها، لكنَّها ليست وحدها العامل الحاسم. لذلك، لا يمكن اعتماد نموذج اتِّصال ميكانيكيٍّ، فالرِّسالة المرسلة لا تساوي بالضَّرورة الرِّسالة

[1] MARCHAND Pascal et all., Psychologie sociale des médias, PUR 2004, p.81.
[2] Ibid. p. 81-82
[3] LEDINGHAM Jan E. et al., La violence dans les médias, op. cit.

المتلقَّاة لأنَّه هناك عوامل أخرى تتدخَّل في مسار الرِّسالة الَّتي تصل إلى المتلقِّي. و يُعتبَر الآباء طرفا فعَّالا في العمليَّة الاتِّصاليَّة يمكن له أن يؤثر في ردِّ فعل أبناءهم تجاه المحتويات العنيفة للبرامج الإعلاميَّة، فإمَّا أن يكونوا عاملا مساعدا لميل الأطفال إلى تقليد أبطالها أو لاتِّخاذها وسيلة ترفيه لا يتعدَّى نطاقها اللَّعب.

7 .2 . الدِّراسات الجزائريَّة:

بالنِّسبة للدِّراسات الجزائريَّة، فلقد استطعنا الوصول إلى تقارير الأبحاث مفصلة و ليس إلى ملخَّصاتها فقط، ممَّا سمح لنا بالاطِّلاع على كلِّ تفاصيلها. و لقد أخذنا نماذجا عن البحوث سواء الإعلاميَّة أو الاجتماعيَّة الَّتي اهتمَّت بأثر المحتويات العنيفة على سلوك المتلقِّين. أمَّا فيما يخصُّ التَّلقِّي، فلقد توصَّلنا إلى أنَّ الدِّراسات الجزائريَّة في هذا الموضوع هي أدبيَّة و لم تحض بعد بالاهتمام الكافي من الباحثين في العلوم الاجتماعيَّة.

7. 2. 1. دراسة أثر الألعاب الالكترونيَّة على السُّلوكيَّات لدى الأطفال لمريم قويدر:

خلال الموسم الجامعيِّ 2012/2011 و تحت عنوان " أثر الألعاب الالكترونيَّة على السُّلوكيَّات لدى الأطفال، دراسة وصفيَّة تحليليَّة على عيِّنة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة"، قدَّمت الباحثة مريم قويدر دراسة في جامعة الجزائر 3 من أجل نيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال، تخصُّص: مجتمع المعلومات.

و لقد تناول هذا البحث إشكاليَّة أثر ألعاب الفيديو على سلوك الأطفال من خلال التَّساؤل التَّالي:

ما هو أثر ممارسة الألعاب الالكترونيَّة على السُّلوكيَّات لدى الأطفال الجزائريِّين المتمدرسين في الابتدائيِّ في الجزائر العاصمة؟

بعدها، لجأت الباحثة إلى طرح التَّساؤلات الجزئيَّة التَّاليَّة:

– ما مكانة الألعاب الإلكترونيَّة ضمن السِّياق العائليِّ؟

– ما مدى تأثير استعمال التِّكنولوجيَّات الرَّقميَّة في استخدام الألعاب الإلكترونيَّة؟
– ما هي عادات ممارسة الطِّفل الجزائريِّ لهذه الألعاب الإلكترونيَّة؟
– ما هي أكثر أنواع الألعاب الالكترونيَّة استقطابا لاهتمام الأطفال ؟
– هل تغرس الألعاب الإلكترونيَّة السُّلوك العدوانيَّ في شخصيَّة الطِّفل الجزائريِّ؟
– ما مدى تأثير مدَّة ممارسة الألعاب على التَّحصيل الدِّراسي للأطفال المتمدرسين؟
– ما هي التَّأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونيَّة على السُّلوك لدى الطِّفل الجزائريِّ؟

من أجل هذا، اعتمدت الباحثة حسب ما ورد في المذكِّرة على ثلاثة (03) أدوات بحث هي الاستبيان، المقابلة و الملاحظة.

و لقد استهدفت الدِّراسة الأطفال الجزائريِّين ما بين 07 و 12 عاما من الَّذين يمارسون الألعاب الكترونيَّة، اختيرت منهم عيَّنة تقدَّر بمائتي (200) طفل ينحدرون من أوساط اجتماعيَّة فقيرة، متوسِّطة و غنيَّة.[1]

و بالرُّجوع إلى فصول الدِّراسة، تبيَّن لنا استعمال الباحثة لتقنية واحدة فقط في جمع البيانات تتمثَّل في الاستمارة، في حين أنَّ المقابلة و الملاحظة كانتا أدوات استطلاع، ناهيك عن كون الملاحظة عفوية و غير موجَّهة بأداة تحدِّد ما يجب ملاحظته عمَّا لا يجب.

و على الرَّغم من تقديم الاستمارة حسب ما أوردته الباحثة لمتخصِّصين من أجل تصحيحها كي تتماشى مع أهداف الدِّراسة « *بعد صياغة الاستمارة قام الباحث بتوزيعها على مجموعة من الأساتذة والدكاترة المحكّمين، والمتخِّصصين في مجتمع المعلومات والتكنولوجيَّات الحديثة وعلوم الإعلام والاتِّصال وعلم النَّفس داخل وخارج الوطن لاختبار صدق المحتوى (...) و الَّذين قدَّموا ملاحظات حول مدى مطابقة أسئلة الاستمارة لأهداف الدِّراسة ومجتمع البحث، وبناء على تلك الملاحظات والاقتراحات والتَّوجيهات تَّم تعديل الاستمارة وإعادة صياغتها بشكل شبه نهائيِّ*»[2] إلاَّ أنَّنا لاحظنا عدم إجابة الدِّراسة عن التَّساؤلات المطروحة و الأهداف المسطرَّة لاسيما تلك المتعلِّقة بأثر هذه الألعاب على السُّلوك العدواني و الَّذي يعتبر محور مشترك مع

[1] قويدر مريم ، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة ماجستير، علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر 3، 2012، ص. 18– 29.

[2] نفس المرجع، ص. 26.

الأطروحة. فبالرَّغم من وجود أسئلة حول تقليد الأطفال لمضامين الألعاب، إلاَّ أنَّها ركَّزت على تقليد الأبطال دون الشَّخصيَّات الأخرى. و في هذا السِّياق، توصَّلت الباحثة إلى نتيجة مفادها إقرار 74% من أفراد العيِّنة بتقليد أبطال الألعاب مقابل 26% الَّذين صرَّحوا بالعكس.

أمَّا فيما يخص الأمور الَّتي قلَّد فيها الأطفال الأبطال، فلقد بيَّنت النَّتائج أنَّ 29 %من أفراد العيِّنة قلدوا أبطال ألعابهم الإلكترونيَّة في الحركات و الطبائع، و 26.5% قلَّدوهم في اللِّباس. ثم تأتي نسبة 16.5 % من الَّذين قلَّدوهم في الخصال و الخلق و أخيرا 16 % في المظهر و الشكل[1] و هو ما يعادل نسبة 88% فقط.

و في هذا الصدد، نتساءل عن السَّبب الَّذي جعل الباحثة تفصل تقليد اللِّباس عن تقليد المظهر و الشَّكل رغم أنَّه يندرج ضمنه. كما أنَّها لم تُبيِّن لنا سبب عدم اكتمال النِّسبة المئويَّة.

و عليه، نعيد صياغة النَّتائج بعد ضمِّ اللِّباس إلى المظهر كما يلي: 42.5 % من أفراد العينة قلَّدوا أبطال ألعابهم الإلكترونيَّة في المظهر و الشَّكل، ثمَّ تليها نسبة 29 % ممَّن قلَّدوهم في الحركات و أخيرا 16.5 % من الَّذين قلَّدوهم في الخصال و الخلق.

هذا ما يعيد قراءة النَّتائج، فبعد أن استخلصت الباحثة أن أكثر ما يقلِّده الأطفال هو الحركات و الطبائع، تبيَّن لنا أنَّ أكثر ما يقلِّده الأطفال فعلا حسب أجوبتهم هو مظهر البطل.

بعد ذلك، قدَّمت الباحثة بيانات حول الأمور الَّتي تعلَّمها أفراد العيِّنة من الألعاب الالكترونيَّة و هي الَّتي أوردتها في الجدول أسفله:

[1] نفس المرجع، ص. 219– 20.

جدول رقم 01: جدول يُبيِّن الأمور الَّتي تعلَّمها أفراد العيِّنة من الألعاب الإلكترونيَّة

الأمور الَّتي تمَّ تعلُّمها من الألعاب	التِّكرار	النِّسبة المئويَّة
1. استعمال الكمبيوتر	80	40.0
2. دخول الأنترنيت	73	36.5
3. تطوير المهارات التَّعليميَّة	71	35.5
4. اللُّغات المتعدِّدة	62	31
5. حبُّ التَّحدِّي والمغامرة	66	33
6. حبُّ الإثارة والحماس	61	30.5
7. الأخلاق الحميدة والشَّجاعة	73	36.5
أمور أخرى	1	0.5

المصدر: دراسة مريم قويدر [1]

لعلَّ أوَّل ما يلفت الانتباه في هذا الجدول هو كون مجموع النِّسب يفوق بشكل كبير 100% إذ أنَّه يصل 243% و هي النِّسب الَّتي بَنَت عليها الباحثة قراءتها الإحصائيَّة ثمَّ تحليلها. و بتصحيح النِّسب المئويَّة، نحصل على النَّتائج التَّاليَّة:

[1] نفس المرجع، ص. 221.

جدول رقم 02: جدول يُبيِّن الأمور الَّتي تعلَّمها أفراد العينة من الألعاب الإلكترونيَّة بعد تصحيح النِّسب المئويَّة

الأمور الَّتي تمَّ تعلُّمها من الألعاب	التِّكرار	النِّسبة المئويَّة
1. استعمال الكمبيوتر	80	16.43
2. دخول الأنترنيت	73	14.99
3. تطوير المهارات التَّعليميَّة	71	14.58
4. اللُّغات المتعدِّدة	62	12.73
5. حبُّ التَّحدِّي والمغامرة	66	13.55
6. حبُّ الإثارة والحماس	61	12.53
7. الأخلاق الحميدة والشَّجاعة	73	14.99
أمور أخرى	1	0.20
المجموع	487	100

و بالنَّظر إلى طبيعة اقتراحات الأجوبة المقدَّمة للتِّلميذ و الَّتي حصرها الجدول السَّابق، نجد أنَّ الاقتراحات الأولى (استعمال الكمبيوتر، دخول الأنترنيت، تطوير المهارات التَّعليميَّة و اللُّغات المتعدِّدة) تندرج ضمن المهارات التَّعليميَّة و هي في مجموعها تشكِّل نسبة 58.73 % . أمَّا الاقتراحات الثَّلاث الَّتي تليها (حبُّ التَّحدي والمغامرة، حبُّ الإثارة والحماس و كذا الأخلاق الحميدة والشَّجاعة) فهي قيم اجتماعية و هي ما يمثِّل نسبة 41.07 %. في حين تبقى الأمور الأخرى و الَّتي تكرَّرت مرَّة واحدة غير معلومة الماهية رغم أنَّ الباحثة طلبت تحديدها في الاستمارة.

و عليه، نستنتج – مع التَّحفظ– أنَّ تأثير الألعاب على الأطفال هو تقني– تعليمي أكثر ما هو قيمي.

و ممَّا يُعَاب على هذه الدِّراسة و يبرِّر تحفُظنا هو كون الباحثة ذكرت في اقتراحات الأجوبة قيما اجتماعيَّة ذات اتجاه واحد و لم توازنها مع قيم اجتماعية مضادَّة كالعنف، الأنانيَّة، النَّفعيَّة...الخ. و الَّتي هي من القيم الَّتي تروِّج لها بعض الألعاب

سواء عن قصد أو غير قصد. و عليه، لم تتمكَّن فعلا من دراسة أثر الألعاب الالكترونيَّة على السُّلوك العدوانيِّ.

7. 2. 2. دراسة الألعاب الالكترونيَّة عبر الوسائط الإعلاميَّة الجديدة وتأثيرها في الطِّفل الجزائريِّ لفاطمة همَّال:

في دراسة قُدِّمت خلال الموسم الجامعيِّ 2011-2012 تحت عنوان " دراسة الألعاب الالكترونيَّة عبر الوسائط الإعلاميَّة الجديدة وتأثيرها في الطِّفل الجزائريِّ: دراسة ميدانيَّة على عيِّنة من أطفال ابتدائيَّات مدينة باتنة" من أجل نيل شهادة الماجستير بجامعة الحاج لخضر، باتنة، قدَّمت الباحثة همَّال فاطمة دراسة في كليَّة العلوم الإنسانيَّة و الاجتماعيَّة و الإسلاميَّة في تخصُّص الإعلام و تكنولوجيا الاتِّصال الحديثة، تناولت فيها إشكاليَّة أثر ألعاب الفيديو من خلال طرحها التَّساؤل التَّالي:

ما هو تأثير الألعاب الالكترونيَّة في الطِّفل الجزائريِّ وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

بعد ذلك، طرحت مجموعة من التَّساؤلات الجزئيَّة المتمثِّلة في:

- هل أثَّرت هذه الألعاب بشكل إيجابيٍّ أم سلبيٍّ على الطِّفل الجزائريِّ؟
- هل كان هذا التَّأثير في الجانب النَّفسيِّ أم العقليِّ أم كليهما؟
- هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التَّأثير؟ أم أنَّ الانبهار بتقنيات التَّصميم كان له دوره الفعَّال؟
- إلى أيِّ مدى ساهمت الوسائط الإعلاميَّة الجديدة في تحقيق هذا التَّأثير؟

و للإجابة على الإشكاليَّة، تمَّت صياغة الفرضيَّات التَّاليَّة:

- اصطبغ تأثير الألعاب الالكترونيَّة بصبغة السَّلبيِّ أكثر من الايجابيِّ في جوانب مهمَّة في تكوين معالم الطِّفل الجزائريِّ و تنشئته النَّفسيَّة و العقليَّة.
- استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطِّفل الجزائريِّ واهتماماته.
- للتَّصميم الفنِّيِّ والشَّكليِّ لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها والاهتمام بها.
- هناك فروق ذات دلالة إحصائيَّة لتأثُّر الطِّفل الجزائريِّ بالألعاب الإلكترونيَّة وفق متغيري الجنس والسِّن.

- إنَّ الوسائط الإعلاميَّة الجديدة شكَّلت البيئة المثاليَّة لنمو فطريَّات هذه الألعاب النَّافعة منها والضَّارة لدى الطِّفل الجزائريِّ.[1]

من النَّاحية الميدانيَّة، اتَّبعت الباحثة ما سمَّته بمنهج المسح الوصفيِّ. أمَّا أداة البحث المستعملة من أجل جمع البيانات، فقد كانت الباحثة تتحدَّث تارة عن استمارة المقابلة و تارة عن إجراء مقابلات كما في الصَّفحات 161 ، 171 و 173 من تقرير البحث الذي أعدَّته[2] و هو ما أكدَّته بوضوح من خلال عبارات مثل: « فعيَّنة الدِّارسة هي شريحة الأطفال الَّتي لا يمكن أن نطبِّق معها الاستبيان بل الأداة الوحيدة الملائمة لدراستهم هي المقابلة» [3] ما جعلنا في حيرة عن التِّقنية المتبعة فعليًّا، فرجحنا أن التِّقنية كانت استبيان عن طريق أداة الاستمارة بالمقابلة.

من أجل رفع هذا الالتباس، قمنا بالعودة إلى الملحق رقم 01 الَّذي قدَّمت فيه الباحثة أداة بحثها، فوجدنا أنَّها استمارة مكونة من 43 سؤالا، 38 منهم مغلق و 05 أسئلة مفتوحة. أمَّا النَّص الَّذي استخدم لتقديم الأداة للمبحوثين فقد تضمَّن عبارات تدلُّ على أنَّ الاستمارة وُزِّعت و لم تتكفَّل الباحثة بملئها حين يقوم كلُّ طفل بالإجابة: « بين أيديكم استمارة مقابلة (...) ضع علامة (x) أمام العبارة المناسبة»[4] و انطلاقا من هذه المعطيات، استنتجنا أنَّ الباحثة استخدمت فعليا استمارة قام بملئها المبحوثون شخصيًّا و ليست مقابلة.

فيما يخصُّ نوع العيِّنة و حجمها، فهي عنقوديَّة تتألَّف من 200 تلميذا ما بين 06 و 11 سنة بعدما استحال الوصول إلى الحجم المفترض و الَّذي يقدَّر بـ 245 طفل.[5]

و فيما يتعلَّق بنتائج الدِّراسة، فسنستعرض فيما يلي ما يخصُّ الأثر على اعتبار أنَّه المحور المشترك بين دراسة الباحثة فاطمة همَّال و الدِّراسة قيد العرض.

---

[1] همال فاطمة ، دراسة الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة، مذكرة ماجستير، علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الحاج لخضر، 2012، ص. 13- 14.

[2] نفس المرجع، ص. 161- 173.

[3] نفس المرجع، ص. 171.

[4] نفس المرجع، ، 323-353.

[5] نفس المرجع، ص. 162-168.

و لا بدَّ من ذكر أنَّ هذه الدِّراسة لم تكتف بحساب النِّسب المئويَّة فقط، بل لجأت إلى استخدام اختبار (كا^2) للتَّحقق من الفرضيَّات و معرفة ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائيَّة بين الجنسين، ثمَّ السِّن فيما يخصُّ تأثير ألعاب الفيديو. و هو ما يحتسب لها باعتبار أن الدِّراسة فعليًّا هي دراسة كمِّيَّة و ليست كيفيَّة.

و لقد أتت النَّتائج على النَّحو التَّالي:

جدول رقم 03: جدول يبيِّن تقليد مفردات العيِّنة لبطل الألعاب الالكترونيَّة المفضَّل لديها

المتغيِّرات	السِّن من 6–8 سنوات				السِّن من 9– 11 سنوات				المجموع	
	ذكور		إناث		ذكور		إناث			
الاحتمالات	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	39	78	28	56	32	64	34	68	133	66.50
لا	11	22	22	44	18	36	16	32	67	33.50
المجموع	50	100	50	100	50	100	50	100	200	100
كا ^{2} الحسابية= 05.52					كا ^{2} الجدوليَّة= 12.48					
درجة الحرِّية= 03					مستوى الدَّلالة= 0.05					

المصدر: دراسة فاطمة همَّال

و من خلال هذه المعطيات، توصَّلت الباحثة إلى كون ما نسبته 66.50 % من مجمل أفراد العيِّنة يقومون حسب أجوبتهم بتقليد بطل الألعاب الالكترونيَّة المفضَّل لديهم مقابل 33.50 % من العيِّنة لا يفعلون ذلك. و لم يكون متغيِّرا الجنس و السِّن ذوا تأثير على نوعيَّة الإجابة لأنَّ كا ^{2} المحسوبة أقلّ من كا ^{2} الجدوليَّة. و هو ما أرجعته الباحثة إلى عاملين يتمثَّل إحداهما في كون الأطفال في هذا السِّن بحاجة إلى نموذج يقتدون به في ظلِّ غياب نموذج في الأسرة، أمَّا الآخر، فهو الخيال العالي للأطفال.

و لقد اعتبرت الباحثة النَّتائج الَّتي بُيِّنت في الجدول كافية لربط تنامي ظاهرة العنف لدى الأطفال بممارسة الألعاب الالكترونيَّة.[1]

لكنَّنا نرى أنَّ إقرار اللاَّعبين بتقليد بطل ألعاب الالكترونيَّة ليس كافيا للاستنتاج أنَّ هذه الأخيرة تزيد من عنفهم خاصة و أنَّ الدِّراسة لم تنحصر على الألعاب العنيفة فقط، بل شملت كل الأنواع من ألغاز و مسابقات، سباقات، رياضة...الخ. و هي في الغالب أنواع لا تتضمَّن محتويات عنيفة. كمَّا أنَّ الإقرار بتقليد اللُّعبة حتى ولو كانت عنيفة لا يعني بالضرورة تقليد المضامين العنيفة، فقد يكون كذلك التَّقليد، في المظهر بصفة عامَّة، أو طريقة الكلام أو حتَّى في قيم غير عنيفة أو عدوانية.

و بالعودة إلى صفات بطل الألعاب الالكترونيَّة الَّتي يقلِّدها الأطفال، تركت الباحثة السؤال مفتوحا ثمَّ استخرجت في جدول أربعة (04) صفات تتمثَّل في الشَّجاعة، القوَّة، الذَّكاء و الكلام بتوزيع نسب مفصَّل كما في الجدول الآتي:

جدول رقم 04: جدول يبيِّن الصِّفات الَّتي تقلِّدها العيِّنة عن بطل الألعاب الالكترونيَّة المفضَّل لديها.

المتغيِّرات / الاحتمالات	السِّن من 6-8 سنوات				السِّن من 9- 11 سنوات				المجموع	
	ذكور		إناث		ذكور		إناث			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
شجاعته	19	48.71	10	35.71	11	34.37	14	41.17	54	40.60
قوَّته	10	25.64	08	28.57	09	28.12	12	35.29	39	29.32
ذكاءه	06	15.38	08	28.57	09	28.12	08	23.52	31	23.30
كلامه	04	10.25	02	07.14	03	09.37	00	00	09	06.76
المجموع	39	100	28	100	32	100	34	100	133	100
كا ^{2} الحسابيَّة= 06.75					كا ^{2} الجدوليَّة= 23.59					
درجة الحرِّيَّة= 03					مستوى الدَّلالة= 0.05					

المصدر: دراسة همَّال فاطمة.

[1] نفس المرجع، ص. 269- 271.

و بمقارنة كا [2] الحسابيَّة مع كا [2] الجدوليَّة، تبيَّن عدم وجود فروق ذات دلالات إحصائيَّة بين الفئتين العمريتين و الجنسين فيما يخصُّ الصِّفات المقلَّدة من طرف العيِّنة اقتداء ببطل الألعاب الالكترونيَّة المفضَّل.

لم تقتصر قراءة الباحثة للجدول على ما جاء فيه، بل راحت تؤكِّد على تقليد الأطفال للأبطال من ناحية أخرى ألا و هي اللَّباس و أكدَّت حصول عدَّة حوادث أفضت إلى الوفاة بسبب محاولة تقليد شخصيَّات الألعاب دون القدرة على التَّفريق ما بين هو ممكن و ما هو مستحيل.[1] هنا نتساءل عن مصدر هذه الأحكام الَّتي لم تدعم بأيَّة بيانات تؤكِّدها!

كمَّا أنَّ الباحثة أشارت إلى عدم الحصول على أجوبة تفيد بتقليد الأطفال للأبطال من النَّاحية الأخلاقيَّة كمساعدة الآخرين و حبِّهم و نشر الخير و ما سمَّته بالأخلاق الحميدة. و لقد أرجعت ذلك إلى كون الألعاب تنشر العنف و الأنانيَّة و الاغتراب عن ثقافة ودين الوطن والسَّعي فقط نحو الفوز، فهي تكرِّس لجيل ماديٍّ تَغِيب عنه هذه المبادئ والأخلاق، وهو وضع خطير يواجهه المجتمع الجزائريُّ والأسرة الجزائريَّة ويهدِّد أطفالنا حسب تعبيرها.[2]

و هنا نجد مرة أخرى اتِّجاه الباحثة سواء عن قصد أو غير قصد نحو إثبات أطروحة بدل التَّحقُّق منها و المتمثِّلة في زيادة السُّلوك الموجَّه ضدَّ المجتمع، فحتَّى و إن لم يذكر الأطفال ما صنفته ضمن الأخلاق الحميدة فيما يخصُّ الصِّفات المقلَّدة، فهم كذلك لم يذكروا عكسها، ناهيك أنَّ السُّؤال انحصر على تقليد البطل دون الشَّخصيَّات الأخرى.

7. 2. 3. دراسة استهلاك المراهق للصُّورة التِّلفزيونيَّة لفضيلة أكلي:

في إطار إعداد مذكرة لنيل شهادة الماجستير في جامعة الجزائر، قسم علم الاجتماع، قدَّمت الباحثة فضيلة أكلي بحثا خلال السَّنة الجامعيَّة 2006- 2007

[1] نفس المرجع، ص، 272-274.
[2] نفس المرجع، ص. 273.

بعنوان " دراسة استهلاك المراهق للصُّورة التِّلفزيونيَّة: دراسة ميدانيَّة حول تأثير القنوات الرقميَّة الغربيَّة على مراهقي كلٍّ من حي باب الواد، الأبيار، حيدرة.

و تمثَّلت الإشكاليَّة المطروحة في التَّساؤل الآتي:

ما هي الأسباب الَّتي تدفع بالمراهق الجزائري إلى استهلاكه المكثَّف للقنوات الرَّقميَّة الغربيَّة، و ما هي النَّتائج الَّتي يمكن أن تنجم عن هذه الظَّاهرة؟

و بعد هذا، طرحت الباحثة أربعة (04) تساؤلات جزئيَّة تتمثَّل في:

- هل تُعدُّ خصائص الصُّورة المبثَّة عبر القنوات الرَّقميَّة الغربيَّة الَّتي تجعلها خارقة لثقافتنا و مجتمعنا سببا في استهلاكها المكثَّف من طرف المراهقين؟
- هل يُعدُّ أيضا الحرمان الجنسيّ الَّذي يعرفه المراهق الجزائريُّ سببا في استهلاكه للصُّورة البورنوغرافيَّة؟
- ما مدى تحكُّم الصُّورة التِّلفزيونيَّة في توجيه سلوك المراهق؟
- و ما مدى تأثير الصُّورة التِّلفزيونيَّة على قراءات المراهق؟

و من أجل الإجابة على هذه التَّساؤلات، وضعت الباحثة الفرضيَّات الآتية:

- تُعدُّ خصائص الصُّورة المبثَّة عبر القنوات الرَّقميَّة الغربيَّة الَّتي تجعلها خارقة لثقافتنا و مجتمعنا سببا في استهلاكها المكثَّف من طرف المراهقين.
- يؤدِّي الحرمان الجنسي الَّذي يعرفه المراهق الجزائريُّ إلى استهلاكه للصُّورة البورنوغرافيُّة.
- تلعب الصُّورة التِّلفزيونيَّة في القنوات الغربيَّة دورا كبيرا في توجيه سلوك المراهق داخل العائلة، و دفعه إلى تقليد أدوار استيلابيَّة.
- تُعدُّ الصُّورة التِّلفزيونيَّة الغربيَّة عاملا حاسما في إبعاد الشَّباب عن المطالعة.[1]

من أجل التَّحقُّق من الفرضيَّات، استعملت الباحثة حسب ما أوردته في المذكِّرة كلاً من المنهجين الكمِّي و الكيفي، و لكنَّها فيما بعد أكدَّت استعمالها للمنهج الكمِّي فقط و الَّذي طبَّقته عن طريق توزيع استمارة على عيِّنة مكوَّنة من 300 مبحوث

[1] أكلي فضيلة ، دراسة استهلاك المراهق للصورة التلفزيونية، دراسة ميدانية حول تأثير القنوات الرقمية الغربية على مراهقي كل من حي باب الواد– الأبيار– حيدرة، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر 2، 2007، ص.13– 14.

مقسَّمين بالتَّساوي بين الجنسين، تمَّ تشكيلها عن طريق اعتماد كرة الثَّلج. و لقد تراوحت أعمارهم ما بين 16 و 19 سنة.[1]

و بالعودة إلى الجانب الميدانيِّ للدِّراسة، و بالتَّحديد، النَّتائج الَّتي توصَّلت إليها الباحثة فيما يخصُّ أثر الصُّورة التِّلفزيونيَّة في القنوات الغربيَّة على سلوك المراهق داخل العائلة، و تقليد أدوار استيلابيَّة، فقد خَصصَّت الباحثة جدولين يبيِّن الأوَّل تأثير الجنس على مشاهدة المراهق لأفلام العنف، أمَّا الثَّاني، فقد خُصِّص لتأثير المنطقة الجغرافيَّة على نفس المتغيِّر.

و بالتَّفصيل، جاءت النَّتائج على النَّحو التَّالي:

جدول رقم 05: جدول يبيِّن تأثير الجنس على مشاهدة المراهق لأفلام العنف

مشاهدة أفلام العنف / الجنس	دائما	أحيانا	لا أشاهد	المجموع
ذكر	92 %30.37	43 %14.33	15 %5	150 %50
أنثى	29 %9.67	41 %13.76	80 %26.67	150 %50
المجموع	121 %40.33	84 %28	95 %31.67	300 %50

المصدر: دراسة أكلي فضيلة.

[1] نفس المرجع، ص. 26- 9.

من خلال هذا الجدول، تبيَّن أنَّ 68.33 % يشاهدون أفلام العنف، 40.33 % منهم بصفة دائمة مقابل 31.67 % من الَّذين لا يشاهدونها.

و لقد ربطت الباحثة بين مشاهدة الأفلام العنيفة و اتجاه المراهق للسُّلوك العنيف و صرَّحت دون أيِّ توثيق للمعلومة أنَّ رجال الشُّرطة و القانون أكَّدوا أنَّه لا توجد جريمة قتل إلاَّ وكان القاتل مدمنا على هذه النَّوعيَّة من الأفلام.[1] و لكنَّه حتَّى ولو سلَّمنا بصحَّة هذه الفكرة، فهذا لا يكفي لإثبات و جود علاقة سببيَّة بين المتغيِّرين، أَفَلَيْسَ من الممكن أنَّ الأمر يتعلَّق بتوجُّه الأشخاص العنيفين إلى هذا النَّوع من البرامج و ليست هذه الأفلام هي من تجعل منهم عنيفين؟

أمَّا فيما يخصُّ تأثير المنطقة الجغرافيَّة على مشاهدة المراهق لأفلام العنف، فلقد توزَّعت التِّكرارات و النِّسب على النَّحو الموالي:

[1] نفس المرجع، ص، 229- 30.

جدول رقم 06: جدول يبيِّن تأثير المنطقة الجغرافيَّة على مشاهدة المراهق لأفلام العنف

مشاهدة أفلام العنف / الجنس	دائما	أحيانا	لا أشاهد	المجموع
حيدرة	28 % 9.33	30 %10	42 14%	100 %33.33
الأبيار	39 %13	28 %9.33	33 %11	100 %33.33
باب الواد	54 % 18	26 %8.67	20 %6.67	100 %33.33
المجموع	121 %40.33	84 %28	95 %31.67	300 %100

المصدر: دراسة أكلي فضيلة.

و على ضوء البيانات المعروضة في الجدول أعلاه، يتبيَّن تسجيل أكبر نسبة مشاهدة دائمة للأفلام العنيفة في باب الواد و الَّتي تُقدَّر بـ 18 % مقابل 9.33 % فقط بحيدرة. و لقد سجَّل نفس الحيَّين أقلَّ و أعلى نسبة في عدم المشاهدة. و مَرَّة أخرى، استدلت الباحثة بهذه النَّتائج لتُقرَّ بتسبُّب المشاهدة في ارتفاع السُّلوك العنيف و الجريمة، مبرِّرة ذلك بدور الرَّقابة الَّذي يمارسه الأولياء المنحدرون من حيدرة على نوعيَّة البرامج الَّتي يشاهدها أبناءهم.[1]

[1] نفس المرجع، ص، 231- 236.

7. 2. 4. دراسة حول إشكاليَّة التَّلقِّي عند كاتب ياسين للباحثة كريمة بلخامسة :

تندرج هذه الدِّراسة ضمن البحوث الأكاديميَّة المقدَّمة لنيل شهادة الدُّكتوراه في تخصُّص اللُّغة و الأدب العربيِّ بجامعة مولود معمري (تيزي وزو). و هي من إعداد الباحثة كريمة بلخامسة، و اهتمَّت بموضوع التَّلقِّي.

تمحورت إشكاليَّة الأطروحة حول الأدب الجزائريِّ المكتوب باللُّغة الفرنسيَّة و اتَّخذت الأعمال الأدبيَّة لكاتب ياسين نموذجا و « *محاولة اكتشافه، و النَّظر في ردود فعل القارئ إزاءه، و كيفيَّة تلقِّيه و تجاوبه مع أفق هذه التَّجربة الإبداعيَّة، بغضِّ النَّظر عن لغة كتابته، و معرفة كيف قرأ القارئ هذا الإبداع، و ما هي أسس هذه القراءة و دلالاتها؟ و كيف أسهم التَّلقِّي في تفعيل عناصر الإرساليَّة التَّواصليَّة، و إحداث استجابة القرَّاء، و تواصلهم مع هذه الكتابة الإبداعيَّة؟* » [1]

أمَّا عن الأعمال الَّتي شملتها الدِّراسة فهي المسرحيَّات " الجثَّة المطوَّقة"، " الأجداد يزدادون ضراوة"، "مسحوق الذَّكاء" و كذا روايتي "نجمة" و المضلَّع النَّجميُّ" و أخيرا قصيدتي " نجمة أو القصيدة أو السِّكين" و "بعيدا عن نجمة". و هي أعمال قدَّمها الأديب "كاتب ياسين" ما بين سنتي 1950 و 1966.[2]

و لقد استعرضت الباحثة حركة التَّلقي لأعماله و استهلَّتها بما سمَّته القرَّاء الأوائل و الَّذي يضمُّ قراءة النَّاشرين أوَّلا، ثمّض قراءة الجرائد و الصُّحف. ثمَّ واصلت بالقرَّاء اللاَّحقين و هم كلٌّ من ديجو، مارك قونتار، جاكلين أرنو و كريستين. و بعدها انتقلت الباحثة إلى القارئ الجزائريِّ من خلال لاخضر معقال، سعيد عبدلي، إسماعيل عبدون و أحمد منور و كذا قراءتها الشخصيَّة.

فلقد كانت قراءة النَّاشرين أوَّل ردِّ فعل سنة 1956 مباشرة بعد صدور رواية نجمة، و لقد اعترضوا على العمل كمخطوط و اعتبروه كثيفا غير مرتب و ليس له بداية ولا نهاية. حتَّى أنَّ المؤلِّف اضطرَّ إلى إنقاص عدد صفحات الرِّواية ليقبل نشرها. و لقد كان ردُّ فعل القارئين الأوائل مخيِّبا لآمال القارئ الأوروبيِّ لأنَّها كسرت قواعد الكتابة الكلاسيكيَّة الَّتي ألفوها في أعمال مولود فرعون، مولود معمري و محمد

---

[1] بلخامسة كريمة، إشكالية التلقي عند كاتب ياسين، أطروحة دكتوراه، أدب عربي، جامعة مولود معمري، 2012، ص. 4.

[2] نفس المرجع.

ديب، حيث أنَّ الرِّواية "نجمة" اعتُبِرت لغزا ينتظر القارئ اكتشاف سرِّها الخفيِّ. و مع وضع دار النَّشر تنبيها في أولى صفحات العمل يندرج في هذا الصدد، فهي فتحت مجالا أمام القارئ للتَّفاعل مع النَّص. في الأخير، استخلصت الباحثة بلخامسة كريمة سطحيَّة تحليل الرِّواية عند النَّاشرين الَّتي لم تَرْقَ إلى مستوى التَّحليل التَّجزيئيِّ للنَّص و الدِّراسة المعمَّقة له.

أمَّا القراءات الَّتي جاءت في الصُّحف، فهي اعتبرتها خارجة عن المألوف و أسَّست لميلاد الأدب الجزائريِّ، فهي كسرت كلَّ الأعراف الأدبيَّة، متجاوزة بذلك أفق قراءة الصُّحفي. و فيما يتعلَّق بقراءة اللاَّحقين (ديجو، مارك قونتار، جاكلين أرنو و كريستين)، فهي اتسمت بالإعجاب و الدَّهشة مع اختلاف تركيز كلِّ قارئ على شيء معيَّن في النَّص. فلقد ركَّز ديجو على السِّياق التَّاريخيِّ و الاجتماعيِّ و ربط العمل بالمناخ العامِّ الَّذي عاش فيه المؤلِّف، فاعتبر بذلك أنَّ هذه الرِّواية بمثابة سيرة ذاتيَّة لكاتب ياسين تتميَّز بصعوبة قراءتها و تستلزم لفهمها دراسة ترتكز على ثلاث مقاربات نظرا لتعقيدها و هي علم النَّفس الاجتماعيِّ، علم النَّفس و التَّاريخ الاجتماعيّ. أمَّا بالنِّسبة لمارك قونتار، فقد ركَّز على البنية الشَّكليَّة للنَّص الرِّوائيِّ و المتمثِّلة في البنية الزَّمنيَّة الَّتي كسرت القواعد بعدم انتظام الأحداث كرونولوجيًّا، بنية السَّرد و الَّتي تميَّزت ببناء السَّرد على لسان الشَّخصيَّات أكثر ممَّا هو على لسان المؤلِّف، متجاوِزا بذلك الأسلوب التَّقليديَّ في السَّرد. و أخيرا هندسة الفضاء الزَّمنيِّ ليبحث هذه المَرَّة عن الدَّلالات الَّتي يحملها الزَّمن و معرفة الأبعاد النَّفسيَّة، الاجتماعيَّة و التَّاريخيَّة الَّتي يُحِيل إليها. و لقد فسَّر " قونتار " العودة المتكرِّرة للمؤلِّف إلى الماضي في كون الحاضر لا يطاق و يستحيل العيش فيه. كما اعتبر العودة إلى الماضي بحثا عن الأصول من أجل بناء الوطن. و لقد فسَّر فكرة الزَّواج بين أفراد نفس القبيلة و تنافس الأصدقاء الأربعة على نجمة بمثابة زنا المحارم. و هنا، تتجلَّى قراءة " قونتار " لنَصِّ الرِّواية وفق خلفيَّته الثَّقافيَّة الأوروبيَّة بسبب جهله بالخلفيَّة الثَّقافيَّة المغاربيَّة. و فيما يتعلَّق بـ " جاكلين أرنو"، فتندرج قراءتها ضمن الاتِّجاه النَّفسيِّ الاجتماعيِّ، موظِّفَة عناصر سيرته الذَّاتيَّة من أجل قراءة مختلف أعمال " كاتب ياسين " من شعر و رواية و مسرح، فنجدها تربط شخصيَّات النُّصوص بعناصر من حياة المؤلِّف، فنجمة هي

الجزائر. فمثلما أُجبِرَت " نجمة " على أن تصبح عاهرة، تعاقب المستعمرون على الجزائر. و تعبر مأساة الأمِّ في مسرحيَّة " الجثَّة المطوَّقة " عن مأساة الجزائر خلال الثَّورة. و تربط علاقة شخصيَّة لاخضر بأمِّه بحنين المؤلِّف إلى أمِّه و طفولته. أمَّا شخصيَّة المحامي الوكيل "غريب" والد مصطفى فترمز إلى والد كاتب ياسين الَّذي مات كذلك بالسُّل...الخ. كما قامت " جاكلين " بالبحث في الميدان بين الأوراس و قالمة عن اسم " كابلوت " عن طريق استجواب سكَّان المنطقتين. فهي ترى أنَّ فكرة القبيلة و الجدِّ " كبلوت " حقيقة وليست من نسج الخيال، ترجع أصولها إلى بني هلال و مازالت آثارها باقية إلى الآن في النَّاظور بولاية قالمة و أنَّ المؤلِّف استلهم خياله من تراث المنطقة. و على هذا الأساس، أعطت " جاكلين " قراءة لأعمال " كاتب ياسين " من خلال بيئته و رفضت فكرة ارتباطها بالثَّقافة الأوروبيَّة. فهذه المؤلَّفات ما هي حسبها إلاَّ صورة حيَّة عن المجتمع الجزائريِّ في تلك الفترة. و لقد أشارت " جاكلين " كذلك إلى قضيَّة الزَّواج في نطاق أفراد القبيلة و زنا المحارم و أوَّلتها هي كذلك من خلفيتها الأوروبيَّة بسبب عدم فهمها للعادات الجزائريَّة و إلمامها بها مثلما حصل مع " قونتار". و بالعودة إلى قراءة " كريستين أورباكن " لرواية " نجمة "، نجد أنَّ دراستها الَّتي عنونتها بـ " شبكة العنكبوت " يدلُّ على التَّعقيد الَّذي لمسته فيها. كمَّا أنَّها اهتمَّت بالوصول إلى إيجاد البنية الَّتي بُنِيَ عليها النَّص و عناصرها عن طريق تفكيكه إلى أجزاء، دون تحديد المعايير الَّتي اعتمدتها في ذلك، و هو ما اعتبرته الباحثة " بلخامسة كريمة " دليلا على عدم استيعابها للرِّواية. و استخلصت " كريستين أورباكن " أنَّ رواية " نجمة " مبنيَّة على ديناميكيَّة داخليَّة مؤسَّسة على حركة مزدوجة مع القطيعة، ينتقل فيها المؤلِّف من الشُّعور السُّلالاتي إلى الشُّعور الوطنيِّ. كما غاب عنصر الخطيَّة في سرد الأحداث مُلغِيا بذلك مفهوم الزَّمن. فهي رواية متفرِّدة ليس فقط لتناولها الواقع الجزائريَّ، بل بالرجوع إلى مجموعة من العناصر كالخطاب الشَّفويِّ اليوميِّ، التَّاريخ، الاستعارة...الخ.

أمَّا فيما يخصُّ قراءة الجزائريِّين، فلقد حاول " محمَّد لخضر معقال " الإجابة عن تساؤل يتمثَّل في كيفيَّة مجيء نصٍّ خاصٍّ بثقافة ما في قانون لغة غير لغتها. وفي إجابته، نجد أنَّ " معقال " ربط نصوص " كاتب ياسين " بالمعلَّقات و اعتبر أنَّه تأثَّر

بها بدليل أنَّ نهاياتها دائما تفتح الأفق نحو بدايات جديدة. و يتعدَّى الأمر حسبه إلى تشبيه الكاتب المرأة المحبوبة بعناصر من الطبيعة و استعمال استعارة تتضمَّن صورة حيوانات و هو ما يعرف عن الشِّعر العربيِّ. و يدعم هذا الباحث قراءته على بناء " كاتب ياسين " نصوصه على عنصرين هما المرأة و المكان، و هما نفس العناصر الَّتي تَأسَّس عليها الشِّعر العربيُّ التَّقليديُّ. و يَعتبِر بذلك أنَّ أعمال " كاتب ياسين " سواء الشِّعريَّة، الرِّوائيَّة أو حتَّى المسرحيَّة أكثر النُّصوص الجزائريَّة عروبة من الَّتي كُتِبَت أصلا باللُّغة العربيَّة. كلُّ هذا فسَّرته الباحثة " بلخامسة كريمة " بمدى خضوع القارئ " محمَّد لخضر معقال " لخلفيَّته الذَّوقيَّة باعتبار أنَّ التَّاريخ لم يُثبِت اطِّلاع " كاتب ياسين " على الشِّعر العربيِّ. و نفس الاتِّجاه سلكه " محمَّد سعيد عبدلي " في طرح الإشكاليَّة و حتَّى القراءة، إذْ يرى علاقة قويَّة بين شعر "كاتب ياسين " و الشِّعر الجاهليِّ من خلال توظيف عناصر مشتركة تتمثَّل في الطَّلل، المرأة، الرِّحلة، الحصان، مخاطر السَّفر. كما يتجلَّى الشَّبه في البنية الدَّائريَّة للنَّص و الَّذي يبدأ من نقطة و ينتهي عندها، و المتمثِّلة في الطَّلل. و لم تخلو قراءته للأعمال المسرحيَّة و بالتَّحديد " مسحوق الذَّكاء" من نفس الاتِّجاه رغم أنَّ العرب لم يعرفوا المسرح في الفترة الجاهليَّة و كون الكتابة المسرحيَّة تختلف عن الكتابة الشِّعريَّة بما فيها الشِّعر الجاهليُّ. هذا الإسقاط للشِّعر الجاهليِّ على أعمال " كاتب ياسين " من شعر و مسرح و رواية ما هو حسب الباحثة " بلخامسة كريمة " إلاَّ تَجلٍّ للاموضوعيَّة بعد الشُّهرة الَّتي نالها الكاتب و الرَّغبة في إثبات انتمائه العربيِّ الجزائريِّ والتَّسرُّع في قراءة أعمال " كاتب ياسين " و محاولة من القارئ في فرض فكره و معاييره التَّأويليَّة، ممَّا خلق حالة تعسُّف و قمع لحريَّة العمل الإبداعيِّ، و كذا فعل تعسُّفي على النَّص يُحطِّم خصوصيَّاته الإبداعيَّة و تضييق لمجال دلالاته، خاصَّة أنَّ القارئ لم يقدِّم كذلك أيَّ دليل على اطِّلاع المؤلِّف على الشِّعر الجاهليِّ.[1] أمَّا بالنِّسبة لنا، فحتَّى و لو اتسمت قراءة " محمَّد السَّعيد عبدلي " و " محمَّد لخضر معقال " بالذَّاتية، فهذا يثبت أنَّ التَّلقِّي يخضع فعلا للخلفيَّة الاجتماعيَّة للقارئ أو المتلقِّي بصفة عامَّة. فلا وجود لسبب كي يتطابق بالضَّرورة النَّص المُرسَل مع النَّص المُتلقَّى كما انطلقنا منه في الخلفيَّة النظريَّة، و هو

[1] نفس المرجع، ص. 158-242.

ما حصل لكلٍّ من " مارك قونتار " و " جاكلين أرنو" في تناولهما للزَّواج ما بين أفراد القبيلة الواحدة من خلفيَّة ثقافيَّة أوروبيَّة.

و بالعودة إلى القراءات الجزائريَّة، عرَّجت " بلخامسة " على قراءة " إسماعيل عبدون " الَّذي حاول تحليل خطاب " كاتب ياسين " و معرفة خصوصيَّاته و كيفية تشكيله من خلال أهمِّ أعماله الَّتي كانت في موضوع المأساة و الوطن. و لقد ركَّز هذا الأخير على الجانب الموضوعاتي أكثر من الشَّكلي و البنيويِّ. و لقد كانت قراءته ترتكز على خلفيَّة تاريخيَّة و اجتماعيَّة و كذا السِّيرة الذَّاتية للكاتب. و على النَّقيض، ركز " أحمد منور " على الجانب الشَّكليِّ و البنيويِّ لأعمال " كاتب ياسين ". كما أنَّه رفض فكرة علاقة المؤلِّف بالشِّعر الجاهليِّ، حيث أنَّ التِّكرار حسبه و العودة إلى نقطة البداية هي خاصيَّة للأدب الشَّفويِّ بشكل عامٍّ، و ليس العربيِّ فقط. و لقد أرجع سِرَّ قوَّة الرِّواية " نجمة " إلى بناءها على الأسطورة، ممَّا فتح مجالا للخيال. لكنَّه في نفس الوقت، ليست هذه الأسطورة إلاَّ أسلوبا استعمله " كاتب ياسين " للحديث عن أحداث حقيقيَّة تتعلَّق به شخصيًّا و أسرته و قبيلته. و عليه، اتَّجه " أحمد منور " في قراءته نحو المدرسة الواقعيَّة و راح يبحث عن دلائل تثبت أنَّ ما جاء في الرِّواية يُؤرِّخ لأحداث واقعيَّة ليست من نسج الخيال. في الأخير، عرضت الباحثة " كريمة بلخامسة " قراءتها الشَّخصيَّة للرِّواية " نجمة " و الَّتي سبق و أن تناولتها في مذكِّرتها من أجل الحصول على شهادة الماجستير، و هي مبنيَّة على ثلاث آليَّات هي: السَّرد، الزَّمن و الشَّخصيَّات. حيث أنَّها لاحظت أنَّ الكاتب لم يعتمد على الحوارات المطوَّلة، بل لجأ في أغلب الأحيان إلى السَّرد بضمير الغائب " هو" الَّذي يختفي أحيانا و يُعوَّض بأحد شخصيَّات الرِّواية، ثمَّ يعود مجدَّدا دون معرفة من هو و كيف تمكَّن من معرفة كلِّ التَّفاصيل عن الشَّخصيَّات و الأحداث و هو ليس من بين شخصيَّات الرِّواية. و كان ينتقل فجأة من موضوع إلى آخر و من زمن إلى آخر حتَّى الفصل الثَّالث، فينسحب السَّارد و يُعوَّض بشخصيَّات الرِّواية ليعاود الظُّهور مجدَّدا فيما بعد. و لقد أرجعت " بلخامسة " اختلاف الأصوات الَّتي وُظِّفت في الرِّواية للدَّلالة على اختلاف وجهات النَّظر. أمَّا فيما يخصُّ الزَّمن، فلقد كان حسب الباحثة متقطِّعا، فلا يمكننا معرفة كل التَّفاصيل عن كل شخصيَّة مرَّة واحدة. وامتزجت الأزمنة فيما بينها ممَّا صعَّب على

القارئ فهم الرِّواية من المرَّة الأولى، فزمن الخطاب لم يعتمد على سرد الأحداث بنفس التَّرتيب الَّذي حدثت فيه. و فيما يتعلَّق بالشَّخصيَّات، فقد انطلقت من فكرة ترابط أسماء الشَّخصيَّات مع طبائعها و ملامحها، حيث اعتبرت أنَّ اختيار الرِّوائي لاسم " نجمة " لمؤلَّفه و للشَّخصيَّة لم يكن اعتباطيًّا، فهي امرأة يتنافس على حبِّها الرِّجال و تحمل دلالة عن الوطن، و إن كان الكاتب لم يذكر لقبها، فهذا حسب الباحثة إشارة من " كاتب ياسين " إلى ضياع أصل الوطن. و حين انفصلت معالم شخصيَّة " نجمة " عن معنى اسمها، فلقد كان ذلك يحمل رمزيَّة تشير إلى انحراف الوطن عن أصله. و لكنَّ مع البحث في صفات الشَّخصيَّات الرَّئيسيَّة الأخرى و المتمثِّلة في رشيد، لخضر، مراد و مصطفى، تبيَّن أنَّ هذه الأخيرة لا تحمل السِّمات الَّتي يدلُّ عليها اسمها، فالأوَّل مستهتر و الثَّاني فاشل و الثَّالث لا يصل إلى مراده و الرَّابع يعيش حياة اللَّهو.[1]

8. المقاربة النَّظريَّة للدِّراسة (نموذج نص- متلقِّي):

من خلال الإشكاليَّة المطروحة و الأهداف المسطَّرة في هذا البحث، يتبيَّن لنا أنَّه لدينا متغيِّران هما: التَّلقِّي و الأثر. و كلٌّ واحد منهما تمَّ التَّطرُّق إليه من خلال نوعين منفصلين من النَّظريات. لذا، كان لزاما علينا أن نختار لكلِّ متغير النَّظرية التي تناسبه. فبالنسبة لمتغيِّر التَّأثير، فلقد رأينا أنَّه من غير الممكن أن نختار نظريَّة على حساب أخرى؛ فالنَّظريَّات الَّتي ترى أنَّ المتلقِّي غير فعَّال في العمليَّة الاتِّصاليَّة تبقى عاجزة عن شرح سبب " صمود " مجموعة من الجمهور أمام المحتويات العنيفة الَّتي تُبَث عبر وسائل الإعلام و عدم تأثُّرهم بها، والنَّظريَّات الَّتي تبالغ في فعاليَّة المتلقِّين تبقى هي كذلك عاجزة عن تفسير أسباب قيام بعض الشَّباب بأعمال إجراميَّة صرَّحوا بعدها أنَّهم أقدموا عليها بعد مشاهدتها على التِّلفاز. و لهذا، قرَّرنا أن نأخذ بالحسبان كلًّا منهما.

و بعد الإطِّلاع على مختلف المفاهيم الَّتي تناولت موضوع التَّلقي الإعلاميِّ، تمكَّنا من الوصول إلى نتيجة مفادها ضرورة الاعتماد على نظريَّة "دانيال ديان" «Daniel Dayan» و المسمَّاة «نموذج نص- قارئ» «Modèle texte - lecteur

[1] نفس المرجع، ص. 243-282.

» كتوجُّه عامٍّ للدِّراسة، لأنَّه استطاع أن يلخِّص فيه المبادئ الأساسيَّة الَّتي تقوم عليها دراسات التَّلقي مهما كانت الإشكاليَّة الَّتي تطرحها و هي:

- انطلاق الباحث من فكرة أنَّ معنى النَّص الَّذي يفهمه المتلقُّون لا يشكِّل جزءا كبيرا من النَّص. فالتَّلقي ليس امتصاصا للمعاني المبنيَّة مسبقا، بل هو بناء للمعنى. فدراسة النَّص و القارئ من الرِّسالة المرسلة مرفوضة.
- يكون هذا الرَّفض من خلال التَّخلي عن كلِّ نموذج تأويل يمنح الأفضليَّة لمعرفة المحلِّل. فمهما كانت للمحلِّل معرفة بالنَّص، فهذا لا يسمح له في كل الأحوال بالتَّنبُّؤ بالتَّأويلات الَّتي سيحصل عليها.

- بمجرَّد الاعتراف باختلاف الأطر الَّتي يتمُّ فيها التَّأويل و تعدُّد الرُّموز داخل نفس المجموعة اللُّغويَّة و الثَّقافيَّة، فلا يبقى أيُّ سبب ليكون التَّأويل مساويا للمعنى الَّذي قصده المرسل.

- ترتبط الدِّراسات حول التَّلقي بصورة فعَّالة حول الجمهور. فبالإضافة إلى كون المتلقِّي قادرا على أن يعطي تأويلات غير متوقَّعة للنَّص، فإنَّه كذلك قادر على مقاومة الأفكار الإيديولوجيَّة الَّتي تحملها الرِّسالة عن طريق رفضها أو حتَّى قلبها .

- ننتقل من مُرسَل إليه غير فعَّال و أبكم إلى متلقٍّ ناهيك عن كونه فعَّال، فهو مندمج بشكل كبير. تتمُّ عملية التَّلقي داخل بيئة مليئة بجماعات التَّأويل.

- يمكن في الأخير تعريف التَّلقي على أنَّه اللَّحظة الَّتي تبنى فيها المعاني الجديدة للنَّص من طرف المتلقِّين، و بالتَّالي يكون التَّلقي عبارة عن تأويلات النَّص و ليس النَّص بِحَدِّ ذاته. و بصيغة أخرى، التَّلقِّي عبارة عمَّا فهمه الجمهور و ليس ما قصده المُرسِل. فما يؤثِّر فعلا ليس المضمون كما صاغه المُرسِل، بل هو المضمون كما تلقَّاه المتلقِّي في الأخير.[1]

[1] DAYAN Daniel, « Les mystères de la réception», Le Débat, 1992, p. 144- 145.

خلاصة:

من خلال نتائج البحوث السَّابقة الأجنبيَّة، اتَّضح الاختلاف الشَّاسع في نتائج الدِّراسات و الَّذي يمكن إرجاعه إلى أنَّ الباحثين قاموا بدراسة لبعض المتغيِّرات و أهملوا أخرى بسبب المنهج الَّذي اتَّبعوه. تتمثَّل هذه المتغيِّرات في:

- مدَّة المشاهدة الَّتي كانت عند التَّجريبيِّين قصيرة و عند الباحثين في الوسط الطبيعي طويلة.
- قياس الآثار المباشرة و على المدى القصير الَّتي تنتج عن مشاهدة برامج عنيفة بالنِّسبة للبحوث الأولى و قياسها على المدى الطويل بالنِّسبة للبحوث الَّتي تلتها.
- نوع البرامج الَّتي كان المبحوثون عرضة لها، حيث كانت مجموعة من الأطفال في المخابر تعرض كليَّة لمحتويات عنيفة و مجموعة أخرى لمحتويات غير عنيفة، بينما كان كلُّ مبحوثي الدِّراسات في الوسط الطبيعيِّ عرضة للمحتويات العنيفة و غير العنيفة في آن واحد.

و في كل من هذين النَّوعين من البحوث، ظهرت للباحثين أهمِّية البيئة الَّتي يتفاعل فيها الطِّفل و الَّتي تلعب دورا مهمَّا في توجيه سلوك الأطفال المعرَّضين لمشاهد عنيفة، فلا يمكن إذن اعتبار أنَّ التَّعرض لها يؤدِّي حتما و بالضرورة إلى إتِّباع سلوك عنيف أو عدوانيٍّ، بل لا بدَّ من توفُّر شروط مثل غياب الرَّقابة الوالديَّة و مؤسَّسات التَّنشئة الاجتماعيَّة المكمِّلة لدور الأسرة، وجود الطِّفل في حالة مثيرة تسمح له أن يسلك سلوكا عنيفا، غياب وسائل التَّنفيس عن العنف...إلخ.

أما فيما يخصُّ الدِّراسات الجزائريَّة الَّتي عرضناها فيما يخصُّ أثر المضامين العنيفة على سلوك المتلقِّي، فلقد لاحظنا أنَّها تحمل خلفيَّة ترتكز على نظريَّة المؤامرة، معتبرة أنَّ ما يُبثُّ من خلال شاشات التِّلفزيون أو ألعاب الفيديو يهدف حسبها إلى القضاء على القيم العربيَّة الإسلاميَّة " الفضيلة" و استبدالها بقيم أخرى مثل العنف، الأنانيَّة و الفردانيَّة من أجل هدم مجتمعنا، ناسية أو متناسية بذلك أنَّ هذه المحتويات تنشر أوَّلا في بلدانها الأصليَّة و العالم الغربيِّ عامَّة قبل أن تصل إلينا، خاصة فيما يتعلَّق بألعاب الفيديو الَّتي تكلِّف نسخها الأصليَّة مبلغا ليس في متناول أغلب الجزائريِّين الَّذين يلجؤون إلى قرصنتها أو نسخها، ممَّا يؤكِّد سعيهم للوصول إليها. هذه

النَّظرة المعياريَّة نجدها خاصة و بشكل أوضح في الدِّراسات الخاصَّة بكليَّات علوم الإعلام و الاتِّصال. و قد يعود ذلك إلى وصف مهنتهم المستقبليَّة بالسُّلطة الرَّابعة الَّتي تؤدِّي دور الرَّقابة على المجتمع بصفة عامَّة، و طبيعة تكوينهم الَّتي لا ترتكز كثيرا على القطيعة بمفهومها الابستيمولوجي.

أمَّا الدِّراسات حول التَّلقِّي، فهي نالت حظَّها الأوفر في الكليَّات الأدبيَّة، و لا يعدُّ الموضوع جديدا بالنِّسبة إليها، و إن كانت قد اهتمَّت أكثر بفهم النَّص و بنيته و لم تهتم بالأثر على سلوك القارئ. و بالمقابل، لم نتمكَّن من الحصول رغم بحثنا المستمر على دراسة واحدة في علم الاجتماع سواء داخل أو خارج الجزائر حول تلقِّي ألعاب الفيديو. فعلى الرَّغم من أنَّ البلدان الغربيَّة سبقتنا في تناول إشكاليَّة التَّلَقِي، إلاَّ أنَّ دراساتها تميل هي كذلك أكثر إلى التَّحليل الأدبيِّ للنُّصوص و الرِّوايات، و بشكل أقلَّ، إلى الدِّراسات النَّفسيَّة و الاجتماعيَّة الَّتي إن وجدت، فهي تتوجَّه هي كذلك نحو التِّلفزيون.

الفصل الثَّاني:

متغيِّرات الدِّراسة من منظور الأدبيَّات

فهرس الفصل الثاني: متغيرات الدراسة من منظور الأدبيات

تمهيد

1. اللعب و ألعاب الفيديو من منظور الأدبيات 62

2. التلقي الإعلامي من منظور الأدبيات 78

3. العنف و العنف الإعلامي من منظور الأدبيات 94

خلاصة

تمهيد:

لا يُعدُّ التَّساؤل حكرا على الباحثين بمختلف تخصصَّاتهم فقط، بل إنَّ البحث عن الإجابة عمَّا نودُّ معرفته عمليَّة يقوم بها أيُّ شخص، بشكل مستمر و في مختلف المجالات.

تختلف المعرفة السَّاذجة عن المعرفة العلميَّة في كون الأولى تُبنى على الذَّاتيَّة (المفاهيم الشَّائعة، المصالح الشَّخصيَّة، الإيديولوجيَّات...الخ.)، في حين أنَّ المعرفة العلميَّة تتحرَّى الدِّقة و الموضوعيَّة قدر الإمكان.

يتوجَّب على الباحث التَّخلص من الأحكام المسبقة و استبدالها بوجهة نظر علميَّة، و هو ما يتاح له من خلال الاطِّلاع على مختلف الأدبيَّات الَّتي تتعلَّق بموضوع دراسته.

بعيدا عن الجدال حول ما إذا كانت المعرفة العلميَّة تتَّسم بالقطيعة أو التَّراكميَّة، يبقى أنَّ النَّظريَّة تُوجِّه الباحث في الميدان و تسمح له بأخذ فكرة – و لو مبدئيَّة– عن موضوع دراسته.

سيتعرَّف القارئ لهذا الفصل عن طريق عدَّة عناوين على مختلف متغيِّرات الدِّراسة (اللَّعب، ألعاب الفيديو، التَّلقِّي الإعلاميّ، جماعات التَّأويل...الخ) من المنظور النَّظريِّ. و لقد راعينا في تقديم هذه الأخيرة التَّسلسل التَّاريخيَّ كلَّما تَعلَّق الأمر بالنَّظريَّات.

1. اللَّعب و ألعاب الفيديو من منظور الأدبيَّات:

يُعدُّ اللَّعب ظاهرة إنسانيَّة عالميَّة، و لقد تطَّورت أشكاله عبر الزَّمن حتَّى سمحت بالوصول إلى ما يسمَّى بالتَّرفيه الالكترونيِّ.

خلال عهد الإمبراطورية الرُّومانيَّة، لم يتردَّد أباطرتها في تخصيص ميزانيَّات ضخمة من أجل اللَّعب، و اعتبروا أنَّ اللَّعب و الخبز هما الوسيلتان الفعالتان للتَّحكم في الشَّعب. هذا التَّوجه مازال موجودا حتَّى في القرن 21، و هو ما يُترجمه حجم الاستثمار في ألعاب الفيديو و السَّعي إلى تطويرها.[1]

1.1. اللَّعب:

اللَّعب هو نشاط يسمح بالحصول على المتعة، تكون سيرورته و الوسيلة المستخدمة فيه أهمُّ من النَّتيجة و يتميَّز بالمرونة لأنَّه يتغيَّر في كلِّ مرَّة و يجعل الطِّفل أثناءه مبتسما و يُصرِّح أنَّه أحبَّه.[2]

و يتطوَّر نمط لعب البشر و يختلف من سِنٍّ لآخر، فننجد اللَّعب الحركيَّ و الَّذي هو عبارة عن اللَّعب الَّذي يقوم على الحركات بما في ذلك التَّسلُّق و الجري. و هو شائع خاصَّة ما بين مرحلة الطُّفولة الأولى إلى غاية مرحلة ما قبل التَّمدرس، و يبلغ ذروته في مرحلة التَّمدرس ثمَّ يبدأ في التَّناقص تدريجيًّا. أمَّا اللَّعب الاجتماعيُّ، فيخصُّ ذلك اللَّعب الَّذي يقوم على التَّفاعل بين الطِّفل من 0 سنة إلى سنتين مع والديه أو الأشخاص الَّذين يعتنون به، ثمَّ يتَّسع ليشمل أطفالا آخرين من السَّنة الثَّانية إلى السَّادسة، أين يبلغ ذروته. و بعد أن يتمكَّن الطِّفل في سِنِّ الثَّالثة أو الرَّابعة من اكتساب القدرة على التَّعاون و يتعلَّم بعض الحوارات، يبدأ تدريجيًّا في تشكيل جماعات لعب مع ثلاثة مشاركين أو أكثر. و فيما يتعلَّق باللَّعب المتوازي، فيقوم الأطفال ما بين سِنِّ الثَّانية إلى الثَّالثة باللَّعب جنبا إلى جنب دون أن يكون هناك تفاعل فعليٌّ فيما بينهم. و إذا ما أرادوا أن يلعبوا لعبة قتال، فإنَّ ذلك يكون بين أصدقاء يضحكون باستمرار دون أن تكون ضرباتهم شديدة، و أحيانا لا يحدث أيُّ تلامس جسديٍّ بينهم.

---

[1] PHAN Olivier et al., Jeux vidéo, alcool, cannabis, Prévenir et accompagner son adolescent, Solar éditions, 2017, p. 104-105.

[2] SMITH Peter K. et PELLEGRINI Anthony, Apprendre en jouant, sur Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants, [en ligne], [consulté le 13 Juillet 2013].

كما نجد اللَّعب بواسطة أشياء و الَّذي يَستعمِل فيه الأطفال مختلف الألعاب، فيقوم الرُّضع بوضعها في أفواههم ثمَّ يتركونها تسقط. و عند من هم أكبر سِنًّا، قد تكون مجرَّد تركيب مكعَّبات أو لَعبٍ بالسَّيَّارات و الدُّمى...الخ. كما يمكن أن يكون اللَّعب بهذه الألعاب عن طريق القيام و كأنَّه يفعل أشياء معيَّنة مثل تغذية الدُّمية. أمَّا اللَّعب اللُّغويُّ، فيقوم الأطفال عند حوالي السَّنة الثَّانية من عمرهم باللَّعب عن طريق التَّحدث مع أنفسهم قبل النَّوم و عند الاستيقاظ عن طريق الضَّحك و تكرار الكلمات. و تتطوَّر هذه الطريقة في اللَّعب ما بين سِنِّ الثَّالثة و الرَّابعة عن طريق تركيب جمل بشكل فكاهيٍّ و تتطوَّر قدراتهم اللُّغوية بشكل سريع خلال مرحلة ما قبل التَّمدرس، لكنَّ الألعاب الجماعيَّة تبقى السَّبب الأكبر في تطوُّرها. و أخيرا، نجد اللَّعب الصُّوريَّ ابتداء من 15 شهرا، حيث يبدأ الأطفال في هذا النَّوع من اللَّعب بأخذ شيئ ما و يمثِّلون به شيئا آخر كحبَّة الموز لتمثيل الهاتف و بالتَّدريج تصبح اللُّعبة أطول حتَّى تتطوَّر و تصبح في حوالي سِنِّ الثَّالثة لعبة سوسيودراميَّة أكثر تعقيدا، مبنيَّة على عدَّة أدوار تتفاعل فيما بينها و يتفاوض عليها الأطفال، أو حتَّى ينتقدونها كأن يقول أحد الأطفال لصديقة: لا يُغذَّى الرَّضيع بتلك الطَّريقة.[1]

و يستمرُّ الإنسان حتى بعد البلوغ في اللَّعب بعدة صور، صنَّفها روجي كايوا (Roger Caillois) في كتابه المعنون "الألعاب و النَّاس" (Les Jeux et les Hommes) على أساس طريقتها و دوافعها، و تتمثَّل في ألعاب التَّقمُّص والتَّضليل من خلال تجسيد دورٍ ما، ارتداء قناع و بالتَّالي، الظُّهور في عالم خيَّاليٍّ. كما نجد ألعاب التَّحدي و النَّباهة و الَّتي تتطلَّب التَّفوُّق على خصم أو أكثر أو حتَّى على اللاَّعب نفسه مثلما هو الشَّأن في الألعاب البدنيَّة (الرِّياضة) و الشِّطرنج. أمَّا ألعاب الصُّدفة و الحظِّ، فهي تخضع لمنطق الحظِّ و الأموال مثل لعبة العجلة و الَّتي تعتمد على الحظِّ. و أخيرا، نجد ألعاب الإثارة و الدُّوار و الَّتي تستمِّد متعتها عن طريق وضع النَّفس في موقف خطير أو استثارة الحواس مثلما هو الشَّأن في ألعاب مُدُنِ الملاهي أو حتَّى ركوب الدَّراجة بالنَّسبة للصِّغار.

[1] SMITH Peter K. et PELLEGRINI Anthony, op.cit.

كلُّ هذه المميِّزات الموجودة في الألعاب التَّقليديَّة كما صنَّفها " روجي كايوا " موجودة حاليًّا في ألعاب الفيديو، فنجد منها ألعابا يتقمَّص فيها اللاعب مثلا شخصيَّة اللُّعبة الَّتي يلعبها، أو يستعمل ذكاءه للفوز أو حتَّى إظهار قدراته. و هناك ألعاب تعتمد على الحظِّ و ربح أو دفع الأموال. كما أنَّ هناك ألعابا تُشعِر بالإثارة و لو كان ذلك عن طريق البصر.[1]

1. 2. البعد الثَّقافيُّ و الاجتماعيُّ للَّعب:

يُعتبَر اللَّعب رغم اختلاف أنواعه ظاهرة موجودة في كلِّ المجتمعات البشريَّة و يقدَّر متوسِّط الوقت الَّذي يقضيه الطِّفل في اللَّعب ما بين 3 إلى 20 ٪ مع الإشارة إلى وجود تفاوت بين الطَّبقات الاجتماعيَّة، حيث أنَّ الأطفال الَّذين ينحدرون من عائلة غنيَّة يقضون وقتا أطول، و يتمتَّع أطفال المناطق الرِّيفية بمساحة لعب أوسع من غيرهم نظرا للظُّروف الأمنيَّة الَّتي تتميَّز بها المدينة خاصَّة في المجتمعات الحديثة في العشريَّة الأخيرة، ممَّا يجبر أولياءهم على أن يفرضوا عليهم رقابة أكبر. و مهما يكن، يبقى للَّعب أثرا في حياة الطِّفل قبل أن يبدأ مرحلة التَّعليم، فهو يساعد على تطوير قدراته في تعلُّم القراءة و الكتابة و كذا التَّركيز و حلِّ المشكلات. كما أنَّه من النَّاحية النَّفسانيَّة يُعدُّ وسيلة للتَّنفيس عن القلق. أمَّا من النَّاحية الاجتماعيَّة، فهو يُسهِّل اندماجه في الحياة الاجتماعيَّة من خلال تقمُّص أدوار مختلفة.

ويتحكَّم في نوع و مدَّة الألعاب الَّتي يمارسها الأطفال أربعة عوامل هي: العمر، النُّضج المعرفيُّ، النُّموُّ الجسميُّ و البيئة الاجتماعيَّة الَّتي ينشأ فيها. و بهذا، يكون اللَّعب مع الوالدين عن طريق التَّفاعل الممتع معهما أوَّل نوع يمارسه الطِّفل حتَّى سِنِّ الثَّانية الَّتي يبدأ فيها اللَّعب مع أطفال آخرين إلى غاية سِنِّ الثَّالثة جنبا إلى جنبا دون أن يتفاعلوا فيما بينهم. و بِنموُّ قدراتهم المعرفيَّة المتمثِّلة خاصَّة في القدرة على التَّقليد و التَّخيل و فهم نوايا و معتقدات الآخرين، يبدأ الأطفال في المشاركة في ألعاب سوسيودراميَّة يتقمَّص فيها أدوار و يفاوض عليها و في نفس المرحلة تقريبا يزيد تدريجيًّا من الألعاب الجسميَّة و الحركيَّة. و تكون الألعاب القتاليَّة شائعة عند الذُّكور

[1] PHAN Olivier et al., op. cit., p. 105-110.

ما بين 03 إلى 06 سنوات، و مهما بدت هذه الألعاب واقعيَّة، فإنَّ ما يعادل نسبة 01 ٪ منها فقط يتحوَّل إلى اعتداءات جسميَّة خطيرة خلال مرحلة الابتدائيِّ، و لا تستدعي المتابعة إلاَّ الحالات الَّتي يكون فيها سلوك الطِّفل معاديا للمجتمع و أقلَّ اندماجا فيه.[1]

و تجدر الإشارة هنا إلى كَوْن سبب الإصابات الجسميَّة الَّتي تحدث في هذا النّضوع من الألعاب يعود إلى طبيعة اللُّعبة و ليس إلى هدفها، فحتَّى و إن بدت واقعيَّة للكبار، لا يمكن منع هذا النَّوع من اللَّعب على الأطفال لأنَّ ذلك يعرقل من نموهم الطَّبيعيِّ، بحيث يصبحون غير مستعدِّين لمواجهة المواقف العنيفة في حياتهم الاجتماعيَّة كونهم لم يتعوَّدوا عليها. و كلُّ هذا يعني وجوب التَّمييز بين الأفعال العنيفة الَّتي يَقصِد منها الطِّفل إلحاق الضَّرر الجسميِّ أو النَّفسيِّ بغيره و الأفعال العنيفة الَّتي يتبادل فيها الأطفال الأدوار و يوزِّعونها حسب رغبتهم و ينسجون حولهم قصصا مختلفة.[2]

و كما أشرنا إليه في بداية الفقرة السَّابقة، تلعب البيئة الاجتماعيَّة الَّتي ينتمي إليها الطِّفل دورا في تحديد نوع الألعاب الَّتي يمارسها، حيث أنَّه في حوالي السَّنة الثَّالثة، يقوم الأطفال باختيار شريكهم في اللَّعب من نفس الجنس كنتيجة للبيئة الاجتماعيَّة الَّتي تصنِّف الهويَّات على أساس النَّوع. وعندما يكون عدد الأطفال كبيرا، فإنَّهم يميلون إلى تقسيم المجموعة ذات نفس الجنس إلى مجموعات أصغر متقاربة السِّن. و حتَّى أماكن اللَّعب تخضع لهذا التَّقسيم الجنسيِّ، فنجد البنات يلعبن عادة داخل المنزل أو بقربه و يقلِّدن أدوارا منزليَّة، أمَّا الذُّكور فهم يبتعدون أكثر و يميلون إلى الألعاب الَّتي تتطلَّب قوَّة جسديَّة أكثر. و كلَّما كان التَّمييز بين الجنسين في المجتمع واضحا، برزت هذه الفروق بشكل أكبر في طرق لعب الأطفال. و يظهر هذا الاختلاف أيضا باختلاف الثَّقافات، فنجد أنَّ أطفال الهنود الحمر مثلا يبتعدون أكثر عن المنزل أثناء اللَّعب و يتمتَّعون بمساحة لعب كبيرة. و تتمثَّل ألعابهم الَّتي يمارسونها في السِّباحة الَّتي يشترك فيها الجنسان، و ينفرد الذُّكور باللَّعب بالقوس و السَّهم. أمَّا الأشياء الَّتي يستعملونها في اللَّعب، فهي مستمدَّة عادة من الطَّبيعة كالتُّراب و الرَّمل و الأعشاب...الخ و كلُّ هذا يكون عادة بعيدا عن رقابة شخص راشد. أمَّا في

[1] Ibid.
[2] Hart Jennifer L. et TANNOCK Michel T., Combats ludiques et jouets de guerre chez les jeunes enfants, sur Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants, [En ligne], [consulté le 13 Juillet 2013].

الأماكن الحضريَّة، فإنَّ الأطفال يستعملون في لعبهم أشياء تكون عادة مصنوعة إمَّا في البيت أو المدرسة أو الحاضنات في مساحة لعب مخصصَّة تحت رقابة شخص بالغ. و تتباين الفترة الَّتي يقضيها الأطفال حسب الظُّروف الاجتماعيَّة لعائلاتهم، حيث أنَّ الَّذين ينتمون إلى عائلات فقيرة من وسط ريفيٍّ يساهمون في مساعدة أوليائهم في العمل ممَّا يُقلِّل فترة لعبهم رغم أنَّهم يدمجون اللَّعب في عملهم. و بالمقابل، فإنَّهم يجدون أكبر عدد من الأقران و من الجنسين للَّعب معهم من إخوانهم و أقربائهم و جيرانهم. ومن جهة أخرى، يكون احتكاكهم بالأشخاص البالغين أكثر من أطفال المدن الَّذين يعمل أولياءهم خارج المنزل، ممَّا يمنح للفئة الأولى صورة أوضح عن النَّموذج الَّذي يقلِّدونه في لعبهم. و بشكل عامٍّ، فإنَّ مساحة لعب الأطفال تتقلَّص في المدن خاصة في المجتمعات الحديثة بسب قلَّة الأمن ممَّا يجعل أولياءهم يفضلون بقاءهم داخل المنازل و اللَّعب بألعاب الفيديو مثلا أو مشاهدة التِّلفاز. و عادة ما يقتصر شركاءهم في اللَّعب على زملائهم في الحضانة. و كخلاصة، يمكن القول أنَّ للَّعب بعدان، أحدهما عالميٌّ يتمثَّل في كون اللَّعب ظاهرة ملازمة للمجتمعات البشريَّة و وجود الفروق الجنسيَّة بين لعب الذُّكور و لعب الإناث، و الأخر ثقافيٌّ يرتبط مثلا بنوع الألعاب و طرق توزيع الأطفال للأدوار المختلفة كلَّما لعبوا...الخ.[1]

1 .3. ألعاب الفيديو:

لقد سمح التَّطور التِّكنولوجيُّ بظهور ألعاب جديدة و بشكل خاصٍّ، ألعاب الفيديو. فما هي ماهية هذه الألعاب؟

1. 3. 1. التَّطوُّر التَّاريخيُّ لألعاب الفيديو:

من النَّاحية التِّقنيَّة، تتميَّز ألعاب الفيديو كغيرها من وسائل الاتِّصال الالكترونيَّة عن الوسائط المطبوعة بكونها تمزج بين البرمجيَّات و الجهاز، ممَّا يُلزِم مستعملها اللُّجوء إلى وسيط للاطلاع على محتواها. وفي نهاية السَّبعينات، أدَّى الفصل بين

[1] GOSSO Yumi et CARVALHO Ana maria Almeida, Le jeu et le contexte culturel, sur Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants, [en ligne], [consulté le 13 Juillet 2013], http://www.enfant-encyclopedie.com/documents/Gosso-CarvalhoFRxp1.pdf.

الجهاز و الشُّحنة الَّتي تحتوي على اللُّعبة إلى ظهور شركات تتخصَّص في صنع البرمجيَّات و تسويقها مثل شركة " أكتيفيجن" (Activision)، بينما تكفَّلت أخرى مثل: أتاري (Atari) ، ماتال (Mattel) و كوليكو(Coleco) بالأجهزة، فبرزت نتيجة لهذا شعبة أخرى تقوم بتوزيع الشُّحنات لبيعها في المتاجر، مشكِّلة سوق تجزئة في المراكز التِّجاريَّة، محلاَّت الأجهزة الإلكترونيَّة و الإعلام الآليِّ و متاجر الألعاب.

في سنة 1980، سمح الملحق "سي في سي" (CVC :Control Video Corporation) CVC (انظر الملحق رقم:05 ، الملحق سي في سي، ص. 304) بتحميل 75 لعبة عن طريق مموِّن عن بعد عن طريق الخطِّ الهاتفيِّ. و في نفس السَّنة، قام صانع الألعاب "ماتل" (Mattel) بتسويق إكسسوار "بلاي كابل" (PlayCable) (انظر الملحق رقم: 06 ، بلاي كابل، ص. 305) لحاملها المنزلي "انتليفيجن"(Intellivision) يسمح بكراء أو شراء ألعاب باستطاعتها أن تُحمَّل على ذاكرتها الدَّاخليَّة، لكنَّ هذه الأخيرة كانت محدودة بقدر 4 كيلو أوكتي، في حين أنَّ حجم البرامج يصل إلى 8 أو 16 كيلو أوكتي.

في نفس الفترة في اليابان، و بالتَّحديد ما بين سنتي 1986 و 1992، قامت شركة " نايتندو" (Nintendo) بتسويق إكسسوار يسمَّى "فاميكوم ديسك سيستام"(Famicom Disk System) (انظر الملحق رقم: 07، فاميكوم ديسك سيستام، ص. 306) موجَّه لجهاز ألعاب "فاميكوم" (Famicom) لنفس الشَّركة، و يسمح بتحميل أحدث الألعاب من نقطة البيع و بأثمان زهيدة، لكنَّ هذا الملحق لم يُسوَّق خارج بلده لأنَّ الموزِّعين سرعان ما اشتكوا من عودة الزَّبائن إلى تقنية الشُّحنات.

و في منتصف التَّسعينات و في الولايات المتَّحدة الأمريكيَّة، قدَّم المتعاملان "تايم وارنر كابل"(Time Warner Cable) و "تيلي كوميميكايشنز، إي أن سي" (Tele-Communications, Inc) و بالتَّعاون مع الشَّركة اليابانيَّة لصنع الأجهزة "سيقا" (SEGA) خدمة "سيقا شانال" (SEGA Channel) و الَّتي تتمثَّل في اشتراك شهريٍّ بقيمة 14.95 دولار لِمَا يعادل 50 لعبة باستخدام جهاز "جينيسيز" (Genesis). و قدَّمت هذه الخدمة إضافة في كونها تسمح مسبقا للأولياء باختيار الألعاب الَّتي يريدونها لأبنائهم، بينما قدَّمت في نفس الفترة شركة " نينتيندو" (Nintendo) اليابانيَّة

ملحق "ساتيلافيوف" (Satellaview) (انظر الملحق رقم: 08 ، الملحق ساتيلافيوف، ص. 307) لجهازها "سوبر فاميكوم" (Super Famicom) يسمح بتحميل ألعاب عن طريق قناة تلفزيونيَّة ترسل عبر الأقمار الصناعيَّة. تمثَّلت ألعابها في نسخ جديدة لألعاب قديمة و ألعاب أخرى جديدة و لقد استمرت هذه المبادرة خمسة سنوات فقط (من 1995 إلى 2000) نظرا لتكاليفها الباهظة المتمثِّلة في دفع أقساط الاشتراك و شراء المعدَّات الخاصَّة باللُّعبة.

و مع تطوُّر الانترنت مطلع السَّنوات 2000 و اكتساب شكل فلاش للتَّحريك شعبيَّة واسعة، ظهرت أشكال جديدة لألعاب الفيديو على مواقع عامَّة مثل "ياهو" (Yahoo) أو متخصِّصة مثل "برايزي" (Prizee) و "كادوكادو" (KadoKado). و يعود سبب نجاح هذه المواقع إلى سهولة استخدامها و بعدها الاجتماعيِّ، حيث أنَّها تسمح بإرسال دعوات للَّعب مثنى و مقارنة نتائج كلِّ لاعب حسب العلاقات الاجتماعيَّة. و يَعرِف هذا النَّوع من الألعاب تطوُّرا كبيرا خاصَّة في موقع التَّواصل الاجتماعيِّ " فايسبوك" (Facebook) الَّذي تشتهر فيه ألعاب مثل: "مافيا وورس" (MafiaWars) أو "فارم فيل" (FarmVille). و لقد ساهمت أنماط إنتاج هذا النَّوع من الألعاب في ظهور نماذج تسويق تشجِّع الدَّفع عن طريق بطاقات الدَّفع أو المكالمات ذات الرُّسوم الإضافيَّة. وتُقدِّم بعض الألعاب تجربة تسمح للاَّعب أن ينمو معها من خلال شراء أشياء افتراضيَّة أو تغيير شكل اللاَّعب أو الحصول على خيارات لعب جديدة، ممَّا يوفِّر مدخولاً ماليًّا لهذه المواقع إضافة إلى المساحات الإشهاريَّة الَّتي تؤجِّرها رغم محدوديَّتها و الَّتي لا تشكِّل مثلا عند الشَّركة الأمريكيَّة "زينجدا" (Zynga) الرَّائدة في هذا المجال سوى 6٪ من مدخولها مقابل 94٪ من بيع الأشياء الافتراضيَّة.

انطلاقا من سنوات 2000، لجأت أكبر شركات الإنتاج إلى طرح خدمات تسمح للاَّعبين اللَّعب جماعيًّا، و سرعان ما أضافت خدمات أخرى كتحميل الألعاب،ألعاب وفق الطَّلب، خلفيَّات شاشة...الخ، هدفت من خلالها استقطاب أكبر عدد ممكن من اللاَّعبين.

و فيما يخصُّ الألعاب على الهواتف النَّقالة، فقد أدخلت شركة "أبل" تحميل الألعاب عليها ضمن برمجيَّاتها المتاحة مع تطوُّر الجيل الثَّالث و ظهور الهواتف

الذَّكية الَّتي يمكن ربطها بشبكة الانترنت في أواسط سنوات 2000 و هي على العموم بسيطة لا تتطلَّب تقنية عالية للتَّحكم فيها، كما أنَّ أجزاءها سريعة بحيث يمكن لعبها في الميترو.[1]

1. 3. 2. أنظمة تصنيف ألعاب الفيديو:

بصفة عامَّة، يمكن تعريف التَّصنيف حسب السِّن كنظام يسمح بوصم المواد الالكترونيَّة الموجَّة للتَّرفيه كالأفلام و الألعاب الإلكترونيَّة بعد تصنيفها حسب السِّن الَّذي يتناسب مع محتواها.[2]

و لأخذ فكرة عن محتوى كلِّ لعبة فيديو، درجة عنفها و الفئة العمريَّة الموجَّهة إليها، تُعتمَد عدَّة أنساق تصنيف لكنَّها في الواقع لا تعبِّر في أغلب الأحيان عن المضمون حسب ما أكدَّته دراسة أجريت في شهر أوت من سنة 2001، في مدرسة هارفارد للصَّحة العموميَّة و الَّتي أكَّدت أنَّ ثلاثة ألعاب تقريبا من أصل خمسة مصنَّفة ضمن الصِّنف "للجميع" تحتوي على درجات معتبرة من العنف.[3]

تتولَّى حاليًّا ثلاث هيئات رئيسيَّة عمليَّة تصنيف ألعاب الفيديو وفق معايير محدَّدة، حيث أنَّ كل هيئة تُمثِّل قطبا من أقطاب العالم و هي: " *منظَّمة تصنيف ألعاب الفيديو"* (CERO : Computer Entertainment Rating Organisation) و هي منظمَّة يابانية تعتمد في تصنيفها على معيار السِّن و تنبِّه إلى وجود مضمون "غير مناسب" حين تتضمَّن اللُّعبة عنفا، استعمالا للكحول أو المخدِّرات و مضامين ذات طابع جنسيٍّ (انظر الملحق رقم 09: تصنيف ألعاب الفيديو وفق *منظمة تصنيف ألعاب الفيديو* CERO، ص. 308-309).

بالَّنسبة للولايات المتَّحدة الأمريكيَّة و كندا، فإنَّ التَّصنيف المعتمد يكون من طرف "*مجلس تصنيف برمجَّيات التَّرفيه"* (EBSRB :Entertainment Software

[1] BLANCHET Alexis, Download, Une courte histoire de la dématérialisation des jeux vidéo, [en ligne], [consulté le 02 Novembre 2012].
[2] PAN EUROPEAN GAME INFORMATION, Pan european game information, sur Pan european game information, [en ligne], [consulté le 06 Octobre 2016].
[3] RÉSEAU ÉDUCATION –MÉDIAS, Comprendre le système de classement, sur Réseau éducation – médias, [en ligne], [consulté le 04 Février 2011], http: //www. Media-awareness.ca/francais/parents/jeux-videos/ système –classement –jeux.cfm

Rating Board) و الَّذي تأسَّس سنة 1994، و هو حسب المختصِّين التَّصنيف الأكثر شمولا ضمن جميع التَّصنيفات، إذ يعتمد على ثلاثين معيارا للتَّصنيف بالإضافة إلى تحديده للفئة العمريَّة الَّتي من المفترض أن تلعب أو لا تلعب اللَّعبة (انظر الملحق رقم 10: تصنيف ألعاب الفيديو وفق *مجلس تصنيف برمجيات الترفيه* EBSRB، ص. 310-311). بالنِّسبة لأوروبَّا، فإنَّ " نظام المعلومات الأوروبيَّ *حول الألعاب"* (PEGI : Pan European Game Information) هو من يتولَّى تصنيف ألعاب الفيديو منذ نشأته في 2003 بمبادرة ثلاثيَّة من لاعبين، أولياء و مجموعات دينيَّة، و هو نظام تصنيف يعتمد على المزج بين عدَّة معايير للأنظمة الَّتي كانت معتمدة في أوروبَّا قبل أن تندمج في نظام واحد.[1]

من خلال المعاينة الميدانيَّة، تبيَّن لنا أنَّ الألعاب المتوفِّرة في ميدان البحث تحمل وصمة النِّظام المعتمد في أوروبَّا، و هذا ما يبرِّر اختيارنا للتَّفصيل في تقديمه وشرحه بدل الأنظمة الأخرى، و هذا من خلال التَّعريف به و شرح آليَّات عمله من أجل تصنيفه لمحتويات الألعاب الالكترونيَّة.

فنظام المعلومات الأوروبيِّ حول الألعاب هو نظام يهدف إلى وصم ألعاب الفيديو وفق عدَّة معايير، ممَّا يسمح للأولياء في جميع أنحاء أوروبا اتِّخاذ قرار حول شراء لعبة فيديو من عدمه، و هذا من خلال تحديد السِّن الأدنى الَّذي يتناسب مع المحتوى و وضع وصمة ذات دلالة معيَّنة على اللُّعبة تعطي فكرة عن مضمونها.

يحظى هذا النِّظام بدعم من صانعي أجهزة الألعاب مثل صوني (Sony)، مايكروسوفت (Microsoft) و نانتايدو (Nintendo) بالإضافة إلى موزِّعي و مطوِّري الألعاب التَّفاعليَّة. و هو معتمد من طرف أغلب الدُّول الأوروبيَّة بتعداد يصل إلى ثلاثين بلدا. كما أنَّه يحظى بتأييد من المفوِّضيَّة الأوروبيَّة و يعتبر كنموذج تقنين يهدف إلى حماية الطفولة.[2]

يستخدم نظام المعلومات الأوروبِّيِّ حول الألعاب أربع رسومات توضيحيَّة على شكل مستطيل ملوَّن يحمل رقما للدَّلالة على السِّن الأدنى الَّذي يتناسب معه مضمون

[1]WOLTON Dominique (dir.), «Système d'évaluation des jeux vidéo», Les jeux vid, 2012, p. 32.
[2]PAN EUROPEAN GAME INFORMATION, Pan euro… op.cit. et PAN EUROPEAN GAME INFORMATION, l'organisation PEGI, [en ligne], [consulté le 06 Octobre 2016].

اللُّعبة و ليس مع درجة صعوبتها (أخضر بالنِّسبة للفئتين 3 و 7، برتقالي بالنِّسبة للفئتين 12 و 16 و أحمر بالنِّسبة للفئة 18). كما أنَّ الرَّسمة تحوي على عنوان الموقع الالكترونيِّ للمنظَّمة المصَنِّفة من جهة القاعدة. فالفئات العمريَّة هي إذن: ابتداء من 03 سنوات، ابتداء من 07 سنوات، ابتداء من 12 سنة، ابتداء من 16 سنة و ابتداء من 18 سنة (انظر الملحق رقم 11: الرُّسومات التَّوضيحيَّة المعتمدة من طرف نظام المعلومات الأوروبِّيِّ حول الألعاب للدَّلالة على السِّن الأدنى الموصى به للَّعب بلعبة فيديو، ص. 312- 313). من خلال هذا التَّصنيف، يمكن معرفة أنَّ اللُّعبة تحتوي على:

ابتداء من 03 سنوات: هذا الصِّنف من الألعاب موجَّه إلى جميع الفئات العمريَّة، بحيث أنَّه لو احتوى على مضامين عنيفة، فإنَّ ذلك لا يكون إلاَّ في سياق كوميديٍّ كما هو الشَّأن في حال الرُّسوم المتحرِّكة. و تكون الشَّخصيَّات الَّتي يحتويها خياليَّة، بحيث أنَّ الطِّفل لن يربطها مع الواقع. كمَّا أنَّ اللُّعبة لا تحتوي على أيَّة ألفاظ بذيئة.

ابتداء من 07 سنوات: هذه الفئة تشبه سابقتها في المضمون، إلاَّ أنَّها تحوي مشاهد أو أصوات قد تسبب في إخافة اللاَّعب.

ابتداء من 12 سنوات: تندرج ضمنها الألعاب الَّتي تحوي عنفا ممارسا من طرف شخصيَّات خياليَّة أو حتَّى من طرف بشر و حيوانات موجودة في الحياة الواقعيَّة. قد تحوي هذه الألعاب كذلك شيئا من العريِّ ذو طابع كرتونيٍّ، كما قد تتضمَّن بعض البذاءة الخفيفة الَّتي لا تصل إلى شتائم جنسيَّة.

ابتداء من 16 سنة: في هذه الفئة، يكون العنف و الاتِّصال الجنسيُّ يشبهان الواقع و تزداد درجة بذاءة الألفاظ. كما يكون فيها استعمال للتَّبغ أو المخدِّرات و كذا نشاطات إجراميَّة.

ابتداء من 18 سنة: هذه الفئة تحوي على أكبر درجة عنف تصل إلى الوحشيَّة و إنْ صعب تعريفها لأنَّها تتغيَّر من شخص لآخر، فهي قد تحوي مختلف أنواع ممارسات العنف الَّتي من شأنها أن تؤدِّي إلى الاشمئزاز.[1]

[1] PAN EUROPEAN GAME INFORMATION, Que signifient les logos, [En ligne], [consulté le 10 Juin 2018].

بالإضافة إلى الرُّسومات التَّوضيحيَّة، يعتمد نظام المعلومات الأوروبِّيِّ حول الألعاب على واصفات على شكل رسوم كذلك يصل عددها في المجمل إلى ثمانية، تظهر بعض منها على ظهر غلاف اللُّعبة حسب محتواها و تُبرِّر سبب تصنيفها في فئة عمريَّة معيَّنة. تُمكِّن هذه الواصفات من معرفة ما إذا كانت اللُّعبة تحتوي على عنف، لغة بذيئة، خوف، مخدِّرات، جنس و تمييز، كما تُحدِّد إن كانت اللُّعبة تعتمد على الحظِّ (قمار) و كذا إن يمكن ممارسة اللُّعبة عبر الانترنت مع أشخاص آخرين.[1] (انظر الملحق رقم 12: الواصفات المستخدمة من طرف نظام المعلومات الأوروبِّيِّ حول الألعاب، ص. 314).

1. 3. 3. ألعاب الفيديو في الجزائر:

تُشكِّل صناعة ألعاب الفيديو مصدرا هامًّا للمداخيل، فعلى سبيل المثال، بلغت مداخيل اللُّعبة المسمَّاة "الرَّجل الحديدِّيُّ 3" (Iron Man 3) 372 مليون دولارا خلال الأسبوع الأوَّل من إطلاقه في صيف 2013. و تمَّ بيع أكثر من 11 مليون نسخة حول العالم من لعبة "سرقة السيارات الكبرى 5"، و هذا خلال الأربع و العشرين ساعة الَّتي تلت تسويقها في سبتمبر 2013، أي ما يعادل قيمة تفوق 800 مليون دولارا أمريكيًّا. و ارتفع هذا الرَّقم ليتعدَّى إلى مليار دولار خلال ثلاثة أيَّام.

و فيما يتعلَّق بسوق التَّجهيزات، تمَّ بيع في نوفمبر 2013 أكثر من مليون لوحة مفاتيح من نوع أكس بوكس وان (Xbox One) لشركة مايكروسوفت (Microsoft)، و بلاي ستايشن 4 (PlayStaytion4) لشركة سوني (Sony) لكلِّ واحدة منهما، و هذا بعد 24 ساعة من إصدارهما. و بعد 18 يوم، بلغ عدد مبيعات كل واحدة عتبة المليوني نموذج.

أمَّا فيما يخص ألعاب الفيديو عبر شبكة الانترنت، فلقد ارتفعت مداخيلها سنة 2012 عن طريق التَّسويق عبر الانترنت، التَّحميل و الاشتراك إلى 24 مليار دولارا أمريكيًّا.[2]

---

[1] Ibid.

[2] David Greenspan et al., «Jeux vidéo et propriété intellectuelle: une perspective mondiale», OMPI Maga., 2014, p. 8- 11.

بالنِّسبة للجزائر، تُعدُّ السُّوق السَّوداء المسيطرة على تجارة ألعاب الفيديو، و هذا نظرا للتَّكاليف الباهظة للنُّسخ الأصليَّة الَّتي قد تصل أو تفوق قيمتها 6000 دينارا جزائريًّا، مقابل 100 دينار جزائريٍّ فقط للنُّسخ المقلَّدة.[1]

و يمكن إرجاع رواج النُّسخ المقلَّدة في الجزائر إلى عدَّة عوامل تتمثَّل أوَّلا في سعرها المنخفض، في حين أنَّ النُّسخ الأصليَّة ليست في متناول إلاَّ فئة قليلة، ناهيك عن كونها في أغلب الأحيان غير متوفِّرة في السُّوق. يضاف إلى هذا قلَّة الرَّقابة ممَّا شجَّع على القرصنة. و أخيرا، انعدام ممثِّلين رسميِّين لمختلف المصنِّعين العالميِّين.[2]

و على العموم، تبقى المعطيات عن سوق ألعاب الفيديو في الجزائر غير دقيقة و لا كافية، و هذا ما لمسناه كذلك من خلال البحث عن دراسات أو بيانات جزائريَّة في مختلف المواقع سواء المحليَّة (وزارة الثَّقافة، الدِّيوان الوطنيُّ لحقوق المؤلِّف، الدِّيوان الوطنيُّ للإحصاء، وزارة التِّجارة...الخ) أو الأجنبيَّة. في حين أنَّ دُولاً أخرى كفرنسا و كندا تنشر بصورة شبه دوريَّة معطيات تخصُّ بلدانها.

1. 3. 4. إشكاليَّة الإدمان على ألعاب الفيديو:

في البداية، اقتصر مفهم الإدمان على المخدِّرات (كحول، تبغ، القنب الهنديُّ، الهيروبين، الكوكايين...)، ثمَّ وُسِّع ليشمل بعض السُّلوكات مثل ألعاب الحظِّ و المال.[3]

لقد ربط "سارج تيسرون" و" إيزابيل جرافيون" الإدمان على ألعاب الفيديو بأنواع اللاَّعبين. فحسبهما، يوجد خمسة أنواع من اللاَّعبين، صنَّفاهما حسب هدفهم من اللَّعب. فالبعض منهم يلعبون ليتمكَّنوا من محاربة قلقهم المستمرِّ إزاء الشُّعور بإهمالهم. و هناك من يبحثون عن الإثارة، و يميلون إلى ألعاب الرِّماية الَّتي يعايشون فيها الشَّخصيَّة الَّتي يؤدُّونها و ألعاب المحاكاة. أمَّا الفئة الثَّالثة من اللاَّعبين، فهي تضمُّ الَّذين يفضِّلون الألعاب الَّتي تسمح لهم بتطوير الصُّورة الرَّمزيَّة (Avatar) الَّتي يجسِّدونها، و غالبا ما يسقطون عليها شخصيَّتهم الحقيقيَّة. و هناك فئة رابعة تحاول

---

[1] N'TIC WEB, «Marché du jeu vidéo en Algérie, L'informel occupe le terrain», N'TIC Web, [en ligne], 2010, [consulté le 11 février 2016]. p.1.
[2] N'TIC WEB, «Marché du jeu vidéo en Algérie: L'informel occupe le terrain», N'TIC Web, [en ligne], 2010, [consulté le 11 février 2016]. p.2.
[3] PHAN Olivier et al., op. cit., p. 144.

من خلال اللَّعب تحسين صورتها عن نفسها و الَّتي يُقدِّرون أنَّها سيِّئة، و لهذا فَهُم يلعبون دون انقطاع من أجل بلوغ الفوز و الإحساس أنَّهم الأفضل. و تأتي في الأخير فئة من اللاَّعبين هدفها إنشاء علاقات دون الكشف عن هويَّاتهم.

في هذا الصَّدد، تأتي الفئتين الأولى و الثَّانية في مقدِّمة اللاَّعبين الَّذين تكون لهم تبعية أكثر للَّعب. فحين يُقارِن المراهق المتعة الَّتي يحصل عليها في الحياة الحقيقيَّة و تلك الَّتي يحصل عليها في اللُّعبة، يجد أنَّ هذه الأخيرة أكثر، ممَّا يحفِّزه على العودة إليها. أمَّا الفئة الثَّالثة، فاحتمال التَّبعية بالنِّسبة لها أقلُّ لأنَّه بمجرَّد بناء الصُّورة الَّتي يريدها اللاَّعب تصبح اللُّعبة في نظره مملَّة. و فيما بين هاتين الحالتين، تنحصر الفئة الرَّابعة من حيث درجة التَّبعية و الَّتي تشكِّل التَّهاني الَّتي يحصل عليها اللاَّعبون من اللُّعبة حافزا من أجل اللَّعب. و بالمقابل، فإنَّ هذه الأخيرة تصبح بالعكس عاملا مساعدا في دمجهم الاجتماعيِّ حين تسمح بالدَّردشة مع أشخاص آخرين أثناء اللَّعب أو الحديث مع فريق اللاَّعبين أو حتَّى زملاء القسم من أجل أن يظهروا لهم بكل فخر النَّتيجة الَّتي حقَّقوها. أمَّا الفئة الخامسة، فهي تسبِّب تبعية اللاَّعبين لأرضيَّات المحادثات أكثر من اللُّعبة بحَدِّ ذاتها. فكلَّما لم يجد اللاَّعب الاهتمام الكافي من أسرته، مال إلى تعويضها بأسرة جديدة تتشكَّل داخل اللُّعبة مع لاعبين آخرين يتبادل معهم الحديث أو يستشيرهم حين يواجه صعوبة ما في اللَّعبة.

إنَّ إشكاليَّة تبعية اللاَّعب لألعاب الفيديو أعقد من أن تقاس بالوقت الَّذي يمضيه اللاَّعب أمام جهاز اللَّعب، فقد يكون في الحقيقة يمضي وقتا أطول في الحديث عن اللُّعبة أو مواضيع أخرى و ليس اللَّعب، و بالمقابل، قد يكون من قضى وقتا أقصر مشغولا بالتَّفكير في اللُّعبة و استراتيجيَّات اللَّعب المستقبليَّة حتَّى بعد أنْ خرج منها. و بهذا تكون التَّبعية الحقيقيَّة هي صفة اللاَّعبين الَّذين لا يستطيعون بصفة مستمرَّة ممارسة نشاط آخر.[1]

[1]TISSERON Serge et GRAVILLON Isabelle, op. cit., p. 114- 120.

1. 3. 5. مميِّزات اللَّعب بالفيديو عن المشاهدة التِّلفزيونيَّة:

لعلَّ أهمَّ ما يميِّز ألعاب الفيديو عن باقي وسائل الاتِّصال و بالخصوص، التِّلفاز، هو نوع التَّفاعل الَّذي يكون بين المتلقِّي و المضمون؛ فهو لا يملك فقط حرِّية تخيُّل الأحداث بل، يشارك في صنعها عن طريق اتِّخاذ قرارات بعد تحليل معطيات ممَّا يسمح له بتوجيه المضمون نحو سياق محدَّد ضمن إطار عام مفروض. و لهذا، فإنَّ ألعاب الفيديو هي عبارة عن مزيج بين الحرِّية و القهر.[1] فالتَّفاعليَّة «...تسمح للمستعمل بالانتقاء، الدُّخول، قراءة أو معالجة جزئيًّا أو كليًّا لمعلومات موفَّرة بواسطة شبكة اتِّصال عن بعد أو مخزَّنة كما هو الحال في أيَّامنا على حامل رقميٍّ».[2]

إنَّ هذا الاختلاف حسب ما نراه يتعدَّى كونه تقنيًّا، لأنَّ هذه التِّكنولوجيا أضافت شيئا جديدا إلى عالم الملتيميديا يتمثَّل في إعادة صنع حياة افتراضيَّة تشبه إلى حدٍّ كبير الحياة الاجتماعيَّة، خصوصا فيما يتعلَّق الأمر بتشكيل العلاقات الاجتماعيَّة و نموِّ الشَّخصيَّة. فاللاَّعب ليس مجرَّد متلقٍّ سلبيٍّ، و ليس كذلك بمتلقٍّ فعَّال بالمعنى الَّذي يُقصَد منه أنَّ له حرِّية تأويل المضمون، بل يتعدَّى كلَّ هذا، فهو يشارك في بناء الأحداث أكثر كلَّما زاد إتقانه للُّعبة و كأنَّه يعيش أوَّلا في مجتمع تقليديٍّ تفرض عليه معايير، و يمرُّ بمرحلة صراع معها من أجل التَّغلب عليها، إلى أن يصل إلى مجتمع حديث يكون فيه الفرد ممثَّلا في اللاَّعب محدِّدا لمصيره.

و لقد أحدث التَّطور التِّكنولوجيِّ تغييرات كثيرة في هذه الألعاب ممَّا جعلها تبدو أكثر واقعيَّة في وصفها للموت و العذاب. و حسب الدِّراسات الَّتي أجريت حول محتوى ألعاب الفيديو، فإنَّ العنف الَّذي تعرضه يشبه إلى حدٍّ كبير العنف الَّذي نراه في الحياة اليوميَّة.[3]

و لا بُدَّ من الإشارة أنَّ هناك ألعابا أخرى تُقدَّم في قالب فكاهتيٍّ و غير واقعيٍّ. هذا بالنِّسبة لشكل العنف و درجته. أمَّا بالنِّسبة لطابعه ، فإنَّ "بيار برونو" (Pierre

[1]VIROLE Benoit, Du bon usage des jeux vidéo, Clinique psychothérapeutique du virtuelle, sur Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, [en ligne], [consulté le 19 Février 2011].
[2] LAMIZET Bernard, SILEM Ahmed et al., Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication, ellipses, 1997, p. 312.
[3] LEDINGHAM Jan E. et al., op.cit.

Bruno) يقول في كتابه "ألعاب الفيديو" أنَّ العنف في هذه الألعاب يُصوَّر على أنَّه وسيلة لا بدَّ منها للوصول إلى عالم أفضل.[1]

هناك خاصيَّة أخرى تتميَّز بها ألعاب الفيديو، و كما سبق و أن قلنا، فإنَّ هذا الوسيط يتميَّز بالتَّفاعليَّة أكثر من وسائل الاتِّصال الأخرى، فاللاَّعب يكون في حالة أكثر تعقيدا من تلك الَّتي يكون فيها مشاهدا للتِّلفاز لأنَّه يعالج معلومات و يتَّخذ قرارات حين يقع في مشكلة ما، ممَّا يعني أنَّه يتمتَّع بحرِّية أكبر. على عكس المشاهد الَّذي – و إن كانت له حرية تخيُّل الأحداث– فإنَّ سيرها و مجرياتها يفرضان عليه. و من جهة أخرى، يفرض على لاعب لعبة الفيديو نوع من ردِّ الفعل (ردُّ فعل عنيف) ممَّا دفع "بونوا فيرول" إلى القول أنَّ هذه الألعاب عبارة عن مزيج من الحرِّية و القهر، و نتيجةً للتَّشابه الكبير بين مضامينها و الحياة الواقعيَّة، فإنَّ الأطفال يندمجون إلى حدٍّ كبير فيها و يتماهون إلى الشَّخصيَّات الافتراضيَّة ممَّا يساعدهم على التَّنفيس عن عنفهم.[2]

إنَّ كلَّ هذه الخصائص الَّتي تميِّز ألعاب الفيديو عن التِّلفاز جعلت بعض الباحثين يتريَّثون في اعتماد نتائج الأبحاث السَّابقة حول الأفلام و البرامج العنيفة، و ينتظرون تراكما أكبر لنتائج الدِّراسات الخاصَّة بهذا الموضوع للحديث عن رصيد معرفيٍّ حول التَّرفيه الالكترونيِّ. أمَّا آخرون، فقد اعتبروا أنَّ احتواء كليهما على العنف سبب كافي لإجراء مقاربة بينهما.[3]

1. 3. 6. إشكاليَّة آثار ألعاب الفيديو على سلوك اللاعبين:

تختلف أراء المختصِّين حول آثار ألعاب الفيديو على سلوك اللاعبين، فمنهم من يرى أنَّها السَّبب في زيادة عنفهم و منهم من يرى أنَّه لا وجود لأيِّ دليل يثبت أنَّ ألعاب الفيديو ترفع من عنف لاعبيها، و منهم من ذهبوا في رأيهم إلى أبعد من ذلك معتبرين إياها عاملا مساعدا على النُّمو العاطفيِّ و الفكريِّ و وسيلة دمج في مجتمع

[1] RÉSEAU ÉDUCATION –MÉDIAS, La violence, sur réseau éducation –médias [en ligne], [consulté le 4 Février 2011].
[2] VIROLE Benoit, op.cit.
[3] LEDINGHAM Jan E. et al., op. cit.

البالغين. كلُّ هذا يُبيِّن مدى صعوبة الوصول إلى إجابة مقنعة حول إشكاليَّة آثار ألعاب الفيديو على سلوك اللاعبين.

و لتوضيح الصُّورة أكثر، يمكن الاستشهاد بمثالين واقعيين حصل أولهما في ألمانيا و ثانيهما في فرنسا. ففي تاريخ 02 أفريل 2002، قام شاب من "أرفورت" (Erfurt) الألمانيَّة و الَّذي يبلغ من العمر 19 سنة بالانتحار بعد أن أطلق النَّار على تلاميذ قسم ثانويٍّ مؤدِّيا إلى وفاة 16 شخصا. و بالرُّجوع إلى تاريخه الذَّاتيِّ، تبيَّن أنَّه طُرِد من المدرسة قبل سنة و منخرط في ناديين للرِّماية. كما أنَّه من هواة لعبة الفيديو العنيفة "كاونترسترايك" (Counterstrike). أمَّا أقرباؤه، فقد شهدوا أنَّه كان يتميَّز بسلوك عاديٍّ في حياته اليوميَّة. ولقد تكرَّرت بعدها حوادث مشابهة في ألمانيا وكثير من الدُّول الأوروبِّيَّة بما فيها فرنسا و بالضَّبط في مدينة "نانتير" (Nanterre) و كان الشَّاب أيضا مولعا بالرِّماية لكنَّه لا يلعب ألعاب فيديو عنيفة.

و كردِّ فعل عن الحادثة الأولى، قام موزِّعو ألعاب الفيديو في ألمانيا بنشر تعليق عبر موقع "كاتر" (Quatre) يدعو بطريقة ساخرة إلى منع تناول الخبز لأنَّ 90٪ من منفِّذي هذه الحوادث تناولوه في الأربعة و العشرين ساعة الَّتي سبقت تنفيذهم لمختَّطاتهم في إشارة واضحة إلى كون اللَّعب بألعاب عنيفة و ممارسة العنف في الحياة الواقعيَّة متغيِّران متلازمان لا يعني وجود علاقة سببيَّة بينهما. و بعد دراسة الأبحاث الَّتي أنجزت في فرنسا و الولايات المتَّحدة الأمريكيَّة، استنتج كلٌّ من " ناشاز" و "شمول" (Nachez et Schmoll) أنَّه لا يوجد أيُّ سبب مقنع للاعتقاد بكون ألعاب الفيديو العنيفة تجعل سلوك اللاعبين عنيفا أو تزيد من عنفهم، بل هناك دراسات بيَّنت أنَّ حتَّى التَّلاميذ المتفوِّقين هم أكثر من يلعبون مختلف أنواع ألعاب الفيديو مقارنة مع التَّلاميذ الضُّعفاء و لو كان ذلك لمدَّة أقصر مقارنة بهم. كما بيَّنت كذلك أنَّ ثلث هواة هذه الألعاب هم من فئة النُّجباء.[1]

لكن بالنِّسبة لباحثي "الوكالة الأمريكيَّة لعلم النَّفس"، فإنَّ منح اللاَّعبين فرصة المشاركة في بناء مجريات الأحداث عن طريق التَّفاعل يجعل الأطفال أكثر عنفا، لأنَّهم يستوعبون بشكل أكبر الحركات و يتعلَّمون بسرعة كيفيَّة التَّصويب نحو شخص،

[1] SCHMOLL Patrick, «Les jeux vidéo violents : un espace de médiation», Culture en mouvement, 2003, p. 46.

أو أكثر من ذلك ، القضاء عليه.[1] و يستخدم الجيش الأمريكيُّ ألعاب الفيديو المصنَّفة ضمن طراز "ب13" (p 13) الموجَّه إلى الأطفال ذوو ثلاثة عشر سنة فما فوق لتمرين الجنود بطريقة افتراضيَّة على القتل، و تسمَّى هذه الطَّريقة : التَّدريب العسكريَّ على القتال المقارب. و إذا كان لقتل شخص ما لا بدَّ من وجود سلاح، نيَّة قتل و مهارة، فإنَّ ألعاب الفيديو حسب "دايف جروسمان" توفِّر الشَّرطين الأخيرين.[2]

2. التَّلقي الإعلاميُّ من منظور الأدبيَّات:

لقد ساهمت الإشكاليَّات و البحوث الَّتي اهتمَّت بآثار و سائل الاتِّصال على الجمهور، الدِّراسات الأدبيَّة، تيَّار الاستعمالات و الارضاءات و كذا الدِّراسات الثَّقافيَّة في ظهور دراسات التَّلقي.

2. 1. وظائف وسائط الاتِّصال:

في إطار مقاربة نظريَّة متأثِّرة بالوظيفيَّة المحدثة الَّتي أتى بها " توماس كينج روبار ميرتون " (Thomas King Robert Merton)، يَعتبِر " تشارلز ريتشارد رايت " (Charles Richard Wright) أنَّ وظائف وسائط الاتِّصال تكمن في:

– مراقبة المحيط و هي وظيفة تتعلَّق بمعالجة الأخبار و تهدف إلى جمع و نشر الأخبار سواء داخل أو خارج المجتمعات.

– الرَّبط بين مختلف أجزاء المجتمع.

– نقل الثَّقافة عن طريق نشر مختلف المعايير و القيم و المعارف الَّتي من شأنها المساهمة في تربية أفراد المجتمع و تنشئتهم اجتماعيًّا.

– التَّرفيه من أجل الإمتاع.

هذه الوظائف حسب "رايت" لا تؤدِّيها وسائط الاتِّصال فقط، بل هناك مؤسَّسات أخرى في المجتمع تؤدِّي نفس الوظائف، كما أنَّه يمكن لنفس الوسيلة أن تؤدِّي كلَّ الوظائف في آن واحد.

---

[1] LEDINGHAM Jan E. et al., op. cit.

[2] HORIZONS ET DEBATS, Comment les jeux vidéo apprennent à nos enfants à tuer ? [en ligne], [consulté le 23 Mai 2012].

من جهة أخرى، تنقسم وظائف و سائط الاتِّصال إلى نوعين:

– وظائف ظاهرة: و يقصد بها الوظائف الَّتي تتوافق مع نوايا و الأهداف المرجوة رسميًّا من طرف المُرسِل. فأثناء القيام بحملة تحسيسيَّة صحيَّة من أجل حثِّ المواطنين على إجراء فحوصات طبيَّة معيَّنة في المستشفى، فهذه هي الوظيفة الظَّاهرة.

– وظائف كامنة: و هي الوظائف غير المعروفة و المقصودة من طرف المُرسِل. ففي المثال السَّابق (الحملة التَّحسيسيَّة)، يمكن بطريقة غير مقصودة أن تتحسَّن الحالة المزاجيَّة للعاملين في القطاع الصِّحي بسبب تحوُّل عملهم اليوميِّ إلى مركز اهتمام عامٍّ.

و في الأخير، يرى "رايت" أنَّ وسائط الاتِّصال قد تكون لها نتائج وظيفيَّة، كما يمكن أن تسبِّب اختلالات وظيفيَّة بالنِّسبة للمجتمع. ففي حالة الحملة الصِّحيَّة، يمكن أن يصاب بعض الأفراد بحالة من الذُّعر تجعلهم يمتنعون عن التَّوجه إلى المستشفى للقيام بالفحوصات الطبيَّة.[1]

2. 2. الوظائف الظَّاهرة و الوظائف الكامنة لبرامج التَّرفيه:

إذا كان التَّرفيه و الإمتاع من بين أحد الوظائف الَّتي تؤدِّيها وسائل الاتِّصال الجماهيريَّة، فإنَّها يمكن أن تكون مكمِّلة للوظائف الأخرى حتَّى و إن كان ذلك بشكل ضمنيٍّ و بقالب فكاهتيٍّ. فرغم أنَّ ما يعلن هو أنَّ هذه البرامج حياديَّة و موجَّهة لملء ساعات الفراغ، لكنَّها في الحقيقة يمكن أن تؤثِّر على التَّمثُّلات الرَّمزية لمتابعيها أكثر من الَّتي توجَّه خصِّيصا لأغراض دعائيَّة .

فحسب " دليو فوضيل "، هناك عدَّة أمثلة عن البرامج التَّرفيهيَّة الَّتي رمزت عند صانعيها معاني سياسيَّة مثل داوود و جالوت ، توم و جيري ، تان تان، ميكي ماوس ...الخ. و الَّتي كان فيها الصَّغير يتغلَّب دائما على الكبير، إشارة إلى إسرائيل و العرب.[2]

[1] SACRISTE Valérie, op. cit, p. 325-326

[2] دليو فضيل ، الاتصال، مفاهيمه- نظرياته- وسائله، دار الفجر للنشر و التوزيع، ص. 23.

2. 3. بنية جماعات التَّأويل:

تتعدَّد جماعات التَّأويل الَّتي من شأنها المساهمة في تلقِّي الجمهور بصفة عامَّة للرِّسالة الإعلاميَّة و هي نفسها مؤسَّسات التَّنشئة الاجتماعيَّة.

الأسرة: يكتسب فيها الطِّفل اللُّغة، العادات، المعاني و طرق الفعل من أكل و شرب و لهو...الخ. و الآداب الَّتي توجِّه سلوكه.

المدرسة: تعتبر المدرسة نقطة التقاء لعدَّة ثقافات للأطفال المسجَّلين فيها و يتعيَّن عليها نقلها إليهم وفق ما يناسب أعمارهم، مع منحهم فرصة مناقشتها ممَّا يسمح لهم بتغييرها. و تكمن أهمِّية المدرسة كذلك كفاعل اجتماعيٍّ في كونها المكان الَّذي ينشأ فيه الطِّفل على الخضوع للسُّلطة و الالتزام بالقوانين و النِّظام، و تكسبهم المهارة اللاَّزمة لممارسة نشاط أو مهنة تعدِّهم مستقبلا لاحتلال مراكز اجتماعيَّة.

جماعة الرِّفاق: تتقاسم جماعة الرِّفاق مجموعة من القيم و المعايير ممَّا يحدِّد سلوك أفرادها و يوجِّهه. و إذا ما خالفه أحدهم، فإنَّ بقيَّة المجموعة تقوم بعقابه عن طريق عزله أو طرده منها. و يمكن لجماعة الرِّفاق أن تلعب دورا محفِّزا و مشجِّعا على إتِّباع ما تلقَّاه الطِّفل في الأسرة و المدرسة، كما يمكن أن تقدِّم له البديل. و تظهر أهمِّية هذه المؤسَّسة خاصَّة في مرحلتي الطُّفولة و المراهقة.

وسائل الإعلام: تقوم وسائل الإعلام بمختلف أنواعها على نقل الثَّقافة إلى الجمهور خاصَّة مع تطوُّر تقنيات الاتِّصال الجماهيريِّ. و هي كجماعة الرِّفاق، إمَّا أن تكون مكمِّلة لما يتلقَّاه الطِّفل في الأسرة و المدرسة، و إمَّا أن توجِّهه نحو سياق آخر. و ترجع قوَّة وسائل الإعلام إلى انتشارها السَّريع و الواسع داخل المجتمعات.[1]

الجمعيَّات: سواء كانت ثقافيَّة، رياضيَّة، دينيَّة أو غيرها. و يستخدمها الأولياء من أجل أن تكمِّل دورهم في عمليَّة التَّنشئة الاجتماعيَّة لأبنائهم.[2]

و على العموم، فإنَّ الطِّفل قد يكتسب معايير، قيما، عادات...الخ. عن طريق التَّوجيه المباشر و الصَّريح من طرف فاعلي هذه المؤسَّسات الاجتماعيَّة، فتُسمَّى في

---

[1] ثابت ناصر ، دراسات في علم الاجتماع التربوي، مع دراسة سوسيولوجية- تربوية ميدانية، مكتبة الفلاح، 1992، ص. 131-141.

[2] MONTOUSSÉ Mark et RENOUARD Gille, 100 fiches pour comprendre la sociologie, Bréal Éditions, 2006. p. 70.

هذه الحالة هذه العمليَّة بالتَّنشئة الاجتماعيَّة المقصودة. ولكن في حالات أخرى، قد تكون عمليَّة التَّعلُم غير مباشرة، و تسمَّى بالتَّنشئة الاجتماعيَّة اللاَّمقصودة.[1]

و على اعتبار أنَّ هذه المؤسَّسات تؤدِّي في العمليَّة الاتِّصاليَّة دورها كجماعات تأويل، فإنَّها قد تتدخَّل في تحليل و فهم المحتوى من طرف المتلقِّي بشكل مباشر عن طريق مثلا مناقشة مضامين الرَّسائل أو بشكل غير مباشر عن طريق تقديمها نموذج سلوك معيَّن. و قبل كلِّ شيء، يُعتبَر المتلقِّي فردا من المجتمع. و كنتيجة لعمليَّة التَّنشئة الاجتماعيَّة الَّتي يتلقَّاها، يتمكَّن من اكتساب السُّلوك الَّذي يساعده على التَّفاعل مع مجتمعه، وهذا ما يسمَّى بالنُّموِّ الاجتماعيِّ. و على هذا الأساس، لا بدَّ من فهم عمليَّة التَّنشئة الاجتماعيَّة من خلال مؤسَّسة الأسرة خصوصا، باعتبار أنَّ الدِّراسة الحاليَّة ركَّزت عليها.

4.2. الأسرة الجزائريَّة من منظور القانون:

عرَّف المشرِّع الجزائريُّ في القانون رقم 84-11 المؤرَّخ في 09 رمضان عام 1404 الموافق لـ 09 يونيو 1984، المتضمِّن قانون الأسرة، المعدَّل و المتمَّم من خلال مادَّته الثَّانية الأسرة على أنَّها الخليَّة الأساسيَّة للمجتمع و الَّتي تتكوَّن من أفراد تجمع بينهم صلة الزَّوجيَّة و صلة القرابة. و أضاف نفس القانون في المادَّة الثَّالثة أنَّ هذه الأخيرة تعتمد في حياتها على التَّرابط و التَّكافل و حسن المعاشرة و التَّربية الحسنة و حسن الخلق و نبذ الآفات الاجتماعيَّة.

و لقد أجاز هذا القانون في المادَّة 8 المعدَّلة تعدُّد الزَّوجات في حدود الشَّريعة الإسلاميَّة، كمَّا حدَّد حقوق و واجبات الزَّوجين في المادَّة 36 المعدَّلة و الَّتي تتمثَّل في:

- المحافظة على الرَّوابط الزَّوجيَّة و واجبات الحياة المشتركة.
- المعاشرة بالمعروف و تبادل الاحترام و المودة و الرَّحمة.
- التَّعاون على مصلحة الأسرة و رعاية الأولاد و حسن تربيتهم.
- التَّشاور في تسيير شؤون الأسرة و تباعد الولادات.

[1] شروخ صلاح الدين ، علم الاجتماع التربوي، دار العلوم للنشر و التوزيع، 2005، ص. 60.

– حسن معاملة كلٍّ منهما لأبوي الآخر و أقاربه و احترامهم و زيارتهم.
– المحافظة على روابط القرابة و التَّعامل مع الوالدين الأقربين بالحسنى و المعروف.
– زيارة كل منهما لأبويه و أقاربه و استضافتهم بالمعروف.

أمَّا من النَّاحية الاقتصاديَّة، فإنَّ المشرِّع الجزائريَّ اعتبر في المادَّة 37 المعدَّلة من قانون الأسرة الجزائريِّ أنَّ لكلِّ زوج ذمَّة ماليَّة مستقلَّة عن ذمَّة الآخر، إلاَّ أنَّه أجاز للزَّوجين أن يتَّفقا في عقد الزَّواج أو عقد رسميٍّ آخر على غير ذلك. و تجب نفقة الزَّوج على زوجته و على أبنائه من الذُّكور إلى غاية بلوغ سِنِّ الرُّشد و تستمرُّ في حالة الإعاقة أو الدِّراسة، و تستمرُّ بالنِّسبة للإناث إلى غاية الدُّخول. و في حالة عجز الأب، تنتقل المسؤوليَّة إلى الأمِّ إذا كانت قادرة على ذلك. و تشمل النَّفقة الغذاء، الكسوة، العلاج، السَّكن أو أجرته وما يعتبر من ضروريَّات العرف و العادة. كمَّا أنَّ نفقة الفروع على الأصول تعدُّ واجبة (المواد 74 إلى 79).

و ينسب الولد في الأصل إلى أبيه بوجود رابطة الزَّواج أو حتى من دونها إن كان هناك إقرارا منه أو بَيِّنة (المواد من 40 إلى 45 من قانون الأسرة الجزائريِّ).

في حال فكِّ الرَّابطة الزَّوجيَّة بالطَّلاق، فإنَّ حضانة الأطفال و الَّتي عرَّفها نفس القانون في مادَّته 62 على أنَّها رعاية الولد و تعليمه و القيام بتربيته على دين أبيه، السَّهر على حمايته و حفظه صحةً و خلقًا تعود في الأصل إلى الأمِّ، ثمَّ الأب، ثمَّ الجدَّة من جهة الأمِّ، ثمَّ الجدَّة من جهة الأب، ثمَّ الخالة، ثمَّ العمة، ثمَّ الأقربون مع مراعاة مصلحة المحضون (المادَّة 64 معدَّلة). [1]

من خلال هذه المواد، نستنتج أنَّه لا يمكن تخيُّل وجود أسرة من منظور القانون خارج إطار الزَّواج حتَّى في حالة وجود أطفال بين رجل و امرأة أو صلة قرابة. كمَّا أنَّ قانون الأسرة الجزائريِّ نظَّم العلاقات داخلها وفق ما يجب عليه أن تكون مستمِّدا ذلك من الشَّريعة الإسلاميَّة. حتَّى أنَّه في الفصل الرَّابع المؤلَّف من أحكام ختامية من قانون الأسرة، و بالتَّحديد في المادَّة 222، أحال صراحة الفصل في كلِّ مسائل الأسرة الَّتي

[1] رئاسة الجمهورية، القانون رقم 84-11 المؤرخ في 09 رمضان عام 1404 الموافق لـ 09 يونيو 1984 المتضمن قانون الأسرة، الجريدة الرسمية، العدد 24، 9 جوان 1984، و رئاسة الجمهورية، الأمر رقم 05- 02 المؤرخ في 18 محرم 1426هـ الموافق لـ 27 فيفري 2005، يعدل و يتمم القانون رقم 84-11 المؤرخ في 09 رمضان عام 1404 الموافق لـ 09 يونيو 1984 المتضمن قانون الأسرة، الجريدة الرسمية، العدد 15، 27 فيفري 2005.

لم ترد في هذا القانون إلى الشَّريعة الإسلاميَّة: « *كُل ما لم يرد النَّص عليه في هذا القانون يرجع فيه إلى أحكام الشَّريعة الإسلاميَّة*».[1]

5.2. الأسرة الجزائريَّة المعاصرة من المنظور السُّوسيولوجيِّ:

يعتبر نموذج الأسرة الجزائريَّة المعاصرة قائما على النِّظام الأبويِّ رغم اختلاف اتِّجاهات الأفراد، الأدوار الجديدة الَّتي يُؤدُّونها و المراكز الَّتي يشغلونها. و في نفس الوقت، يتجلَّى بعض التَّغيُر في المكانة الَّتي تحضا بها الأمُّ على حساب الأب فيما يخصُّ تسيير الحياة اليوميَّة و اتِّخاذ القرارات المهمَّة فيما يخصُّ مثلا الزَّواج، الطَّلاق، شراء الأثاث... الخ. فالثَّقافة الأبويَّة مستمرة و لكن الأدوار تغيَّرت، ففي حين تقهقرت مكانة الأب، تصاعدت مكانة الأمِّ بفضل الأدوار الجديدة الَّتي يتمتَّع بها الأبناء الَّذين أصبحت لديهم مكانة أكبر بفضل مداخيلهم و قدرتهم على استعمال شبكات العلاقات الَّتي تعدُّ ضروريَّة للحصول على الامتيازات و الخدمات الَّتي تقدِّمها الدَّولة أو المعروضة للبيع.

بعد انهيار القبيلة و العائلة الأبويَّة بسبب الاحتلال، النُّزوح الرِّيفيِّ و تعميم المبادلات التِّجارية، أصبحت الهياكل القديمة غير موجودة، و لكنَّ التَّمثُّلات الثَّقافيَّة الَّتي تدور حولها لم تختف تماما. فسيرورة العصرنة في الجزائر تمَّ عيشها بنمط مزدوج: كلُّ فرد يعيش في الحاضر و يعيش في المخيال، معطيا صورة مثاليَّة عن ماضٍ لم يعشه أبدا. و بالنِّسبة للواقع الاجتماعيِّ، فهو كذلك مزدوج : فالجانب الملموس تتخلَّله صعوبات تتمثَّل في نقص السَّكن، غلاء المعيشة، نقص الماء و المواصلات، انعدام رؤى مستقبليَّة للأبناء... الخ. أمَّا المعاش في المخيال فيتعلَّق بما يجب أن يكون عليه المجتمع من احترام مراكز كل فرد حسب السِّن و الجنس و الحسِّ التَّضامنيِّ مثلما علَّمه الأجداد.

يمكن وصف ما حدث بالجزائر بالتَّحول و ليس التَّغيُّر الاجتماعيِّ. فالتَّحول يكون فجائيًّا بسبب عوامل خارجيَّة في جيل أو اثنين، لذا فهو يحتوي معنى القطيعة،

[1] رئاسة الجمهورية، القانون رقم 84-11...، المرجع السابق.

على عكس التَّغيُّر الاجتماعيِّ الَّذي يحدث على امتداد زمنيٍّ بشكل غير محسوس عبر عدَّة أجيال و هذا بسبب عوامل داخليَّة.

فما حدث في النَّسق الاجتماعيِّ الجزائريِّ كان بسبب عامل حاسم يتمثَّل في الاحتلال الَّذي أدَّى ابتداء من القرن التَّاسع عشرة إلى انقلاب جذريٍّ (Bouleversements) في تقسيم القبائل، نزع الملكيَّة العقاريَّة، النُّزوح الرِّيفيُّ و تسييل الاقتصاد. و لكنَّ العائلة الأبويَّة استمرَّت في الأرياف متأقلمة مع الظُّروف الجديدة. فبعد أن أُفقِرت، حاولت أن تستمرَّ في الوجود و أن تتكيَّف في أشكال متقهقرة وسط محيط اجتماعيٍّ و اقتصاديٍّ مختلف. و لقد حدثت القطيعة بشكل فعليٍّ بعد الاستقلال و الَّذي بالتَّشجيع على الهجرة من الأرياف إلى المدن، أدَّى إلى تحوُّلات أكثر عمقًا ممَّا حصل خلال فترة الاحتلال.

في وقت الاحتلال، كانت حركة الهجرة إلى المدن أقلَّ و عادة ما كان النُّزوح جماعيًّا، و هو ما يفسِّر أنَّ بعض الشَّوارع كان يقطنها سكَّان ينحدرون من نفس المنطقة. و غداة الاستقلال، نزح مئات الآلاف من سكَّان الأرياف إلى المدن و شغلوا المنازل الَّتي تركتها الأقدام السَّوداء. و بهذا، استقبلت الأحياء عائلات من مختلف المناطق لا تربط بينها أيَّ صلة قرابة بعدما كان الجيران في الأرياف يتمتَّعون بحدٍّ أقصى أو أدنى من القرابة.

و بازدياد عدد الأطفال مع الوقت و الَّذين كبروا مع مرور الزَّمن، بدأ تخريب الأماكن العامَّة و الَّذي ظهر من خلال تكسير المصاعد، اتِّساخ السَّلالم في العمارات، تشوُّه منظر الشُرف...الخ. و بالإضافة إلى كلِّ هذا، فإنَّ جهل هويَّة الأشخاص لبعضهم البعض و الَّذي يُعدُّ عاملا مساهما في ظهور العدوانيَّة و الانحراف أنقص من فعاليَّة الضَّغط الَّذي كان يمارسه الرِّيف على الفرد، فنفس الرَّجل الَّذي يحترم جاره في حيِّه يتصرَّف بشكل عنيف غير مقبول ممَّا خلق الخوف من كل شخص غريب و الَّذي بإمكانه التَّصرُّف كمنحرف. حتَّى أنَّه هناك من الشُّقق الَّتي تقطنها نساء تلك الَّتي أصبحت مكانا للتَّواعد و حتَّى الدِّعارة، ممَّا أدَّى إلى ظهور ردِّ فعل أخلاقيٍّ تحت لواء التَّيَّار الإسلاميِّ الَّذي شجب الفوضى في المناطق الحضريَّة. هذا التَّيار وُلِد في المدن لتعويض فقدان الرَّقابة الاجتماعيَّة غير الرَّسمية للجماعات. و انطلاقا من سنوات

الثَّمانينات، و جدت الجزائر نفسها مقسَّمة ما بين هذا الاتِّجاه و تطلُّعات الشَّباب إلى الحصول على قدر أكبر من الحرِّية. و حتَّى هذه الفترة، بقيت الأسرة الجزائريَّة الَّتي كبر أبناءها و تزوَّجوا ممتدَّة بسبب نقص السَّكن الَّذي لم يكن من أولويَّات الدَّولة الَّتي فضَّلت الاستثمار في الصِّناعة و الخدمات. و بهذا أصبح الشَّارع ملاذا سواء للبالغين أو الأطفال من الذُّكور للحدِّ من الاكتظاظ داخل المنزل الَّذي لا يدخلونه سوى للنَّوم أو الأكل، في حين أنَّه كان على النِّساء تحمُّل البقاء في أماكن ضيِّقة تسودها الخلافات، ممَّا أدَّى إلى ارتفاع نسب الطَّلاق. هذه النِّزاعات أدَّت فيما بعد إلى تفكيك الأسرة الممتدَّة و ظهور الشَّكل النَّوويِّ الَّذي رَوَّج له التِّلفزيون من جهة أخرى.[1]

فكيف تساهم الأسرة و مختلف مؤسَّسات التَّنشئة الاجتماعيَّة كجماعات تأويل في تشكيل سلوك الفرد؟

2. 6. خصائص و آليَّات التَّنشئة الاجتماعيَّة:

ترتبط عمليَّة التَّنشئة الاجتماعيَّة بثلاثِّ متغيرات هي: الزَّمان، المكان و الجماعة، حيث أنَّ مرور الزَّمان و تغيُّر الجماعة و المكان يؤدِّي بالضَّرورة إلى تغيُّر المعايير والقيم السَّائدة و اختلاف النَّماذج التَّربويَّة.[2] إلاَّ أنَّه مهما تباينت أشكال التَّنشئة الاجتماعيَّة، فإنَّها تتميَّز بمجموعة من الخصائص المشتركة هي كما لخَّصها الدُّكتور"عامر مصباح" تتمثَّل في كونها عمليَّة:

- تشكيل اجتماعيٍّ تنقل الفرد من كائن بيولوجيٍّ إلى كائن اجتماعيٍّ.
- إشباع حاجات عديدة مثل الحاجة إلى الانتماء، العطف، الحنان...الخ.
- ديناميكيَّة يتمُّ من خلالها نقل السُّلوك إلى الطِّفل عن طريق تقمُّص دور الأبوين و المعلِّم و غيرهم.
- اجتماعيَّة و مستمرة، فهي مميِّزة للكائن البشريِّ و تتغيَّر وفق مقتضيات المجتمع، تبدأ بميلاد الفرد و لا تنتهي إلاَّ بوفاته.

[1] LAHOUARI Addi, Les mutations de la société algérienne, Famille et lien social dans l'Algérie contemporaine, La découverte, 1999, p. 12-39.
[2] BARBUSSE Béatrice et GLYMANN Dominique, La Sociologie en Fiches, ellipses, 2005, p. 152.

- نموٌّ متواصل للفرد الَّذي يكتسب عبر مختلف مراحلها مهارات جديدة تمنحه القدرة على الاعتماد على نفسه و نوعا من الاستقلاليَّة عن الغير.
- تعلُّم أدوار اجتماعيَّة تمكِّن الفرد من معرفة كيف يتعامل مع الغير و يحدِّثه.
- نقل للقيم الحضاريَّة للمجتمع الَّذي ينتمي إليه الفرد بُغيَة الحفاظ عليها أوَّلا، و نشرها ثانيا في مجتمعات أخرى.
- تكييف جماعيٌّ مع المحيط الَّذي يعيش فيه الفرد حتى يتمكَّن من التَّعامل معه.
- معقَّدة باعتبار أنَّ العناصر الَّتي تتدخَّل فيها عديدة.[1]

و حسب " جورج هاربرت ميد" (G. H. Mead)، تسير عمليَّة التَّنشئة الاجتماعيَّة وفق ثلاث آليَّات. ففي الآليَّة الأولى، يتماثل الطِّفل إلى والديه و إلى أيِّ نموذج آخر حتَّى و لو كان بطل فيلم أو شريط مرسوم. و بصورة سريعة، يعي الطِّفل أيًّا من السُّلوكيَّات يحبِّذها أبواه فيقوم بإعادة إنتاجها. ولا يمكن اعتبار الطِّفل وفق هذه الآليَّة محروما من حرِّيته لأنَّه يختار نموذج سلوك يتماثل إليه من بين عدَّة نماذج متاحة له في بيئته الاجتماعيَّة. و في الآليَّة الثَّانية، يتمُّ توجيه سلوك الطِّفل مباشرة و إراديًّا من طرف فاعلي التَّنشئة الاجتماعيَّة عن طريق الأمر و النَّهي الصَّريحين، على عكس الآليَّة السَّابقة أين يقلِّد الطِّفل سلوك الكبار دون طلب منهم. في هذه الحالة، تتعدَّد مصادر التَّنشئة الاجتماعيَّة و يتعيَّن على الطِّفل اختيار نموذج معيَّن يتَّبعه. أمَّا الآليَّة الثَّالثة، فيسمِّيها "ميد" بأخذ الدَّور لأنَّ الطِّفل يقوم عن طريق اللَّعب بتجريب سلوكيَّات مختلفة عن طريق لعب أدوار مختلفة لنماذج مستمدَّة من محيطه العائليِّ و التِّلفاز، تكون في غالبها متقاربة بعضها عن بعض، و يتعيَّن عليه أن يميِّز بينها و يرتِّبها ترتيبا تسلسليًّا.[2]

و يرى "ميد" أنَّ عمليَّة التَّنشئة الاجتماعيَّة للطِّفل هي نتيجة تفاعله مع " الغير الدَّال" عن طريق إعادة إنتاج دور الأمِّ أو الأب خلال لعبه، ثمَّ، تفاعله مع "الغير المعمَّم" بواسطة اختراعه لأدوار جديدة أثناء لعبه و تفسيرها بطريقته الخاصَّة.[3]

و تمرُّ التَّنشئة الاجتماعيَّة بعدة مراحل تتمثَّل في:

---

[1] مصباح عامر، التنشئة الاجتماعية و السلوك ألانحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية، دار الأمة، 2003، ص. 38-43.
[2] MONTOUSSÉ Mark et RENOUARD Gille, op.cit, p. 69.
[3] BEITON Alain et al., op.cit., p.123.

– **المرحلة الذَّاتيَّة:** في هذه المرحلة، يكون الطِّفل في حالة تقبُّل لكلِّ ما يأتيه من محيطه الاجتماعيِّ ممَّا يجعله على وفاق مع مجتمعه.

– **المرحلة المطلقة:** عندما يتمكَّن الطِّفل من الحركة أكثر و باستقلاليَّة عن الكبار، فإنَّه يحصل على مصادر أخرى للتَّنشئة الاجتماعيَّة عن طريق علاقات اجتماعيَّة جديدة فيكتسب سلوكا اجتماعيًّا يبتعد نسبيًّا عن رقابة والديه، ممَّا يعني أنَّه يتعلَّم سلوكيَّات أكثر من الَّتي قصدها أولياؤه.

– **مرحلة التَّعامل المشترك بين الطِّفل و الأفراد الآخرين:** تتَّسم هذه المرحلة باتِّساع العلاقات الاجتماعيَّة للطِّفل مع مختلف الفئات الاجتماعيَّة، فيعرف من خلال الثَّواب والعقاب ما يجب أن يتَّبعه و ما يجب أن يتجنبه حتَّى ينال رضا الكبار. في هذه المرحلة، يكون الطِّفل واعيا بذاته، فهو ينتبه إلى تقييم الغير له و يختار سلوكه عن طريق تكوين استجابات منظَّمة وفق ذلك التَّقييم.[1]

2. 7. مراحل النُّمو الاجتماعيِّ:

و يمرُّ النُّمو الاجتماعيُّ بخمسة مراحل زمنيَّة، لكلِّ واحدة منها خصائصها السُّلوكية.

المرحلة الأولى: تبدأ بميلاد الطِّفل حتَّى نهاية السَّنة الثَّانية من عمره و يكون فيها سلوكه تقليدا لما يقوم به الأشخاص الَّذين يعيش معهم.

المرحلة الثَّانية: تبدأ بنهاية المرحلة الأولى و تنتهي في سِنِّ السَّادسة. خلال هذه المرحلة، يكون الطِّفل قادرا على نقد ذاته وفق المعايير الاجتماعيَّة الَّتي يجدها عند الأطفال الآخرين باعتبار أنَّه ينتمي في هذه المرحلة إلى دار حضانة يلتقي فيها مع أقرانه.

المرحلة الثَّالثة: ابتداء من سِنِّ السَّادسة إلى الثَّانية عشر سنة، و فيها تتَّسع مصادر التَّنشئة الاجتماعيَّة للطِّفل بدخوله المدرسة و ينقص اعتماده على والديه الَّذَين يستبدلان بالمعلِّم، و تنمو حاجة الطِّفل للانتماء إلى جماعة الأصدقاء.

[1] مصباح عامر ، المرجع السابق، ص. 59-60.

المرحلة الرابعة: بالنِّسبة للبنات، فهي تمتدُّ ما بين الحادية عشر و الثَّالثة عشر سنة، أمَّا الذُّكور، فما بين الثَّالثة عشر إلى الخامسة عشر سنة. ممَّا يميِّز السُّلوك الاجتماعيَّ للطِّفل في هذه المرحلة، هو توجيهه ضدَّ المجتمع الَّذي يصاحبه تخلُّف كبير في عمليَّة التَّكيُّف و رغبة ملحَّة في فسخ علاقاته السَّابقة مع أصدقائه.

المرحلة الخامسة: تستمرُّ هذه المرحلة حتَّى حوالي سِنِّ العشرين و تسمَّى بمرحلة المراهقة. ممَّا يميِّز السُّلوك الاجتماعيَّ للمراهق في هذه المرحلة هو الاهتمام بالمظهر الخارجيِّ و تكوين ارتباطات تعاون جديدة مع أفراد آخرين و البحث عن الاستقلال و البعد عن الآباء. و فيما يخصُّ وعيه الاجتماعيَّ، فإنَّه يبلغ درجة يتحمَّل فيها المراهق مسؤوليَّات اجتماعيَّة، و تُميِّز المنافسة علاقاته الاجتماعيَّة و تبرز لديه الرَّغبة في تأكيد ذاته.[1]

في هذه الأثناء، يمكن للتَّنشئة الاجتماعيَّة أن تتأثَّر بعدَّة عوامل داخليَّة من شأنها أن تنعكس على سلوك الفرد. فالفرد يتأثَّر بشكل كبير بنوع العلاقة الموجودة بين أبويه، حيث أنَّ النَّشأة في جوٍّ مضطرب بسبب الخلافات الزَّوجيَّة تؤدِّي إلى الميل نحو نمط الحماية المفرطة أو الإهمال. و يحدِّد المستوى التعليميُّ و الاقتصاديُّ للوالدين بشكل كبير أسلوب التَّنشئة الاجتماعيَّة لأبنائهم؛ فالمستوى الاقتصاديُّ و التَّعليميُّ المنخفضان يؤدِّيان إلى إتِّباع أسلوب الضَّرب و العقاب بدلا من الحوار. أمَّا مكان السَّكن الضَّيِّق فهو يزيد من صعوبة العيش معا بسبب الاحتكاك المستمرِّ بين أفراد الأسرة، ممَّا يسهِّل ظهور توتُّر مستمرٍّ في علاقاتهم، على عكس ما يحدث عندما يكون واسعا، ممَّا ينعكس على أسلوب الوالدين في التَّعامل مع أبنائهم. كما أنَّ لحجم الأسرة أثرا على التَّنشئة الاجتماعيَّة، فالاتِّصال يقلُّ بين الوالدين و أبنائهم كلَّما زاد عددهم. وللسَّيطرة على الشِّجارات المستمرَّة داخل العائلة، يلجأ الأبوان إلى استخدام أسلوب التَّسلُّط. و قد تنخفض حدَّة هذه الوضعيَّة إذا كان المستوى الماديُّ مرتفعا.[2]

و لأساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة علاقة بظهور العنف لدى الفرد فيما بعد، فأسلوب القسوة و الَّذي تُستعمَل فيه شتَّى أنواع العنف الجسديِّ الَّذي قد يكون مصحوبا بعنف

---

[1] المرجع السابق، ص. 61- 64.

[2] المنتصر الكتاني فاطمة، الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية و علاقتها بمخاوف الذات لدى الأطفال، الشروق، 2000، ص. 86-89.

لفظيٍّ بدرجات مختلفة تكون من آثاره تجنُّب الأطفال للمؤسَّسة الَّتي تستعمل معه هذا الأسلوب، ممَّا يقلِّل من فرصة تطبيعهم. أمَّا أسلوب التَّساهل و الَّذي يكمن في العمل على تحفيز الطِّفل على فعل كلِّ ما يريده و منحه حرِّية مطلقة دون ثواب أو عقاب، فهو يفقده الشُّعور بالأمان و هو ما لا يلبِّي حاجته بإحساسه بقوَّتهما اللاَّزمة. و فيما يخصُّ أسلوب الحماية الشَّديدة و الَّذي تنوب فيه المؤسَّسة الَّتي تقوم بالتَّنشئة الاجتماعيَّة أو أحد فاعليها عن الطِّفل في انجاز واجباته و أن تحيطه برعاية مفرطة، فهو قد يجعله غير قادر عن الاستقلال عنهم. و بالمقابل، نجد أسلوب التَّسلط المتمثِّل في الحرمان المطلق للطِّفل من حرِّيته و إلزامه بإتِّباع سلوك معيَّن دون شرح أو اكتراث برغباته يجعله متردِّدا و خائفا من أن يخطئ. و في حالات أخرى، تتَّبع مؤسَّسات التَّنشئة الاجتماعيَّة أسلوب التَّذبذب و هو الأسلوب الَّذي يكون فيه الطِّفل وسط فاعلين أحدهما يرفض منه سلوكا و الآخر يتقبَّله، ممَّا يخلق لديه صعوبة في التَّكيف قد تصل إلى الانحراف. و نجد كذلك أسلوب الإهمال و الَّذي يتميَّز بعدم وضوح قواعد التَّنشئة الاجتماعيَّة و الَّذي يتجلَّى في عدم الاهتمام بتوجيه سلوك الطِّفل في كلِّ المواقف، فلا يثاب و لا يعاقب على أفعاله.[1] و من الممكن اللُّجوء إلى استعمال العنف اللَّفظيِّ و الرَّمزيِّ من أجل معاقبة الطِّفل، و هذا ما يسمَّى بأسلوب إثارة الألم النَّفسيِّ. في الأخير، نجد كذلك أسلوب السَّماحة و الَّذي يسمَّى أيضا بأسلوب السَّواء. و هو أن تعطى للطِّفل حرِّية داخل حدود معيَّنة تسمح له باتِّخاذ بعض القرارات، ممَّا ينمِّي لديه القدرة على الاعتماد على نفسه و الابتعاد عن باقي الأساليب الأخرى مثل التَّسلط و القسوة.[2]

إنَّ كلًّا من هذه الأساليب المعتمدة في التَّنشئة الاجتماعيَّة للأفراد تحدِّد فيما بعد سلوكهم؛ فإذا نشؤوا على استعمال القسوة و التَّسلط فإنَّهم سيكونون – على الأرجح– عنيفين بسبب التَّقليد أو الإحباط الَّذي يتولَّد لديهم نتيجة انعدام الحوار داخل الأسرة. و قد يكون العنف في حالات أخرى نتيجة لتراخي الأبوين ممَّا يجعلهم ينشؤون في محيط خالٍ من النِّظام و الضَّوابط.[3]

---

[1] نفس المرجع، ص. 79.

[2] سيد عبد الله معتز و محمد خليفة عبد اللطيف، علم النفس الاجتماعي، دار غريب للنشر و التوزيع، 2001، ص. 233.

[3] نفس المرجع، ص- ص. 260-263.

2. 8. العلاقة بين التَّلقي و عنف الجمهور:

أجرى "إليو كاتز" (Elihu Katz) و "تامار ليباس" (Tammar Leibes) سنة 1991 دراسة مسحيَّة في جامعة القدس حول متتَّبعي مسلسل دالاس (Dallas) المنحدرين من مجتمعات مختلفة ثقافيًّا و هم بالتَّحديد أمريكيُّون يعيشون في "كاليفورنيا" يهود مغربيُّون يعيشون في ضواحي الرِّباط و فلسطينيُّون يعيشون في إسرائيل، فوجدوا أنَّ انطباعاتهم حول الشَّخصيَّات، التَّأويلات و الانطباعات حول المواقف المعروضة فيه تختلف كثيرا كلَّما اختلف المجتمع. و بعد سنة، بيَّن "كاتز" و تلميذه "دانيال ديان" أنَّ المعجبات بهذا المسلسل كنَّ "يفاوضن" كلُّهن حسب مجتمعهن، سيرهن الشَّخصيَّة و الثَّقافات المحيطة بهنَّ مشاهد العنف، و لم يكن لهنَّ نفس الموقف تجاه انفصال البطلة "سو إلان" (Sue Ellen) عن زوجها، فكانت نفس المشاهد و المواقف الَّتي تؤدِّي إلى عنف بعضهنَّ في إطار ثقافة معيَّنة تؤدِّي إلى تخلُّص أخريات منه في ثقافة أخرى.[1]

2. 9 . الرقابة الوالديَّة على اللَّعب:

من النَّاحية المعياريَّة، يمكن للرَّقابة الوالديَّة على اللَّعب بألعاب الفيديو أن تشمل ثلاثة أبعاد تتمثَّل في الرَّقابة على الوقت، المكان و المضمون. فالرَّقابة على الوقت تعني قدرة الأولياء على تحديد وقت للَّعب و خاصة المواصلة على هذا النَّهج بعد تقديم الشَّرح الكافي لأبنائهم عن الأسباب. أمَّا بالنِّسبة للرَّقابة على المكان، فتشمل وضع معدَّات اللَّعب في مكان يمكن للأولياء من خلاله الإطِّلاع في أيِّ وقت و بسهولة على مضمون الألعاب و مدَّتها، كأن توضع في مكان يمرُّون منه، و هو ما من شأنه الحفاظ كذلك على الجوِّ العائليِّ حتَّى خلال اللَّعب و فتح فرص للحوار بدل الانعزال في الغرفة. و فيما يتعلَّق بالرَّقابة على المضمون، فهي تتعدَّى الرَّقابة على محتوى اللُّعبة بحدِّ ذاتها عندما يتعلَّق الأمر بألعاب الإبحار، لأنَّها تفتح فرص المحادثة مع لاعبين آخرين قد لا يتناسب محتواها مع الشَّاب سواء كان طفلا أو مراهقا. و لقد

[1] BALLE Francis, Médias et Société, Édition- Presse- Cinéma- Radio- Télévision- Internet, CD, DVD, Montchrestien, 2005, p. 601.

لوحظ أنَّ الأولياء رغم حرصهم على الاهتمام بأبنائهم، فهم عادة يجهلون ما تتضمَّنه ألعاب الفيديو رغم كونهم هم من اشتروها لهم بطريقة مباشرة أو غير مباشرة.[1]

10.2. دور جماعات التأويل:

في مقال منشور سنة 1980 في مجلة "ووركينج بايبرس" (Working Papers) تحت عنوان ترميز/فك التَّرميز (Encoding/decoding)، اعتَبر "ستوارت هول" (Stuart Hall) أنَّ وسائل الإعلام في المجتمعات المعاصرة الحديثة هي أداة في خدمة الطَّبقة المهيمنة، تقوم بفرض إطار مرجعيٍّ على الأفراد الَّذين يبنون من خلاله حياتهم اليوميَّة. فوسائل الإعلام حسبه لا تقوم بنقل الواقع، بل تعمل على ترميزه حسب الإيديولوجيَّة المسيطرة. من جهة أخرى، اعتَبَر أنَّ فكَّ التَّرميز يعطي للرِّسالة عدَّة معاني، فلا يوجد بالضَّرورة تطابق بين التَّرميز و فكِّ التَّرميز. و لكنَّ هذه المعاني المفهومة ليست غير متناهية لأنَّها موجَّهة حسب التَّرميز من جهة، و من جهة أخرى، فإنَّ القراءات تتِّم في أطر اجتماعية محدَّدة. و بهذا يكون "ستوارت هول" قد تجاوز النَّموذج المقدَّم في نظريَّة الحقنة تحت الجلد الَّتي أعطت دورا مطلقا للمُرسِل و النَّموذج الوظيفيَّ النَّفسانيَّ الَّذي دعا إلى اعتبار فكِّ التَّشفير عمليَّة عشوائيَّة. و على هذا الأساس، قدَّم "هول" ثلاثة نماذج لفكِّ التَّرميز و بالتَّالي لإعادة بناء المعنى حسب درجة توافق التَّرميز مع فكِّ التَّرميز و هي:

النَّموذج المسيطر- المهيمن: حين يكون المعنى المفهوم من المتلقِّي متطابقا مع المعنى المقصود من المرسل.

النَّموذج المفاوض: حين يكون المعنى معدَّلا من طرف المتلقِّي الَّذي فهم المعنى و لكنَّه قام بتكييفه حسب ما يتوافق مع مصالحه، واقعه و معارفه.

النَّموذج المعارض: حين يكون التَّأويل في اتِّجاه معاكس للمرسل، فالمعنى يكون مفهوما و لكنَّه مُنتقَد من طرف المتلقِّي أو مرفوض بسبب تعارض المصالح.[2]

---

[1] PHAN Olivier et al., op. cit., p. 169-172.

[2] SACRISTE Valérie, Communication et médias, Sociologie de l'espace médiatique, Vanves, Foucher, 2007, p. 340-341.

على ضوء هذا النَّموذج ترميز/فكُّ التَّرميز، يمكن لنا القول أنَّ دور جماعات التَّأويل يكمن في السَّيطرة (الهيمنة)، المفاوضة أو المعارضة.

– **دور السَّيطرة (الهيمنة):** و يقصد به تبنِّي الرِّسالة المصاغة من المُرسَل و دعم محتواها سواء بشكل مباشر أو غير مباشر، ممَّا يجعل الرِّسالة المتلقَّاة تميل أكثر إلى المتطابقة معها.

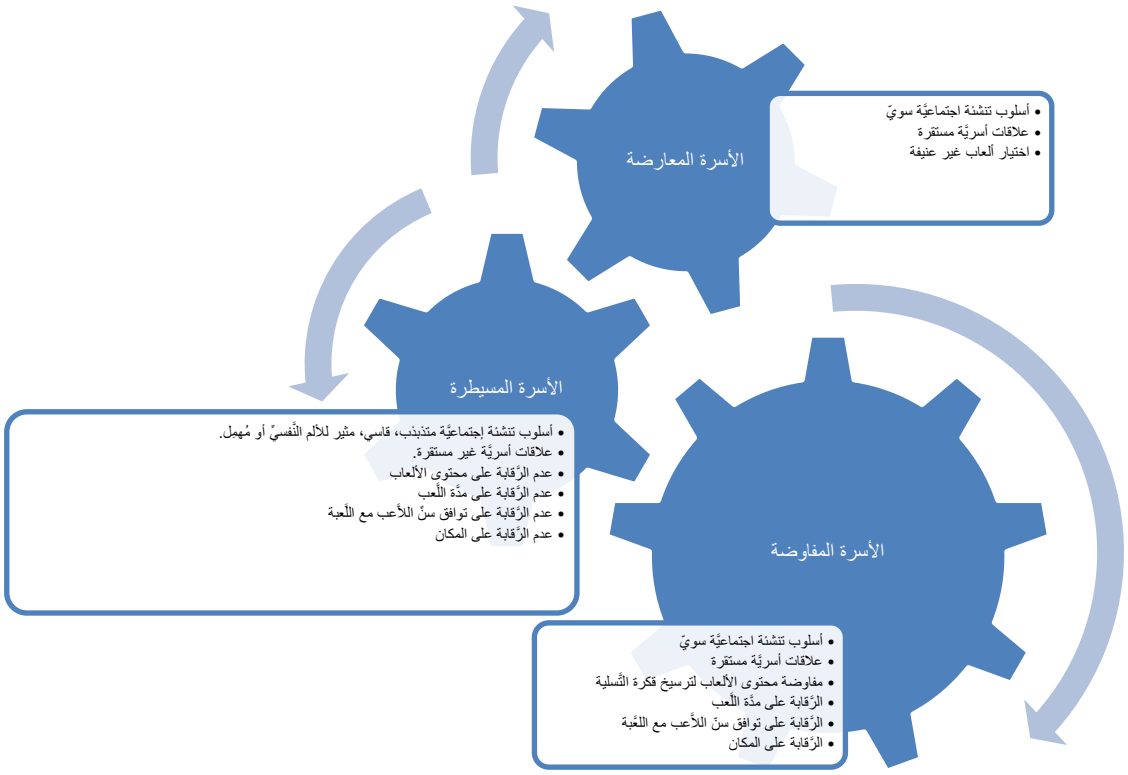
– **دور المفاوضة:** و يعني تكييف المحتوى و تعديله عن طريق فرض الرَّقابة على المحتويات و مفاوضتها.

– **دور المعارضة:** و يتمثَّل في إبعاد المتلقِّي عن التَّعرُّض لمحتوى الرِّسالة المرسلة عن طريق منعه من التَّعرض إليها.

و على هذا الأساس، نعتبر أنَّ الأسرة كجماعة تأويل تؤدِّي دور السَّيطرة حين لا تقوم بأيَّة رقابة على ألعاب الفيديو الَّتي يلعبها أبناءهم سواء من حيث السِّن، مدَّة اللَّعب، المكان و المحتوى و تكون هي بنفسها منتجة للعنف عن طريق أسلوب التَّنشئة الاجتماعيَّة الَّذي تتَّبعه و الَّذي يكون إما متذبذبا، قاسيا، مثيرا للألم النَّفسيِّ أو مُهمِلا. كمَّا تتَّسم طبيعة العلاقة السَّائدة بين أفرادها بالعنف أو عدم الاستقرار. و يكون دور الأسرة مفاوضا حين تُمارِس على اللاَّعب رقابة من خلال اختيار ألعاب مخصَّصة لسِنِّه، تحديد مدَّة اللَّعب، مراقبة المكان و مفاوضة محتويات الألعاب العنيفة من خلال مشاركته اللَّعب و الحديث عن محتوياتها من أجل إيصال فكرة مفادها أنَّها مجرَّد لعبة لا يجب تقليدها في الحياة الواقعيَّة. كلُّ هذا في إطار أسلوب السَّماحة في التَّنشئة الاجتماعيَّة. أمَّا الدَّور المعارض، فيتجلَّى من خلال محاولة الأسرة إبعاد الشَّاب عن الألعاب العنيفة من خلال الإشراف الشَّخصيِّ على شراء ألعاب غير عنيفة أو مرافقة الطِّفل في اختيارها و تبنِّي أسلوب تنشئة اجتماعيَّة سويِّ، مع الحفاظ على العلاقات الأسريَّة المستقرة بعيدا عن أيِّ شكل من أشكال العنف اللَّفظي و الجسدي.

إنَّ هذه الأدوار بهذا الوصف عبارة عن نموذج مثاليٍّ بالمعنى الفيبري، حيث أنَّنا لا نجدها بالضَّرورة في الواقع متطابقة تماما مع هذه المؤشِّرات، و لكنَّنا نعتبر أنَّه كلَّما اقتربنا إلى خصائص كل دور كلَّما اقتربنا من أداء الدَّور.

وعليه، فيمكن تعريف دور جماعات التأويل إجرائيا على أنَّها نتيجة لمجموعة من الأفعال و المميِّزات الَّتي تتمتَّع بها أسرة اللاَّعب و الَّتي من شأنها أن تُوصِل إليه مضمون اللُّعبة العنيفة كما هي، تُغيِّرها أو تحجبها عنه.



شكل رقم 1: النَّموذج المثاليّ لدور الأسرة كجماعة تأويل

11. 2 . نقد الدِّراسات حول التَّلقِّي:

لقد قام "جامس كوران " (James Curran) الَّذي يصنَّف ضمن علماء الاجتماع الماركسيِّين المحدثين بنقد الدِّراسات حول التَّلقِّي، و اعتبر أنَّها ليست في الواقع، إلاَّ مجرَّد عودة إلى التَّيَّار اللِّيبراليِّ الأمريكيِّ الَّذي يقرُّ بحرِّية المتلقِّي، و اعتبر كذلك أنَّ هذا النَّوع من الدِّراسات قد أهمل كون المتلقِّين لا يتمتَّعون بنفس الدَّرجة من

القدرة على التَّحليل، ممَّا يجعل بعضهم يتلقَّى الرِّسالة الإعلاميَّة كما صاغها المُرسِلون، و بالتَّالي فإنَّ وسائل الاتِّصال تؤثِّر على الجمهور .

و ردًّا على هذا النَّقد، أجاب "دافيد مورلي" (Morley David)، عالم الاجتماع الانجليزيُّ أنَّ الدِّراسات الثَّقافيَّة للتَّلقِّي لم تثبت الحرِّية المطلقة للجمهور، بل أثبتت فقط أنَّه في معظم الأحيان، يبتعد المتلقُّون في تأويلاتهم عن المعنى المقصود، و لكنَّه في أغلبها، فهم يحافظون على المعنى المقصود من الرِّسالة.[1]

3. العنف و العنف الإعلاميُّ من منظور الأدبيَّات:

لا زالت ظاهرة العنف تستقطب الباحثين من مختلف تخصُّصاتهم. و رغم كلِّ الأبحاث الَّتي قُدِّمت في هذا الموضوع، إلاَّ أنَّها ما زالت لم تتوصَّل إلى فهم آليَّاتها بذلك المستوى الَّذي تطمح إليه نظرا لتعقيدها و تدخُّل عدَّة عوامل فيها.

3. 1. العنف:

تُعرِّف منظَّمة الصِّحة العالميَّة العنف على أنَّه تهديد أو استعمال القوَّة الجسمانيَّة أو السُّلطة ضدَّ الذَّات أو شخص آخر أو مجموعة أو مجتمع و الَّذي يؤدِّي أو يرفع بشدَّة من خطر حدوث صدمة نفسيَّة، وفاة، أضرار نفسيَّة، سوء النُّمو أو الحرمان. و بهذا فهي تقصي من العنف ما يترتَّب عن أفعال غير مقصودة. فالعنف حسبها قد يكون جسديًّا كما قد يكون معنويًّا.

و يمكن للعنف أن يكون موجَّها إلى الذَّات و يتمثَّل في السُّلوك الانتحاريِّ و كذا انتهاك الذَّات مثل تشويهها، أو بين الأشخاص، و في هذه الحالة يشمل العنف العائليَّ أو ضدَّ شريك حميم و الَّذي يحدث عادة داخل المنزل و كذا العنف المجتمعيَّ الَّذي يحدث عادة خارج المنزل و يصدر ضدَّ أشخاص لا تربطهم صلة قرابة و قد لا يعرفون بعضهم البعض. كما يمكن أن يكون أخيرا جماعيًّا و هذا سواء اجتماعيًّا، سياسيًّا أو اقتصاديًّا. [2]

[1] BRETON Philippe et PROULX Serge, op.cit., p, 197-200.
[2] ORGANISATION MONDIALE DE LA SANTE, Rapport mondial sur la viol…, op. cit., p. 5-6.

1.1.3. أنواع العنف لدى الأطفال:

تتمثَّل أصناف العنف حسب طبيعة الضَّرر الَّذي تلحقه في:

الاعتداء الجسديِّ: هو اللُّجوء إلى استخدام الضَّرب، الرَّكل، العضِّ، الدَّفع، الشَّدِّ، المصارعة...الخ. في إطار علاقة تضاد، إمَّا دون التَّعرُّض إلى استفزاز أو كردِّ فعلٍ عنه. ففي الحالة الأولى و الَّتي تسمَّى بالاعتداء بالمبادرة، يكون الهدف منها هو الحصول على شيء ما موجود عند شخص أخر أو إخجال طفل آخر. و كلَّما نمى الطِّفل عقليًّا أكثر صارت اعتداءاته مدروسة أكثر كاختيار التَّوقيت المناسب و البحث عمَّن هو أصغر منه حجما. أمَّا في الحالة الثَّانية و الَّتي تسمَّى بالاعتداء بردِّ فعل، فهو نتيجة إحساس الطِّفل بوجود تهديد من طرف طفل آخر. و لإزالة هذا التَّهديد الَّذي قد يكون فعليًّا كما قد يكون مجرَّد تصور، يقوم الطِّفل إمَّا بردِّ فعل مباشرة لدى إحساسه بالخطر أو ينتظر مبادرة فعليَّة لخصمه.

الاعتداء اللَّفظيُّ: يتمثَّل في السَّب و التَّهديد و إغضاب الخصم بواسطة كلمات و يكون في بعض الأحيان مرفوقا بحركات تهديد و قد يؤدِّي استمرار تبادل عبارات السَّبِّ بين طفلين إلى بكاء أحدهما وعادة ما يفضي هذا النَّوع إلى اعتداء جسديٍّ.

الاعتداء غير المباشر: هو البحث عن إلحاق الأذى بالغير عن طريق نشر إشاعات عنه أو السُّخريَّة منه أو الحطِّ من شأنه أو حتَّى إقصائه من الجماعة. و يكون عادة الغرض منه هو عزل الشَّخص المقصود عن أصدقائه و عن باقي محيطه الاجتماعيِّ. يزيد اللُّجوء إلى هذا الأسلوب كلَّما اكتسب الطِّفل لغة أكثر و هو نوع شائع أكثر عند الأشخاص البالغين.[1]

2.1.3. تطوُّر السُّلوك العنيف لدى الأطفال:

يمرُّ تطوُّر السُّلوك العنيف لدى الأطفال بمراحل هي:

مرحلة الطُّفولة الأولى: يتميَّز سلوك الطِّفل خلال السَّنوات الأولى من عمره بالعنف، فنجده يلجأ إلى الصُّراخ و البكاء للتَّعبير عن قلقه و حاجاته، ممَّا يعني أنَّ العنف

[1] Tremblay, Richard et al., Prévenir la violence par l'apprentissage à la petite enfance. Montréal, sur Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants, [en ligne], [consulté 22 juin 2013]. p. 2-4.

سلوك فطريٌّ و ليس مكتسبا كما يعتقد الكثيرون. و يتمثَّل السُّلوك العنيف لدى الأطفال حديثي الولادة و الرُّضع في الصُّراخ و تعابير الوجه فقط نظرا لقدراتهم الجسميَّة المحدودة. و حين يتمكَّن الطِّفل من التَّحكُّم في حركات جسمه أكثر فأكثر في الفترة الممتدَّة بين الشَّهرين السَّادس و الثَّاني عشرة، يبدأ هذا الأخير في استخدام سلوكات أكثر عنفا. و تستمر حدَّة العنف في الزِّيادة إلى غاية بلوغ حدود السَّنتين الثَّانية و الثَّالثة لتنقص تدريجيًّا مع اكتساب اللُّغة. و من أشكال العنف الشَّائعة أكثر لدى الأطفال الصِّغار نجد نوبات الغضب الحادَّة الَّتي تبدأ فجأة برمي الطِّفل لنفسه على الأرض و التَّخبُّط و الصُّراخ، ثمَّ تنتهي النَّوبة فجأة. و يعتمد تكرارها من عدمه على مدى استجابة محيطه لرغباته، و تختفي هذه النَّوبات في سنِّ الرَّابعة تقريبا، لكنَّ كلَّ هذا لا يتمِّ بهذه الصُّورة إلاَّ عندما يتدخَّل الوالدين و البالغون الَّذين يكونون حوله لتوجيهه حتَّى يتعلَّم أنْ يصير اجتماعيًّا عن طريق الاتِّصال و التَّعاون، و المشاركة و التَّراضي.

مرحلتي ما قبل التَّمدرس و التَّمدرس: ابتداء من سِنِّ الرَّابعة، يكون سلوك الطِّفل عادة قد بلغ أدنى مستويات العنف رغم كونه من النَّاحية الجسميَّة قادرا على القيام باعتداءات بنفس قوَّة اعتداءات المراهق أو البالغ، لكنَّ وجود نماذج عنيفة في محيطه الاجتماعيِّ من شأنها أن تنمِّي من عنفه.

و يعود نقص لجوء الطِّفل إلى العنف في هذه الفترة إلى اكتسابه لوسائل أخرى للحصول على ما يريده، و تتمثَّل هذه الأخيرة في اللُّغة الَّتي تسمح له بفهم الآخرين و إيصال أفكاره إليهم، ممَّا يساعده على التَّواصل مع محيطه. كمَّا أنَّ لعب المصارعة يعدُّ مؤشِّرا على نموِّ الطِّفل رغم احتمال الإصابة فيها. فهي تعلِّم الأطفال و الذُّكور خاصَّة التَّحكم في الذَّات و في حركاتهم العنيفة في أيِّ وقت، كما أنَّها تسمح لهم بالتَّمييز بين الحركات المسموحة من غير المسموحة و تعوِّدهم على احترام القواعد لأنَّها عادة تخضع لضوابط تتمثَّل في منح الآخر فرصة استرجاع أنفاسه و منع استعمال قوَّة تضرُّ بالطَّرف الآخر، و كذا الحرص على جعل كلِّ واحد يشارك فيها يستمتع بها. و يُعدُّ تعلُّم مؤهِّلات اجتماعيَّة تسمح بفهم و بناء علاقات مع الغير

كالمشاركة، مساعدة الآخرين، انتظار الدَّور، التَّفاوض ...الخ. سببا آخر في ضبط الطِّفل لسلوكه أكثر، ممَّا يجنِّبه الدُّخول في الصِّراعات.[1]

3.1.3. العنف لدى الشَّباب:

حسب منظمة الصِّحة العالميَّة، فإنَّ العنف لدى الشَّباب هو ظاهرة منتشرة في المجتمع. و هي عادة ما تتلازم مع سلوكيَّات أخرى مثل التَّهرب من الواجبات، الغياب عن المدرسة، استهلاك المخدِّرات، القيادة المتهوِّرة...الخ.

و يرتبط عنف الشَّباب بأشكال العنف الأخرى، فمثلا، فإنَّ مشاهدة العنف داخل المحيط الأسريِّ أو التَّعرض لانتهاك جنسيٍّ من شأنه رفع احتمال رجوعهم للعنف كوسيلة مقبولة لحلِّ مشاكلهم. و لا يستثنى من هذا أشكال الصِّراع الأخرى كالحروب الَّتي تُهيِّء الشَّاب لتبنِّي نزعة عنيفة.

و يعدُّ الدُّخول في عراكٍ السُّلوك العنيف الشَّائع لدى الأطفال في سنِّ التَّمدرس، و قد صرَّح ثلث التَّلاميذ حسب دراسات في مختلف دول العالم أنَّهم دخلوا في عراك و هم يشكِّلون مرتين أو ثلاثا نسبةً أعلى من تلك المسجَّلة لدى الإناث. و في دراسة شملت 27 دولة، تبيَّن أن غالبية الأطفال ذوي 13 سنة، مارسوا الإستقواء و لو في فترة معيَّنة من حياتهم.

و يعدُّ حمل السِّلاح سلوكا شائعا لدى الذُّكور المتمدرسين أكثر من الإناث. و يظهر اختلاف في الأرقام المبلَّغ عنها في مختلف الدُّول، ففي إفريقيا الجنوبيَّة، صرَّح 9.8 % من الذُّكور و 1.3% من الإناث حملهم لسكِّين معهم إلى المدارس خلال الأسابيع الأربعة الَّتي سبقت الدِّراسة. و في اسكتلندا، صرَّح 34.1% من الذُّكور و 8.6% من الإناث و الَّذين تتراوح أعمارهم ما بين 11 و 16 سنة حملهم لسلاح و لو لمرَّة واحدة في حياتهم. و في هولندا، وجدت الدِّراسة أنَّ 21 % من التَّلاميذ في الطَّور المتوسِّط يملكون سلاحا، و 8 % منهم أحضروا فعلا سلاحا إلى المدرسة. و في الولايات المتَّحدة الأمريكيَّة، كشفت دراسة مسحيَّة أنَّ 17.3 % من التَّلاميذ ما بين

[1] Ibid. p. 4,8.

09 سنوات و 12 سنة قد حملوا سلاحا خلال الشَّهر الَّذي سبق الدِّراسة، و كان ما نسبته 6.9 % قد فعلوا ذلك داخل المدرسة.[1]

4.1.3. تطوُّر السُّلوك العنيف لدى الشَّباب:

بعض الأطفال الَّذين يبدون مشاكلا في سلوكهم في مرحلة الطُّفولة الباكرة يبدون سلوكا عنيفا يتطوَّر تدريجيًّا قبل و أثناء مرحلة المراهقة. و بِلغة الأرقام، فإنَّ ما يتراوح بين 20% إلى 45 % من الذُّكور و 47 % إلى 69 % من الإناث يقعون تحت ما يسمَّى بـ " الطَّريق التَّطوريَّة المستديمة لسيرة الحياة" و هم يقومون بالأفعال الأكثر عنفا و يستمرُّون في سلوكهم العنيف حتَّى بعد البلوغ.

لقد أجريت دراسات ممتدَّة عل فترات زمنيَّة طويلة بغرض فهم العنف من الطُّفولة إلى المراهقة، ثمَّ من المراهقة إلى البلوغ، بيَّنت أنَّ العنف في الطُّفولة ينبئ بالعنف خلال المراهقة و السَّنوات الأولى من البلوغ. و على سبيل المثال، فلقد توصَّلت دراسة سويديَّة و بالتَّحديد في "أوريبرو" إلى أنَّ ثلثي عيِّنة مكوَّنة من ألف شخص من الَّذين يتصرَّفون بعنف حتَّى سنِّ 26 سنة كانوا قد تميَّزوا بالعدائيَّة ما بين سِنِّ 10 سنوات إلى 13 سنة. و في دراسة أجريت في "كولومبوس"، "أوهايو" بالولايات المتَّحدة الأمريكيَّة، تبيَّن 59% من الشَّباب الَّذين أوقفوا قبل سِنِّ 18 بسبب أعمال عنف أُعِيد إلقاء القبض عليهم و هم بالغون خاصَّة من الَّذين ألقي القبض عليهم بسبب أعمال عنف كبيرة، ممَّا يعني أنَّ التَّوجُّه إلى العنف في سِنٍّ معيَّن يزيد من احتمال التَّصرف بعنف فيما بعد. و المجرمون طول العمر لا يمثِّلون إلاَّ نسبة قليلة، و معظم الشَّباب يسلكون طريق العنف في فترات قصيرة و هم يسمَّون "جناة المراهقة المحدودة". ففي دراسة مسحيَّة أجريت بالولايات المتَّحدة الأمريكيَّة سنة 1976 على عيِّنات بين 11 و 17 سنة، و الَّتي تمَّت متابعتها حتَّى سِنِّ 27 إلى 33 سنة، تبيَّن أنَّ نسبة قليلة من الشَّباب يستمرُّون بارتكاب أعمال العنف بعد بلوغهم، في حين أنَّ ثلاثة أرباع من الَّذين ارتكبوا عنفا كبيرا توقَّفوا عن سلوكهم بعد مدَّة سنة إلى ثلاث سنوات. و أغلبيَّة

[1]ORGANISATION MONDIALE DE LA SANTÉ, Rapport mondial sur la viol…, p. 27, 32.

الشَّباب الَّذين يصبحون عنيفين يندرجون ضمن جناة المراهقة المحدودة و الَّذين في الحقيقة لم يُظهِروا مطلقا أو أظهروا درجات قليلة من العنف في طفولتهم.

و للأسرة دور في اتِّجاه الشَّباب نحو العنف، فضعف الرَّقابة من طرف الأولياء على أبناءهم و استخدام العقوبات الجسديَّة من شأنها أن تُنبِئ بقوَّة عن عنفهم في فترتي المراهقة و البلوغ. و نفس الشَّيء يحدث حسب ما بيَّنته دراسات في "نيوزلندا" و المملكة المتحدَّة و الولايات المتَّحدة الأمريكيَّة بالنِّسبة للأطفال الَّذين ينشؤون وسط أحد الوالدين فقط. و من المتوقَّع أن يزيد العنف في حالة التَّفكُّك الأسريِّ بسبب الحروب، الأوبئة و التَّغيُّرات الاقتصاديَّة السَّريعة. و على العموم، فإنَّ العنف يزداد في المناطق الحضريَّة أكثر من الرِّيفيَّة. كما لا يمكن إغفال دور التَّغيُّرات الدِّيموغرافيَّة و الاجتماعيَّة في ظهور العنف لدى الشَّباب، فاتِّباع الأساليب العصريَّة، التَّمدُّن، الهجرة و تغيير السِّياسات الاجتماعيَّة، كلُّها عوامل تساعد في زيادة العنف لدى الشَّباب. و يلعب الموروث الثَّقافيُّ على صعيد آخر دورا بارزا في الاتِّجاه إلى أو العزوف عن العنف. فقبول العنف كطريقة لحلِّ الصِّراع في المجتمع من شأنه أن ينقل نفس القيمة إلى الشَّباب.[1]

5.1.3. علاقة الفروق الجنسيَّة بالعنف :

تعتبر العلاقة بين الفروق الجنسيَّة و العنف مصدر خلاف بين الباحثين حسب تخصُّصهم، فالبيولوجيُّون يرون أنَّ لكلِّ جنس ميزاته الطَّبيعيَّة الَّتي تجعله مختلفا عن النَّوع الآخر. أمَّا علماء الاجتماع فلهم رأي آخر مفاده أنَّ الاختلافات الَّتي تظهر في سلوك الجنسين نابعة من عوامل اجتماعيَّة و ثقافيَّة. و رغم أنَّ درجة العنف الجسديِّ تقلُّ عند النَّوعين في نفس العمر، إلاَّ أنَّ شدَّة عنف كلِّ جنس من حيث نتائجه تبقى مختلفة حتَّى عند البلوغ. و يبقى عنف الذُّكور الجسديِّ أكثر حدَّة من عنف الإناث. و رغم قلَّة الدِّراسات الَّتي أجريت على فئات عمريَّة كبيرة و الَّتي كان هدفها المقارنة بين حدَّة العنف الجسديِّ بين الجنسين، يبقى واضحا أنَّه حتَّى في السَّنوات الَّتي تتراوح ما بين 65 و 96 سنة، يحافظ كلُّ جنس على نفس الميزة. و فيما يتعلَّق بالأنواع الأخرى

[1] Ibid., p. 33-43.

للعنف، فإنَّه يزداد في نفس الوقت الَّذي نلاحظ فيه نقص لجوء الأطفال إلى العنف الجسديِّ، أي في سِنِّ الرَّابعة. وبالمقابل، تزداد درجة خطورة العنف الجسديِّ عند اللُّجوء إليه. و يأخذ العنف اللَّفظيُّ أشكالاً تخصُّ كلَّ جنس، فنجد أنَّ الذُّكور يقومون به وجها لوجه عكس الإناث. و فيما يخصُّ العنف اللَّفظي غير المباشر، فهو شائع أكثر عند الإناث و يبلغ ذروته حسب دراسة فلنديَّة ما بين 11 و 17 سنة.[1]

3. 2. العنف الإعلاميُّ:

لقد حضي العنف الإعلاميُّ باهتمام الباحثين و المنظِّرين و حتَّى عامَّة النَّاس مع انتشار وسائل الاتصال الجماهيريَّة و الَّتي تزامنت مع انتشار وتيرة العنف.

3. 2. 1. نشأة الدِّراسات حول أثر وسائل الإعلام على الجمهور:

منذ ظهور وسائل الاتِّصال الجماهيريَّة، استقطبت هذه الأخيرة اهتمام الباحثين الَّذين سعوا إلى دراسة أثر وسائل الإعلام على الجمهور، فتحوَّلت هذه الإشكاليَّة إلى اهتمام سياسيٍّ، ثقافيٍّ و اجتماعيٍّ.

و لقد كانت الانطلاقة من النَّتائج إلى وصل إليها الأمريكيُّ "هارولد لاسوال" (Harold Lasswell)، ففي كتابه "تقنيات الدِّعاية في عالم الحرب" (Propaganda technic in the world war)، نجد خلاصته و الَّتي مفادها أنَّ الجمهور خلال الحرب العالميَّة الأولى يتأثَّر بصفة مطلقة بمحتويات وسائل الإعلام المعروضة عليه. و لقد سيطرت هذه الفكرة إلى غاية اكتشافات الأمبيريقيِّين[2] و بالتَّحديد، بحوث "بول لازارسفالد" (Paul Lazarsfeld) الَّتي رسمت منعرجا في تاريخ نظريَّات تأثير وسائل الاتِّصال الجماهيريَّة على الجمهور. و في كتابه الموسوم "اختيار الشَّعب" (The people's choise) و المنشور سنة 1944، دعا "لازارسفالد" إلى إدماج الشَّبكات الاجتماعيَّة في تحليل وسائل الاتِّصال، لأنَّ كلَّ فرد ينتمي إلى مجموعة ما كالعائلة، المدرسة، الكنيسة،...الخ. تقوم بتوجيه. واستنتج هذا الباحث في

[1] ARCHER John, Différences sexuelles dans le développement de l'agressivité, de la petite enfance à l'âge adulte, sur Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants, [en ligne], publié en Janvier 2012, [consulté le 02 Novembre 2012].
[2] LOHISSE Jean, La communication, De la transmission à la relation, De Boeck Université, 2001, p. 80.

نهاية الدِّراسة الَّتي قام بها أنَّ ثلث الاختيارات النِّهائيَّة للنّضاخبين تنشأ من خلال المحادثة و الَّتي تفضي إلى ظهور روَّاد الرَّأي. واعتبر أنَّ الأطروحة الَّتي تعتقد أنَّ لوسائل الاتِّصال أثرا مطلقا على المجتمع خاطئة؛ فأثر هذه الأخيرة غير مباشر، نسبيٌّ و يخضع لعمليَّة تصفية عن طريق القدرات المعرفيَّة للمتلقِّي، فتكون الرِّسالة بهذا تسير في اتِّجاه أفقيٍّ و ليس عموديٍّ من المُرسِل إلى المُرسَل إليه. و بفضل هذه النَّظريَّة، سيطر "لازارسفالد" على ميدان البحث في الاتِّصال إلى غاية بداية السِّتينات. و بعد نشره كتاب "التَّأثير الشخصي" (Personal influence) بعد دراسة العوامل المحدِّدة للاختيار في استهلاك الموضة و السِّينما...الخ. سار على منهجه الكثير من الباحثين مثل "جوزيف كلابر" (Joseph Klepper) و "إفرات رجرس" (Everett Regars). و خلال السَّنوات الممتدَّة من 1960 إلى 1970، نشأ و تطوَّر تيَّار جديد بقيادة "بول لازارسفلد" و الْتَفَّ حوله الكثير من الباحثين و حاولوا من خلاله قلب الإشكاليَّة المعتادة عن أثر وسائل الاتِّصال الجماهيريَّة على المتلقِّين إلى أثر المتلقِّين على وسائل الاتِّصال الجماهيريَّة، فاعتبروا أنَّ المتلقِّين يختارون وسيلة الاتِّصال الَّتي يريدون تتبُّعها و راقبوا في نفس الوقت الآثار الَّتي يمكن أن تتركه على سلوكاتهم.[1]

بعد الحرب العالميَّة، اتَّجهت الأنظار نحو الأفلام الَّتي قدَّمت صورا عن الموت و العذاب و كذا إلى الأشرطة المرسومة الَّتي نشرت بدورها محتويات عنيفة. و لم تتَّجه الأنظار إلى دراسة أثر وسائل الإعلام على الأطفال إلاَّ في السِّتينيَّات. و لقد توصَّلت الدِّراسات السَّابقة إلى استخلاص أربعة عوامل يمكنها أن تتدخَّل في عمليَّة تفسير (Décodage) الأطفال للعنف المروَّج في وسائل الإعلام و هي:

– الحالة الَّتي تقدَّم فيها الصُّور العنيفة؛ فالعنف يمكن أن يقدَّم على أنَّه للعقاب كما يمكن أن يقدَّم على أنَّه للمتعة.

– أمَّا العامل الثَّاني فيتعلَّق بما يتوقَّعه الطِّفل المتلقِّي من هذه المحتويات، بحيث أنَّ الطِّفل الَّذي يرغب في احتراف السَّرقة لا يشاهد لقطات تعرض فيها السَّرقة بنفس طريقة الطِّفل الَّذي يشاهدها من أجل التَّرفيه فقط.

– البيئة القريبة للطِّفل.

[1] MAIGRET Éric, Sociologie de la communication et des médias, Armand Colin, 2004, p. 75- 80.

– البيئة الثَّقافيَّة الأوسع للطِّفل، بمعنى أن يكون مثلا منتميا إلى العالم المتقدِّم أو العالم "المتخلِّف".[1]

3. 2. 2. نشأة الدِّراسات حول أثر وسائل الإعلام العنيفة على الجمهور:

تميَّزت المجتمعات الدِّيمقراطيَّة في سنوات السِّتينات بظاهرتين هما: تصاعد العنف و تعميم التِّلفاز في المنازل و الَّذي أصبحت لديه مكانة أكبر في الحياتين الخاصَّة و العامَّة، فاستُنتِج أنَّ العنف الَّذي يُمرَّر عبر وسائل الإعلام هو سبب أشكال العدوانيَّة المختلفة لدى الشَّباب الَّذين يتابعون برامج ذات محتويات عنيفة. و في سنة 1982، بلغ عدد الدراسات المنشورة حول هذا الموضوع و خاصة أثر التِّلفاز على السُّلوك 2500 دراسة و هذا في الولايات المتَّحدة الأمريكيَّة لوحدها. في فرنسا، اعْتُمِد النَّموذج الميكانيكيُّ في دراستهم إلى غاية السِّتينيَّات حين استوجب الرُّجوع إلى نماذج أخرى.

فيما يخصُّ النَّتائج المتوصَّل إليها، فلقد كانت مختلفة جدًّا، و يمكن تصنيفها إلى ثلاث أطروحات هي: أطـروحة الأثر التَّنفيسيِّ و التي حسبها تساعد وسائل الاتِّصال الفرد من خلال البرامج العنيفة على تخفيف عنفه. أمَّا الأطروحة الثَّانية، فهي أطروحة التَّعلُّم بالملاحظة، الَّتي ترى أنَّ وسائل الاتِّصال من شأنها أن ترفع نسبة العنف في السُّلوك داخل المجتمع عن طريق التَّعلم بالملاحظة. و أخيرا، نجد أطروحة التَّرسيخ، و في هذا النَّموذج، يرى الباحثون أنَّ وسائل الاتِّصال تلعب دور مدعمٍّ للعنف لدى الأشخاص الَّذين هم أصلا عنيفين.[2]

3. 2. 3. النَّظريَّات الأساسيَّة لأثر العنف الإعلاميِّ على الجمهور:

بعد سلسلة من الأبحاث الميدانيَّة حول إشكاليَّة أثر العنف الإعلاميِّ على الجمهور، برزت ثلاث أطروحات أساسيَّة تحاول كلٌّ واحدة منها شرح الآليَّة الَّتي تحكم

[1] TISSERON Serge, Enfant sous influence, Les écrans rendent t- ils les enfants violents ? , Armand Colin, 2002, p. 10- 13.
[2] LAZAR Judith, Sociologie de la communication de masse, Armand Colin, 1991, p. 161, 162.

علاقة المحتوى بالمرسل إليه. يتعلَّق الأمر بنظريَّة التَّنفيس أو التَّطهير، نظريَّة التَّأثير الانتقائيِّ و نظرية التَّعلم بالملاحظة.

3. 2. 3. 1. نظريَّة التَّنفيس أو التَّطهير(Effet cathartique):

تقوم نظريَّة التَّنفيس على مبدأ مفاده أنَّ المتلقِّي قادر على التَّخلص من عدائيَّته عن طريق مشاهدة برامج ذات محتويات عنيفة بدل ممارسة العنف في حياته الواقعيَّة عن طريق تخيُّل نفسه فيها، و هذا ما سمَّاه "فيشباخ" (Feshbach) و "سنجر" (Singer) بالمشاركة السِّلبيَّة في الصِّراع العنيف. هذه المشاركة تسمح بتهدئة المتلقِّي و تغنيه عن ممارسة العنف. و فعلا، هناك دراسات أثبتت صحَّة هذه النَّظرية من بينها، تلك الَّتي أجريت على مجموعتين من الطُّلاب، الأولى شاهدت فيلما للملاكمة و الثَّانية فيلما يخلو من مشاهد العنف، و كانت النَّتيجة مطابقة لما أتت به هذه النَّظريَّة. فالعنف في السُّلوك ظهر فيما بعد على أفراد المجموعة الثَّانية أكثر من المجموعة الأولى.[1] و لقد لوحظ أنَّ هذه الوظيفة التَّنفيسيَّة تؤدِّيها وسائل الإعلام أكثر عند الأشخاص المنحدرين من بيئة اجتماعيَّة- ثقافيَّة متواضعة لأنَّهم لا يمتلكون قنوات أخرى للتَّنفيس عن عنفهم و التَّحكم فيه.[2]

3. 2. 3. 2. نظريَّة التَّأثير الانتقائيِّ:

تقوم هذه النَّظريَّة بدورها على مبدأ آخر، حيث أنَّها ترى أنَّ المتلقِّين يختارون من بين البرامج المقترحة عليهم تلك الَّتي تتوافق مع مبادئهم، قيمهم، أسلوب حياتهم، ثقافاتهم...الخ.، فإذا كان الفرد مهتمًّا أصلا بالسِّياسة، فهو ينتقي من بين كلِّ القنوات المتوفِّرة القنوات السِّياسيَّة أو برامج سياسيَّة. و إذا كان مهتمًّا بالاقتصاد، قام كذلك بانتقاء ما له علاقة بالاقتصاد. و هكذا، فإنَّ نفس الشَّيء ينطبق على اختيار الجمهور لمحتويات برامجيَّة عنيفة، فالجمهور العنيف هو الَّذي يتَّجه نحو البرامج و المضامين العنيفة، و ليست هذه الأخيرة هي الَّتي تجعل منه عدائيًّا و عنيفا.

---

[1] عدلي العبد عدلي عاطف، مدخل إلى الاتصال و الرأي العام، الأسس النظرية و الإسهامات العربية، دار الفكر العربي، 1997، ص 207-209.

[2] LAZAR Judith, op.cit, p. 161.

إنَّ مرحلة الانتقاء هي أوَّل ما يقوم به الجمهور، و تأتي بعدها عمليَّة ثانية تتمثَّل في إعطاء تفسيرات للمضامين المتلقَّاة بأشكال مختلفة على حسب الجنس، السِّن، المكانة الاجتماعيَّة...الخ. و كمرحلة ثالثة، يقوم المتلقِّي بتذكُّر ما يميل إليه أكثر، و هذا ما يسمَّى بمبدأ التَّذكُّر الانتقائيِّ. و حين تسمح الظُّروف و يمرُّ المتلقُّون بحالات اجتماعيَّة معيَّنة، يستجيب كلٌّ واحد حسب ما قام بانتقائه.[1]

إنَّ نقص الاستقرار في المحيط الاجتماعيِّ للمتلقِّي يجعل احتمال تدعيم العدائيَّة عند الأفراد واردا أكثر. و بالمقابل، فإنَّ استقرار المحيط الاجتماعيِّ، يجعل وسائل الاتِّصال لا تؤثِّر كثيرا في سلوك الجمهور، و لهذا السَّبب، يعتقد الباحثون أنَّ حذف البرامج الإعلاميَّة من وسائل الاتِّصال الجماهيريَّة لن يحذف العنف من المجتمع.[2]

بصيغة مختصرة، تعتقد هذه النَّظريّضة أنذض وسائل الاتِّصال العنيفة تدعم عنف المتلقِّين و ليست هي السَّبب فيه.

3. 2. 3. 3. نظريَّة التَّعلم بالملاحظة:

من خلال التَّسمية الَّتي أطلقت على هذه النَّظريَّة، يمكن أن نفهم محتواها، فهي تعتبر أنَّ وسائل الاتِّصال – عبر محتويات برامجها – تقوم بتعليم الجمهور نمطا معيَّنا من السُّلوك و تقدِّم نموذجا لحلِّ الصِّراع. ويمكن أن نجد هذه النَّظريَّة تحت تسميات مختلفة هي: نظريَّة النَّموذج، نظريَّة التَّعلم الاجتماعيِّ، نظريَّة الملاحظة الاجتماعيَّة...الخ. و تشرح هذه النَّظريَّة كيف يكتسب الجمهور سلوكا جديدا، بما في ذلك السُّلوك العدوانيَّ، عن طريق الملاحظة و تقليد شخصيَّة ما، فيتعلَّم المشاهد أنَّ هذا الحلَّ فعَّال لحلِّ كلِّ الصِّراعات المستقبليَّة الَّتي ستواجهه.[3] و تزداد عمليَّة تنميط السُّلوك حسب نموذج شخصيَّات البرامج الإعلاميَّة عند الأطفال في حالة غياب الوالدين الَّذين يؤدِّيان دور المرشد [4] و كذا عند المراهقين الَّذين هم بصدد البحث عن نموذج لتقليده.[5]

---

[1] ديظير ملفين ل. و بول- روكيتش ساندرا ، نظريات وسائل الإعلام، الدار الدولية للنشر و التوزيع، 1999، ص، 276-279.

[2] LAZAR Judith, op. cit., p. 161-162.

[3] Ibid., p. 161-162.

[4] عدلي العبد عدلي عاطف، نفس المرجع، ص. 211.

[5] LAZAR Judith, op. cit., p, 162.

خلاصة:

يعتبر عنف الأطفال بما في ذلك أثناء اللَّعب ظاهرة إنسانيَّة طبيعيَّة؛ فهو لغة التَّواصل الأولى الَّتي يستخدمونها للتَّعبير عن حاجياتهم قبل أن تتطوَّر قدرتهم على النُّطق و مهاراتهم الكلاميَّة عن طريق التَّنشئة الاجتماعيَّة المباشرة أو بواسطة الاستيعاب من محيطهم الاجتماعيِّ. و بناءا عليه، لا يمكن النَّظر إلى العنف في ألعاب الأطفال الجديدة بما فيها ألعاب الفيديو كشيء دخيل على نمط لعبهم خاصَّة الذُّكور، بل هي مستوحاة منه، إلاَّ أنَّها تتميَّز من جهة بطابع أكثر واقعيَّة لكونها تعوِّض الصُّور الخياليَّة الَّتي يرسمها في ذهنه بصور متحرِّكة، و من جهة أخرى، تغني الطِّفل عن الحركة في مساحة أكبر و لا تطلَّب منه التَّنقل من مكان إلى آخر. و أحيانا أخرى تغنيه عن مشاركين له في اللَّعب، فالألعاب الجديدة إذن لم تأت من حيث فكرتها الرَّئيسيَّة بشيء جديد، بل لم تقم إلاَّ بتغيير الشَّكل مع إضفاء تفاصيل قد تكون أحيانا مستوحاة من الخيال العلميِّ و وليدة مجتمع قوامه تكنولوجيا متطوِّرة (مثل بذلة محارب ذات تطبيقات ذكيَّة غير مصنوعة في الواقع و موجودة في لعبة فيديو). و من هنا يبرز دور الأسرة أوَّلا و باقي مؤسَّسات التَّنشئة الاجتماعيَّة كجماعات تأويل في الحدِّ من ظاهرة عنف الأطفال، فرغم كون العنف يتراجع في سِنٍّ مبكرة و بصفة آليَّة في أغلب الأحيان، إلاَّ أنَّ دور هذه الأخيرة يبقى محوريًّا، حيث أنَّ وظيفتها تكمن في تلقينه مختلف الضَّوابط الاجتماعيَّة و المعايير الَّتي من شأنها الحفاظ على النِّظام في بيئته القريبة و داخل مجتمعه بصفة عامَّة. و كلَّما غابت هذه المؤسَّسات أو تراخت في أداء وظيفتها كرقيب ذو سلطة قهريَّة، طغت الفردانيَّة على الوعي الجماعيِّ، ممَّا يؤدِّي إلى تفشِّي الانحراف.

الباب الثَّاني

الجانب الميدانيُّ

الفصل الثَّالث:

الأدوات المنهجيَّة للبحث الميدانيِّ

فهرس الفصل الثالث: الأدوات المنهجية للبحث الميداني

تمهيد

1. المنهج 110

2 . المناهج المستخدمة لدراسة الجمهور 110

3 . المناهج المستخدمة لدراسة التلقي 113

4. المنهجية المتبعة في الدراسة 115

5. التحليل المفاهيمي 118

6. أداة جمع البيانات حول اللاعبين 120

7. تقديم ميدان الدراسة 121

8. العينة 123

9. الدراسة الاستطلاعية الميدانية 127

خلاصة

تمهيد:

تتميَّز البحوث العلميَّة عن غيرها من طرق تحصيل المعرفة ببنائها على أسس منهجيَّة دقيقة ترتبط فيما بينها و تسمح للباحث بالوصول تدريجيًّا إلى الحقيقة.

إنَّ اختيار المنهج ليس اختيارا بالمعنى اللَّفظي للكلمة، بل تفرضه في الواقع طبيعة الموضوع، الإشكاليَّة و أهداف الدِّراسة. و يتعيَّن على الباحث الإحاطة بمختلف المناهج، مزاياها و حدودها حتَّى يعرف ما يتلاءم مع بحثه.

في هذا الفصل، سيتعرَّف القارئ على كلِّ ما يخصُّ الأدوات المنهجيَّة المُعتمدَة في هذا البحث و الإجراءات التَّطبيقيَّة المتَّبعة من أجل جمع المعطيات و تحليل البيانات سواء نظريًّا أو عمليًّا، و المبرِّرات الَّتي كانت وراء هذه الاختيارات، مجتمع البحث و كذا العينة و طريقة اختيارها.

1. المنهج:

حسب "مادلين جرافيتز" (Madeleine Grawitz)، يُعرَّف المنهج على أنَّه مجموعة منسَّقة من الإجراءات تستخدم من أجل الوصول إلى هدف أو أكثر. فهي عبارة عن بنية من المبادئ الَّتي تحكم كلَّ بحث منظَّم، مجموعة من المعايير الَّتي تسمح باختيار و تنسيق التِّقنيات. [1]

2 . المناهج المستخدمة لدراسة الجمهور:

لفهم المنهجيَّة المستخدمة لدراسة التَّلقِّي، لا بدَّ من فهم كلِّ المناهج المستخدمة لدراسة الجمهور على اعتبار أنَّ منهجيَّة دراسات التَّلقِّي تقوم على المزج بين كلِّ هذه المناهج المعتمدة لدراسة الجمهور و الَّتي ندرج في إطار عامٍّ في منهج العلوم الاجتماعيَّة و منهج الدِّراسات الأدبيَّة. فدراسات العلوم الاجتماعيَّة الَّتي تندرج ضمنها الدِّراسات حول الأثر و الدِّراسات حول الاستعمالات و الارضاءات هي في غالبيتها كمِّية تحاول قدر المستطاع أن يبقى الباحث بعيدا عن موضوع البحث من خلال الارتكاز على مبدأ البحث من خلال مراحل محدَّدة تنطلق من المقاربة النَّظريَّة و الفرضيَّات و تليها الملاحظة ثمَّ عمليَّة التَّحقُّق. أمَّا المنهج الأدبيُّ الَّذي تدخل في إطاره التَّحليلات الأدبيَّة و الدِّراسات الثَّقافيَّة، فهو على العكس، يكون غالبا كيفيًّا لا يفصل بين هذه المراحل و يمنح دورا أكبر للباحث.[2]

2. 1. منهج الدِّراسة حول الآثار و الاستعمالات و الارضاءات:

تتميَّز المناهج المعتمدة لدراسة كلٍّ من الآثار و الاستعمالات و الارضاءات بتعدُّدها و تعدُّد تقنيَّاتها، و هي مستقاة من العلوم الاجتماعيَّة. نذكر منها على سبيل المثال المنهج التَّجريبيَّ في المخابر، المنهج التَّجريبيَّ في الوسط الطبيعيِّ، الدِّراسات عن طريق الاستمارة و المقابلات المنمَّطة، الملاحظة بالمشاركة...الخ.

[1] GRAWITZ Madeleine, op. cit., p. 352.
[2] JENSEN Klaus Bruhn et ROSENGREN Karl Erick, Cinq traditions à la recherche du public, Hermès, 1993, p. 291-292.

و فيما يخصُّ الاختلاف، فإنَّ دراسات الأثر تتَّجه بصفة عامَّة نحو التِّقنيات المهيكلة و المنمَّطة أكثر، في حين أنَّ الدِّراسات حول الاستعمالات تفضِّل غالبا التِّقنيات الأقلَّ هيكلة و الأكثر "طبيعيَّة" مثل المقابلات المتعمِّقة و الملاحظة بالمشاركة. و لكنَّ الملاحظ حاليًّا هو الاتِّجاه إلى المزج بين عدَّة تقنيات و الميل نحو متابعة تطوُّر الظَّاهرة عبر الزَّمن تصل أحيانا إلى فترات طويلة جدًّا و المقارنة عبر الزَّمان و المكان. [1]

2. 2. التَّحليل الأدبيُّ:

هناك فرق جوهريٌّ بين البحوث في العلوم الاجتماعيَّة و البحوث الأدبيَّة، فهذه الأخيرة عادة لا تفرِّق منهجيًّا بين تحليل «المعطيات» و تأويلها. بل تحاول إنتاج عن طريق مختلف المناهج النَّقديَّة للنُّصوص المستمدَّة من اللِّسانيَّات، النَّظريَّة الأدبيَّة و علم البيان ما يمكن تسميته بالتَّحليل التَّأويليِّ و الَّذي يهدف إلى الوصول إلى قراءة أو عدَّة قراءات ممكنة و معقولة. تكون هنا أداة البحث هي قدرة الباحث على التَّأويل و تُستنبَط فئات التَّحليل على الأخصِّ من الأعمال الأدبيَّة المراد دراستها. أمَّا المعنى، فهو مبنيٌّ بالرُّجوع إلى السِّياق الَّذي كُتِب فيه النَّص و يمكن أن يمتدَّ إلى السِّياق الاجتماعيِّ، عوامل تاريخيَّة أو تحليليَّة نفسيَّة لفهم مؤلَّف ما، قُرَّاء ما أو أصل موضوع أدبيٍّ ما. و بهذا يكون نادرا ما يتطرَّق البحث لدور القارئ الفعليِّ (Lecteur empirique) باستثناء بعض الأعمال المتأثِّرة بعلم الاجتماع، علم النَّفس أو علم النَّفس الاجتماعيِّ. [2]

3.2. المقاربة الثَّقافيَّة:

على الرَّغم من أنَّها مستقاة من الدِّراسات الأدبيَّة، فإنَّ المقاربة الثَّقافيَّة تُؤوِّل النَّص بالرُّجوع إلى أطر شرحٍ خارج النَّص المراد دراسته. فالخطابين الأدبيُّ و الإعلاميُّ مرتبطان بممارسة اجتماعيَّة و ثقافيَّة أوسع، فتكون بهذا فئات التَّحليل مبنيَّة على نظريَّات البنية الاجتماعيَّة و الذَّاتيَّة في نفس الوقت. و تبقى قدرة الباحث على

[1] Ibid. p. 292-293.
[2] Ibid. p. 293-294.

التَّأويل أداة رئيسيَّة للدِّراسة، و لكنَّها لا تهتمُّ فقط بالأعمال الأدبيَّة "الرَّاقية"، بل تهتمُّ كذلك حتَّى بالمحادثات اليوميَّة. و مهما تكون هذه المقاربة قد أعطت دورا أكبر للجمهور في البناء الاجتماعيِّ للمعنى و حتَّى رفض البناء الاجتماعيِّ الَّذي تقدِّمه وسائل الإعلام و الاتِّصال، فإنَّها قامت بالتَّحليل بناءا على الخطابات الكبرى الثَّقافيَّة على حساب الدِّراسات الميدانيَّة للمنتجين و المتلقِّين المحليِّين لهذه الخطابات.[1]

4.2. دراسات التَّلقِّي:

تنطلق دراسات التَّلقِّي على المقارنة بين خطاب وسيلة الاتِّصال و خطاب الجمهور، و هذا بالاستفادة من منهجيَّة التَّحليل التَّأويليِّ المنبثقة من الدِّراسات الأدبيَّة و اعتبار الاتِّصال كخطاب ذو إطار اجتماعيٍّ مثلما فعل أصحاب التَّيَّار الثَّقافيِّ.

و للوصول إلى خطاب الجمهور، تعتمد دراسات التَّلقِّي على دراسات ميدانيَّة ذات عيِّنة صغيرة و تلجأ خاصَّة إلى المقابلات المتعمِّقة و الملاحظة بالمشاركة. و بهذه المقارنة، فإنَّها تقدِّم كيف تُستوعَب المضامين من جمهور محدَّد. و بالإضافة إلى هذا، و آخذة بعين الاعتبار السِّياق الاجتماعيَّ و الدَّور الَّذي تلعبه المؤسَّسات السِّياسيَّة و الثَّقافيَّة، فهي تبيِّن كيف يساهم الجمهور في إنتاج اجتماعيٍّ للمعنى و للأشكال الثَّقافيَّة من خلال الانتماء إلى جماعات تأويل معرَّفة اجتماعيًّا. و تبقى معرفة فيما توجِّه الدَّلالات المقدَّمة من الوسائط الفعلَ و المعارف الاجتماعيَّة من خلال دراسات أكثر شموليَّة.

و يبقى من النَّادر أن تصل دراسات التَّلقِّي إلى نتائج يمكن تعميمها حتَّى و إن لم تكتف بدراسة مجموعات صغيرة. و هو نفس المشكل المنهجيِّ الَّذي تواجهه الدِّراسات الثَّقافيَّة و كذا الدِّراسات الأدبيَّة. في حين أنَّ قابليَّة التَّعميم في دراسات الأثر و دراسات الاستعمالات و الإرضاءات حاسمة و تقدِّم أبحاثا ذات عيِّنات تمثيليَّة.

وفي الأخير، يمكن تلخيص منهجيَّة دراسة التَّلقِّي في خصائص هي:

– من حيث المنهجيَّة: خاصَّة أدبيَّة.

[1] Ibid., p. 294

– من حيث المقاربة: تقريبا لا تكون تجريبيَّة، نادرا كمِّيَّة، دائما مقابلات متعمِّقة و تحليل محتوى.

– من حيث تقنيات التَّحليل: نادرا إحصائيَّة و دائما تأويليَّة.

– من حيث طريقة العرض: جداول إحصائيَّة أحيانا، عرض لفظيٌّ تحليليٌّ و كذا عرض لفظي سرديٌّ دائما.[1]

3 . المناهج المستخدمة لدراسة التَّلقِّي:

إن البحوث في موضوع التَّلقي الإعلاميِّ لم تحظ بدراسات كافية ممَّا لم يسمح بالوصول إلى الدِّقة المنهجيَّة الَّتي وصل إليها البحث في المواضيع الأخرى الَّتي تعنى بالظَّواهر المرتبطة بالاتِّصال كدراسة المرسل، المرسل إليه، الرِّسالة...الخ. هذا ما جعل كلًّا من "ماري بيار كوربي" (Marie-Pierre Courbet) و "ديديي كوربي" (Didier Courbet) يحاولان تقديم منهجان علميَّان لدراسة التَّلقِّي مع شرح مبادئها. يتعلَّق الأمر بمنهجيَّة سرد التَّلقِّي الاستذكاريِّ (RRR : Récits de Réception Rétrospectifs) و منهجيَّة دراسة الأفكار المعبَّر عنها بالتَّزامن مع التَّلقِّي (ECER :Étude des Cognitions verbalisées concomitantes En Réception)، حيث أنَّ كلاَ المنهجين يتَّفقان على مبدأ أنَّ الظَّواهر الاتِّصاليَّة هي ظواهر مركبَّة.[2] للإشارة، فإنَّ ترجمة أسماء المنهجين من اللُّغة الفرنسيَّة إلى اللُّغة العربيَّة اعتمد على ترجمة المعنى بدل التَّرجمة الحرفيَّة.

3. 1. منهجيَّة سرد التَّلقي الاستذكاريِّ:

تستخدم منهجيَّة سرد التَّلقِّي الاستذكاريِّ لجمع البيانات و تحليلها استذكار المتلقِّي لردود فعله، تمثُّلاته، و سلوكه أثناء تلقِّيه لحدث إعلاميٍّ فريد و مهمٍّ، حيث أنَّه يطلب من الشَّخص الَّذي تجرى معه مقابلة حرَّة أن يستذكر ردود فعله أثناء مشاهدته للحدث الإعلاميِّ موضوع الدِّراسة و يتدخَّل الباحث ليساعده للتَّعبير عنها. و تكمن حدود

[1] Ibid., p. 294-297.

[2] COURBET Marie-Pierre et COURBET Didier, Analyse de la réception des messages médiatique, Récits rétrospectifs et verbalisation concomitantes, Communication et lang., 2009, p. 117-119.

استعمال هذه المنهجيَّة في عدم التَّمكن من تحديد المدَّة المناسبة الَّتي يحافظ فيها المبحوث عن ذكرياته الخاصَّة بالرِّسالة المتلقَّاة و تعرُّضه للنِّسيان مع مرور الوقت. بعد جمع البيانات، يقوم الباحث بتحليل ما سرده كلُّ فرد على حدا و بعدها، يقوم بتصنيفها للبحث عن البنى الكلِّيَّة الَّتي تتضمَّنها.

بالنِّسبة للعيِّنة في حالة اعتماد هذا المنهج، فهي لا بدُّ أن تكون منوَّعة من حيث السِّن، الجنس، الانتماء الجغرافيِّ...الخ. و لا تحتاج أن تكون كبيرة من حيث العدد لأنَّ دراسة 30 إلى 20 شخصا يعطي ما يصل من 90 إلى 100% من المعلومات، و لا تزيد العيِّنات الكبيرة معطيات جديدة إلى الدِّراسة.

من النَّاحية التَّطبيقيَّة، تتناسب هذه المنهجيَّة مع دراسة مواضيع ذات طابع سياسيٍّ-اجتماعيٍّ متفرِّد كوفاة الأميرة ديانا أو أحداث 11 سبتمبر 2001 و الَّتي تسبِّب انفعالا كبيرا لدى المشاهد.[1]

3. 2. منهجيَّة دراسة الأفكار المعبَّر عنها بالتَّزامن مع التَّلقِّي:

تندرج هذه المنهجيَّة ضمن المنهج التَّجريبيِّ و تعتمد على تسجيل ردود أفعال المتلقِّي أثناء المشاهدة عن طريق فصل المبحوث و تعريضه للمحتوى المراد دراسته، على أن يعبِّر بصوت مسموع عن كلِّ الأفكار الَّتي ترد في ذهنه أثناء المشاهدة. في هذه الحالة، يجب تسجيل كذلك في نفس الوقت الصَّوت الَّذي سمعه المبحوث و الَّذي أدَّى به إلى ردِّ فعل حتَّى يتمكَّن الباحث من الرَّبط و إيجاد العلاقة بينهما. و بهذا تكون هذه المنهجيَّة التَّجريبيَّة قد قضت على مشكل النِّسيان الَّذي قد يتعرَّض له من يسرد عن طريق الاستذكار. ضف إلى هذا، فإنَّ ردود الفعل نظرا لتزامنها مع المشاهدة تكون أكثر عفويَّة. هذه المنهجيَّة تتلاءم مع دراسة الرَّسائل ذات طابع إقناعيٍّ و يمكن استخدامها مثلا في الدِّراسات الكيفيَّة للبرامج أو الإشهار.

بالنِّسبة لحجم العيِّنة في حالة إتِّباع منهجيَّة دراسة الأفكار المعبَّر عنها بالتَزامن مع التَّلقِّي، فإنّه يكفي للباحث أن يأخذ ما يسمح بإجراء اختبارات إحصائيَّة للحصول على نتائج موثوق فيها، فالدِّراسات الَّتي تأخذ في حدود 30 وحدة إحصائيَّة في كلِّ

[1] Ibid. p. 119, 126.

مجموعة دراسة يكون نسبة الخطأ فيها أقلَّ من 5%. و لضمان نتائج أصحَّ، يجب على الباحث أن يتحلَّى بسلوك منمَّط قدر المستطاع تجاه أفراد العيِّنة حتَّى يكون سبب الاختلاف في النَّتائج راجعا إلى المتغيِّرات المستقلَّة و ليس إلى تغيُّر سلوكه.[1]

4. المنهجيَّة المتَّبعة في الدِّراسة:

بعد الاطِّلاع على مختلف المناهج الَّتي تستخدم في دراسة التَّلقِّي، تمَّ تحديد المنهجيَّة و الأدوات المناسبة لانجاز هذه الدِّراسة.

4. 1. المنهج الكيفيُّ:

بالعودة إلى أهداف الدِّراسة، نجد أنَّها تتمثَّل في الوصف و التَّصنيف. فيما يخصُّ الوصف فهو يتعلَّق بكيفيَّة التَّلقِّي، أمَّا التَّصنيف، فهو يخصُّ مختلف الأدوار الَّتي يمكن أن تؤدِّيها جماعات التَّأويل لتلقِّي الرِّسالة.

انطلاقا ممَّا سبق، نجد أنَّ المنهج الكيفيَّ هو الأنسب لإنجاز هذه الدِّراسة، وقد عرَّفه "موريس أنجرس" (Maurice Angers) في كتابه "مدخل تطبيقيٌّ إلى منهجيَّة العلوم الإنسانيَّة" على أنَّه مجموعة الإجراءات الَّتي تسمح بوصف الظَّواهر والَّتي تهدف إلى فهم هذه الأخيرة عن طريق البحث عن معنى البيانات. و يُستخدَم هذا المنهج لدى مجتمع بحث صغير من حيث العدد ويسمح بدراسة حالة من خلال الحصافة، الدِّقة و الملاحظة (الفهم) [Jugement - finesse et observation(compréhension)].[2]

4. 2. تقنيات جمع البيانات:

تعرِّف "مادلين جرافيتز" التِّقنية على أنَّها مجموعة من الإجراءات العمليَّة الدَّقيقة جدًّا، المحدَّدة جدا، قابلة للنَّقل، يمكن إعادة تطبيقها من جديد في نفس الظُّروف، تتناسب مع نوع المشكل و الظَّاهرة محلَّ التَّساؤل.

[1] Ibid. p. 126, 129.
[2] ANGERS Maurice, op. cit., p.19.

و يرتبط اختيار التِّقنية بهدف الدِّراسة و الَّذي يرتبط بدوره بمنهجيَّة العمل. و إذا كانت المنهجيَّة و التقنية تجيبان عن السُّؤال « كيف؟ »، فإنَّ التِّقنية هي الوسيلة الَّتي تسمح بتحقيق الهدف و لكنَّ على مستوى الحقائق أو المراحل التَّطبيقيَّة. فالتِّقنيات إذن ما هي إلاَّ أدوات تحت تصرُّف البحث، و منظمَّة من طرف المنهجيَّة من أجل هذا الغرض.[1]

2.4. 1. تقنية جمع البيانات حول الألعاب:

فيما يخصُّ تحليل محتوى لعبة الفيديو لكلِّ مبحوث، فنظرا لطابعها التَّفاعليِّ و الحرِّية الممنوحة لكلِّ لاعب في اختيار القرارات الَّتي يراها مناسبة أثناء اللَّعب، فإنَّ مضمون اللَّعبة ليس ثابتا كما هو حال النَّص المكتوب الَّذي نقرأه في رواية مثلا أو نسمعه في الإذاعة أو نشاهده على شاشة التِّلفاز، ممَّا يجعل المجال مفتوحا لبناء محتويات جديدة و متعدِّدة في كلِّ مرَّة تلعب فيها اللُّعبة. فإذا جرت الأحداث بشكل معيَّن في المرَّة الأولى، فهذا لا يعني أنَّها ستجري بنفس الطَّريقة في المرَّات الأخرى حتَّى ولو كان اللاَّعب نفسه.

هنا، طرحنا على أنفسنا السُّؤال الموالي: هل هذه الخاصيَّة الَّتي تتميَّز بها ألعاب الفيديو تمنع من تحليل محتواها أم هناك تقنية ما يمكن أن تطبَّق عليها؟

وجدنا الجواب على هذا الإشكال في علم السَّرد و بالتَّحديد، في تقنية التَّحليل البنيويِّ الَّتي كانت بدايتها من خلال أعمال "فلاديمير بروب" (Vladimir Propp) الَّذي قام سنة 1928 بتحليل مجموعة من القصص الرُّوسيَّة، فتوصَّل إلى أنَّ كلَّ النُّصوص لها نفس البنية، و هي:

الوظيفة: و هي الفعل الَّذي تقوم به الشَّخصيَّة، و من بينه، الابتعاد، العقاب، الامتنان...الخ.

الشَّخصيَّات: و هي خمسة أنواع: الشَّرير، البطل، المساعد (مساعد البطل)، المتبرِّع و البطل غير الحقيقيِّ.

[1] GRAWITZ Madeleine, op. cit. p. 352-353

و لقد أضاف "كلود بريموند" (Claude Brémond) إلى ما جاء به "بروب" أنَّ كلَّ قصَّة تتكوَّن من بنية ثلاثيَّة هي: الحالة الأوَّليَّة، العامل المشوِّش و الحالة النِّهائيَّة.[1]

فهذه الدِّراسة تُقدِّم محتوى اللُّعبة من خلال استخراج الشَّخصيَّات الموجودة فيها، المهام المطلوب انجازها من طرف اللاَّعب و بنيتها الثَّلاثيَّة. و لأجل هذا الغرض، اعتمدنا من النَّاحية العمليَّة على الموقع الرَّسميِّ لبلاي ستايشن و المواقع الرَّسميَّة لمطوِّري الألعاب...الخ من أجل الحصول على كيفيَّة تقديمها للُّعبة و هو ما يمثِّل الرِّسالة المُرسلَة كما صاغها المُرسِل بشكل صريح.

2.4. 2. تقنية جمع البيانات حول اللاَّعبين:

بالنِّسبة لتقنية جمع البيانات حول المبحوثين، فقد اخترنا منهجيَّة سرد التَّلقِّي الاستذكاريِّ الَّتي تعتمد على المقابلات، و هو ما يتوافق مع المنهج الكيفيِّ الَّذي فرضته أهداف الدِّراسة و طبيعة الموضوع.

كما أنَّنا استخدمنا المقابلة مع الأولياء بهدف معرفة الآثار الَّتي ترتبت عن اللَّعب بألعاب فيديو عنيفة و وصف الأسرة كجماعة تأويل.

و فيما يخصُّ مشكلة المدَّة الزَّمنيَّة الَّتي يبقى فيها المبحوث محافظا عن ذكرياته المتعلِّقة بالرِّسالة المتلقَّاة و تعرُّضه للنِّسيان بفعل الوقت، فلقد حاولنا تفادي هذه المشكلة عن طريق اختيار قدر الإمكان فئة اللاَّعبين لغاية تاريخ إجراء المقابلة على الأقلِّ.

و المقابلة هي عبارة عن محادثة بين شخصين يكون فيها أحدهما باحثا يستخدم عادة ما يسمى بدليل المقابلة الَّذي يحتوي على مجموعة من الأسئلة الَّتي سيطرحها بطريقة منتظمة على المبحوث، و تسمَّى هذه التِّقنية بالمقابلة المنتظمة. [2] و تعتبر هذه التِّقنية أكثر ملائمة مع موضوع التَّلقِّي لأنَّها سمحت للاَّعبين في مرحلة أولى

[1] BRUNO Ollivier, Les sciences de la communication, Théories et acquis, ARMAND Colin, 2007. p. 56-57.
[2] GRAY E. David, Doing research in the real word, 1st. ed., Sage publication, London, 2004, p. 213.

التَّعبير بحرِّية عن مضمون الألعاب بأقلِّ قدر ممكن من تدخُّل الباحث، ثمَّ تمَّ التَّفصيل في أجوبتهم بتوجيه منه.

وبعد ذلك، استخدمنا تقنية تحليل المحتوى كتقنية مكمِّلة من أجل استنطاق البيانات المجموعة و إعطائها معنى، و هي التِّقنية الَّتي عرَّفها "موريس أنجرس" على أنَّها تقنية غير مباشرة تستعمل على مضامين مكتوبة، سمعيَّة أو سمعيَّة بصريَّة تأتَّت من أفراد أو جماعات أو تتحدَّث عنهم، بحيث يكون المحتوى ليس عدديًّا، و تسمح بجمع بيانات بطريقة كمَّيَّة أو كيفيَّة.[1]

5. التَّحليل المفاهيميُّ:

التَّحليل المفاهيميُّ عبارة عن سيرورة متدرِّجة من أجل تجسيد ما يريد الباحث ملاحظته في الواقع، تبدأ من استخراج مفاهيم الفرضيَّة أو هدف الدِّراسة، ثمَّ تفكيكها للحصول على الأبعاد المراد أخذها بعين الاعتبار. و بعد ذلك، يفكَّك كلُّ بُعدٍ بدوره إلى مجموعة من المؤشِّرات.

من أجل القيام بكلِّ هذا، يتعيَّن على الباحث تعريف المفاهيم من أجل الوصول إلى أبعاد كلِّ مفهوم. هذا الأخير، يُحوَّل بدوره إلى مجموعة من السُّلوكات أو الظَّواهر الَّتي يمكن ملاحظتها، و هذا هو دور المؤشِّرات الَّتي يتحصَّل عليها الباحث بالإجابة على التَّساؤل: بأيِّ علامات نلاحظها في الواقع و الَّتي تسمح لنا بالتَّعرف على هذا البعد؟ و للرَّد، يقوم الباحث بالرُّجوع إلى معارفه، خبراته و حدسه.[2]

تتجلَّى أهمِّية هذه المرحلة من البحث في مرحلة بناء أداة البحث، حيث أنَّها تسمح للباحث معرفة الأسئلة الَّتي يجب فعلا طرحها على المبحوثين من أجل الإجابة على الإشكاليَّة.

فمصدر الأسئلة و الأسئلة الفرعيَّة في المقابلة هو التَّحليل المفاهيميُّ، حيث أنَّ الأسئلة العامَّة تستقى غالبا من الأبعاد، أمَّا الأسئلة الفرعيَّة فمن المؤشِّرات. [3]

[1] ANGERS Maurice, op. cit., 157-158
[2] Ibid. 108-112
[3] Ibid., p. 196-197.

جدول رقم 07: التحليل المفاهيميُّ لدور الجماعات المرجعيَّة

المفهوم		
دور الجماعات المرجعيَّة هو نتيجة لمجموعة من الأفعال و المميِّزات الَّتي تتمتَّع بها أسرة اللاَّعب و الَّتي من شأنها أن توصل إليه مضمون اللُّعبة العنيفة كما هي، تغيِّرها أو تحجبها عنه		
الأبعاد		
السَّيطر	**المفاوضة**	**المعارضة**
– شراء أو تحميل اللُّعبة دون مراعاة الصِّنف و الفئة – عدم تحديد وقت للَّعب – استعمال العنف لتقويم سلوك للاَّعب – استعمال العنف في وجود للاَّعب – مساعدة للاَّعب في ترجمة المهام إلى لغة يفهمها – شرح اللُّعبة للاَّعب – تشجيع اللاَّعب على استعمال العنف ضدَّ أقرانه – جوٌّ أسريٌّ غير مستقرٍّ	– تحديد وقت للَّعب – نقد محتوى اللُّعبة – توجيه نصائح مباشرة لنبذ العنف – استعمال أسلوب السَّماحة لتوجيه سلوك للاَّعب – مشاركة اللاَّعب في اللُّعبة – تجنُّب استعمال العنف على مرأى للاَّعب	– أسلوب تنشئة اجتماعيَّة سويّ – علاقات أسريَّة مستقرَّة – اختيار ألعاب غير عنيفة – جوٌّ أسريٌّ مستقرٌّ

المصدر: الدِّراسة.

جدول رقم 08: التَّحليل المفاهيميُّ لتلقِّي محتوى اللُّعبة

المفهوم		
تلقِّي محتوى اللُّعبة المعنى الذي يعطيه المتلقي للعبة من خلال تَعرُّف اللاَّعب بدرجة أعلى أو أقلَّ على الشَّخصيَّات، الوظائف المُنجزَة و كذا البنية الثلاُّثيَّة لقصَّة اللُّعبة، ممَّا من شأنه التَّأثير بدرجة أكثر أو أقل على سلوكه.		
الأبعاد		
الشَّخصيَّات	**الوظائف**	**البنية الثلُّاثيَّة للُّعبة**
– البطل – الشِّرير – مساعد البطل	– الاعتداء على الأشخاص – الاعتداء على الممتلكات – الاعتداء على الحيوانات – الاعتداء على الطبيعة – الدِّفاع عن النَّفس باستخدام القوَّة	– بداية القصَّة – العامل المشوِّش – نهاية القصَّة

المصدر: الدِّراسة.

6. أداة جمع البيانات حول اللاَّعبين:

بعد تحليل المفاهيم، قمنا ببناء أداة بحث تتمثَّل في دليل مقابلة، حيث أنَّ الأسئلة الَّتي تتضمَّنها وجِّهت إمَّا إلى اللاَّعب و إمَّا إلى شخص بالغ على الأقلِّ من العائلة.

يتكوَّن الدَّليل من أربعة محاور و هي:

المحور الأوَّل: تلقِّي محتوى لعبة الفيديو. و يتضمَّن مجموعة من الأسئلة من شأنها جعل اللاَّعب يعيد لنا صياغة لعبة فيديو عنيفة من اختياره عن طريق الاستذكار، ممَّا سمح لنا بالحصول على المحتوى المتلقَّى.

المحور الثَّاني: دور جماعات التَّأويل في التَّلقي. و هو عبارة عن مجموعة من الأسئلة الموجَّهة إلى اللاَّعب بهدف تقصِّي المؤشِّرات الخاصَّة بكلِّ دور يمكن للأسرة كجماعة تأويل أن تلعبه. و لقد فضَّلنا توجيه الأسئلة إلى اللاَّعب مباشرة بدل من أحد أفراد

أسرته رغبة منَّا في الحصول على أجوبة أكثر عفويَّة و أقرب إلى الحقيقة، باعتبار أنَّ الشَّخص البالغ يمكن أن يميل أكثر إلى تقديم أجوبة مثاليَّة تتعلَّق بمعاملة اللاَّعب و أساليب تنشئته.

المحور الثَّالث: خصائص الجماعة المرجعيَّة. و هو موجَّه إلى شخص بالغ ينتمي إلى عائلة اللاَّعب بهدف وصف العائلة الَّتي ينحدر منها.

المحور الرَّابع: قياس درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعبين و هو موجَّه إلى شخص بالغ ينتمي إلى عائلة اللاَّعب بهدف معرفة ما إذا كان اللَّعب بألعاب فيديو عنيفة قد غيَّر شيئا من سلوكه من منظور العنف.

من النَّاحية العمليَّة و حتَّى يسهل علينا جمع البيانات بطريقة منظَّمة، قمنا بسحب الدَّليل على شكل أداتين، تتضمَّن كلٌّ واحدة المحاور الخاصَّة بكلِّ فئة من المبحوثين (فئة اللاَّعبين و فئة الأولياء). و لقد نُظِّمت كلٌّ أداة على شكل جدول لتسهيل تنظيم المقابلة و جعل الأسئلة مرئيَّة أكثر للباحث (أنظر الملحق رقم 01: دليل مقابلة اللاَّعب، ص. 278– 288 و الملحق رقم 02: دليل مقابلة مع الأسرة، ص. 289–296).

7. تقديم ميدان الدِّراسة:

أجريت هذه الدِّراسة في ميدان مفتوح داخل إقليم ولاية بجاية الَّتي تقدَّر مساحتها بحوالي 3223.5 كلم^2. تشكِّل ثلاثة أرباع منها (¾) جبالا و تتوزَّع عليها 19 دائرة مقسَّمة إلى 52 بلديَّة. يحدُّها من الشَّمال البحر الأبيض المتوسِّط بشريط ساحليٍّ يقدَّر بـ 100 كلم، و من الشَّرق ولاية جيجل. أمَّا من الغرب، فولايتي البويرة و تيزي وزُّو، و من الجنوب، كلٌّ من ولايتي سطيف و برج بوعريريج.

يقدَّر عدد السُّكان إلى غاية 31 ديسمبر 2015 بـ 100 959 نسمة، 347 489 منهم ذكور و 753 469 إناث، أي ما يعادل على التَّرتيب 51.02 % و 48.98 % لكلِّ جنس. و يتمركز السُّكان في التَّجمُّعات الحضريَّة الرَّئيسيَّة بتعداد يصل 705 587 نسمة، أي ما يعادل 61.28 %، ثمَّ في التَّجمُّعات الحضريَّة الثَّانويَّة

بإجمالي يقدَّر بـ 400 252 نسمة، أي ما يساوي 26.32 %، و أخيرا تأتي المناطق المبعثرة بتعداد سكانيٍّ يبلغ 995 118 نسمة، أي 12.40%.

أمَّا بالنِّسبة إلى الأنشطة الاقتصاديَّة الَّتي يمارسها السُّكان فهي التِّجارة، الخدمات و الإدارة بنسبة 35.85 %، يليها بعد ذلك قطاع البناء و الأشغال العموميَّة بنسبة 23.26%، ثمَّ الفلاحة بنسبة 20.57 % مع العلم أنَّ 51.12 % من مساحة الولاية هي أراضٍ فلاحيَّة. أمَّا الصِّناعة العموميَّة، فهي تشغل 7.31 %، ثمَّ تليها الصِّناعة التَّقليديَّة و السِّياحة بنسبة 4 %. و تبقى 9 % من القوى العاملة تمارس أنشطة أخرى.[1]

و بالمقارنة مع النِّسب الوطنيَّة لشهر سبتمبر 2015، نجد أن قطاع التِّجارة، الخدمات و الإدارة يحتلُّ هو أيضا المرتبة الأولى بنسبة 61.6 % من القوى العاملة النَّشيطة (ما يقارب ضعف النِّسبة الولائيَّة). أمَّا البناء و الأشغال العموميَّة، فهو أقلُّ نسبيًّا من النِّسبة الولائيِّة، إذ قدِّر بـ 16.8 %. و تنخفض النِّسبة كذلك فيما يخصُّ القطاع الفلاحيَّ و الَّذي لا يمثِّل سوى 8.7 % (تقريبا ثلث النِّسبة المسجَّلة في ولاية بجاية).[2]

و فيما يخصُّ قطاع التَّربية، فإنَّ ولاية بجاية قد أحصت خلال السَّنة الدِّراسيَّة 2016/2015 ما يساوي 596 179 تلميذا، 712 81 (45.50 %) منهم في الطَّور الابتدائيِّ يتوزَّعون على 560 ابتدائيَّة، 342 59 (33.04 %) في الطَّور المتوسِّط يتوزَّعون على 156 متوسِّطة و أخيرا، ما يعادل 542 38 (21.46 %) في الطَّور الثَّانويِّ مسجَّلين في 56 ثانويَّة. و بهذا تكون الولاية قد سجَّلت نسبة تمدرس تقدَّر بـ 98.52 % بالنِّسبة للبالغين 6 سنوات، و 95.16 % بالنِّسبة للفئة الممتدَّة ما بين 6 و 15 سنة، و تتراجع النِّسبة إلى ما يعادل 54.2 % بالنِّسبة للبالغين ما بين 16 و 19 سنة، و هذا ما يقودنا للحديث عن قطاع التَّكوين المهنيِّ. فالولاية تحتضن المعهد الوطنيَّ المتخصِّص في التَّكوين المهنيِّ بطاقة استيعاب تقدَّر بـ 300 1 متكوِّن. أمَّا

[1] مديرية البرمجة و متابعة الميزانية لولاية بجاية، الدليل الإحصائي لولاية بجاية 2016، 2017، .ص. 6- 18.
[2] الديوان الوطني للإحصاء، الجزائر بالأرقام، نتائج 2013-2015، [على الانترنت]، [تمت الزيارة 13 مارس 2017]، http://www.ons.dz/IMG/pdf/AQC_-_2015_-_Arabe_.pdf

مراكز التَّكوين المهنيِّ و التَّمهين، فهي تقدَّر بـ 25 مركزا بطاقة استيعاب إجماليَّة تعادل 400 6 متكوِّن، بالإضافة إلى 4 ملاحق بطاقة استيعاب تساوي 400 متكوِّنًا. كما أنَّ هناك 05 مؤسَّسات خاصَّة معتمدة في التَّكوين المهنيِّ و مؤسَّسات أخرى خارج قطاع التَّكوين المهنيِّ تتمثَّل في مدارس خاصَّة بطاقة استيعاب تعادل 509 1 متكوِّنًا، مؤسَّسة التَّعليم الشِّبه طبيّ الَّتي تستوعب 400 متكوِّنا، المدرسة البحريَّة لبجاية بطاقة استيعاب تساوي 80 متكوِّنا ، و أخيرا، غرفة التِّجارة و الصِّناعة لولاية بجاية بقدرة استيعاب تساوي 30 مقعدا.

أمَّا بالنِّسبة للمنشآت الرِّياضيَّة، فإنَّ ولاية بجاية تحوز على 11 ملعبا بلديًّا، 409 فضاء للَّعب، 16 مركبا رياضيًّا جواريًّا، 39 بيت شباب، مخيميَّن للشَّباب و 24 قاعة متعدِّدة الرِّياضات، بالإضافة إلى ميدان لألعاب القوى، ملعب لألعاب القوى و مسبحين.

و فيما يخص القطاع الثَّقافيَّ، فإنَّ ولاية بجاية تمتلك 25 مركزا ثقافيًّا، 10 قاعات سينما، 11 متحفا، 23 مكتبة بلديَّة، بالإضافة إلى دار للثَّقافة و مسرح جهويٍّ. أمَّا فيما يتعلَّق بالمنشآت الدِّينيَّة، فهي تقَّدر بـ 707 منشأة، أغلبيتها السَّاحقة مساجد بتعداد 682 مسجدا، ثمَّ تأتي الزَّوايا في المرتبة الثَّانية بما يساوي 20 زاوية، و بعدها، 04 مدارس قرآنيَّة، و أخيرا مركز ثقافيٌّ إسلاميٌّ.[1]

من خلال هذا التَّقديم الإحصائي لميدان البحث، تبيَّن لدينا مدى تنوّع المؤسَّسات الَّتي من شأنها المشاركة في تنشئة الشّباب و دمجهم إجتماعيًّا.

8. العيِّنة:

تُأخَذ العيِّنة من مجتمع بحث معلوم أو من مجتمع بحث غير معلوم. وفي حالة هذه الدِّراسة، فإنَّه لا توجد أيَّة قائمة تتضمَّن أسماء الأفراد هواة ألعاب الفيديو العنيفة ولا قائمة تتضمَّن أسماء الأشخاص الَّذين لا يلعبون بها. لهذا، فإنَّ العيِّنة ستكون حتما غير احتماليَّة.

[1] مديرية البرمجة و متابعة الميزانية لولاية بجاية، المرجع السابق،.ص. 49- 124

و رغم حدود هذه الكيفيَّة في أخذ العيِّنة المتمثِّلة في عدم القدرة على حساب هامش الخطأ و استحالة معرفة مدى تمثيلها للمجتمع الأمِّ، إلاَّ أنَّها تتمتَّع بمزايا أخرى تكاد تكون منعدمة في العيِّنات الاحتماليَّة الَّتي تجعل الباحث مضطَّرا لإجراء بحثه مع قائمة الوحدات الَّتي نتجت عن عمليَّة السَّحب العشوائيِّ و الَّتي من الممكن أن يرفض بعضها الإجابة أو يستحيل الوصول إلى مجموعة منها لسبب ما، ممَّا من شأنه أن يعطِّل الباحث. وكلُّ هذه المشاكل هي أقلُّ حدَّة بكثير عندما يتعلَّق الأمر بعيِّنة امبيريقيَّة، لأنَّها لا تتطلَّب نفس الدِّقة المنهجيَّة؛ حيث أنَّه يمكن استبدال المبحوث الغائب بغيره دون أن يخلَّ ذلك بالبحث.[1]

و بما أنَّ إجراء المقابلات يتطلَّب وقتا طويلا نسبيًّا، فإنَّ العيِّنة الحصصيَّة مقصيَّة من الاختيار لما تتطلبه من عدد هائل من المقابلات. و عليه يتبقَّى الاختيار بين العيِّنة العرضيَّة و العينة القصديَّة. [2]

و لقد تمَّ اختيار أفراد العيِّنة عن طريق الانتقاء الموجَّه، أي، انطلاقا من مجموعة من الخصائص المشتركة بينهم. ولقد استهدفنا فئتين بغرض إجراء مقارنة بينهما و هي فئة اللاَّعبين بألعاب فيديو عنيفة من جهة، و فئة غير اللاَّعبين من جهة أخرى.

أمَّا بالنِّسبة لسِنِّهم، فلقد اخترنا في البداية الفئة العمريَّة ما بين ستَّ (06) إلى اثنتا عشر (12) سنة. و هذا راجع إلى كون الأطفال كما رأيناه في الجانب النَّظريِّ حول للتَّنشئة الاجتماعيَّة ما زالوا لم يوجِّهوا سلوكهم ضدَّ المجتمع (انظر مراحل النمو الاجتماعي ، ص. 87–88)، ممَّا يستبعد أن يكون عنفهم نتيجة لمرحلة المراهقة.

و لكنَّه من النَّاحيَّة العمليَّة، وجدنا خلال الاستطلاع أنَّ هذه الفئة العمريَّة لا تميل إلى لعب ألعاب عنيفة نظرا لكون هذه الأخيرة معقدَّة تقنيًّا و تتطلَّب التَّحكم في اللُّغة الأجنبيَّة للُّعبة، ناهيك عن رقابة الأولياء الَّتي تمارس عليهم (انظر الدِّراسة الاستطلاعيَّة الميدانيَّة، ص. 127–131)، دون أن ننسى الهلع الَّذي لمسناه فيما بعد في أوساط العائلات و الَّذي سببه الحديث عبر مختلف وسائل الإعلام الخاصَّة و العامَّة عن " لعبة فيديو" متاحة عبر الانترنت تسمَّى " تحدِّي الحوت الأزرق "

[1] ANGER Maurice, op. cit., p. 235- 236.
[2] Ibid. p. 246.

(Blue Whale Challenge) و الَّتي حسبها تسبَّبت في انتحار عدَّة أطفال و مراهقين في عدَّة ولايات من الوطن. ومع الغموض الَّذي ساد حول اللُّعبة عامَّة و طريقة تأثيرها المزعومة خاصَّة و الَّتي تتحدَّث تارة عن برمجيَّات قرصنة تخترق جهاز اللاَّعب و تتجسَّس عليه ممَّا يعطيه انطباعا أنَّه فعلا مراقب عن قرب، ممَّا يجعله يرضخ لأمر "العرَّاب" في الانتحار مقابل عدم التَّعرُّض لعائلته: « [...] *يُطلب من المستخدم قبول شرط السَّماح للمعلِّم أو العرَّاب ، المسؤول عن تقديم التَّحدِّي ، بالوصول إلى جميع البيانات على أجهزته وهذا يعني أنَّه سيكون لديه إمكانيَّة الوصول إلى خصوصيَّة المستخدم عن طريق استرداد جميع الصُّور وأرقام الهواتف والرَّسائل النَّصيَّة والتَّبادلات على ماسنجر و فايبر و واتس آب و سناب شات و فايسبوك وما إلى ذلك.*

يبلِّغ (العرَّاب) ضحيَّته أنَّه لديه عنوان IP لشبكة الإنترنت الخاصَّة به ، والَّذي يسمح له باسترداد عنوان منزل والديه. "يهدِّد العرَّاب الضَّحيَّة بأن يرسل النَّاس إلى قتل عائلته إذا رفض قتل نفسه. يستسلم البعض للابتزاز لحماية أقربائهم " [...]»[1] و تلك الَّتي تتحدَّث عن مخترع روسيٍّ متمكِّن من التَّحليل النَّفسيِّ و غسل الأدمغة باستطاعته التَّأثير على عقل اللاَّعب و جعله ينتحر دون أن يدرك ذلك: « [...] *أكَّد الأخصائيُّ النَّفسانيُّ كمال مساسط، أنَّ لعبة الحوت الأزرق باتت تتحكَّم في عقول الأطفال وتدفعهم إلى سلوكيَّات خطيرة اعتمادا على طرق نفسيَّة وبرمجة لغويَّة عصبيَّة لتدمير المقاومة لدى الطفل أو المراهق وفرض السُّلطة عليه، بحيث يصير الشَّخص غير قادر على الرَّفض منطوٍ منعزل عن المجتمع.*

ومع الحشو المستمرِّ للرَّسائل الخفيَّة يتبرمج العقل الباطن من دون وعي من الطِّفل ممهِّدا لدخول عالم المرض النَّفسيِّ كالشُّعور باليأس والإحساس بالذَّنب والقلق والاكتئاب[...]»[2]. أو حتَّى تلك الَّتي تحدَّثت عن التَّحكم في اللاَّعب عن طريق السِّحر الأسود و استعمال طلاسم سحريَّة: « [...] *أكَّد الإمام، أنَّه من خلال الطُّقوس تستطيع*

---

[1] ABANE Meziane, La Baleine bleue, le «jeu» qui pousse les jeunes au suicide, sur El Watan, [en ligne], publié le 15 Décembre 2017, [consulté le 29 Mai 2018].

[2] حميش سامية ، حقيقة الحوت الأزرق و من هم ضحاياه !!!، على الحوار [عبر الانترنت]، منشور في 11 دسيمبر 2017، [تصفح يوم 29 ماي 2018].

اللُّعبة أن تحافظ على توازن الطِّفل حتّى لا يظهر عليه أيُّ أثر. ومن خلال خطواتها يضيف ذات المتحدِّث، أنَّها تأمر الطِّفل بترديد العديد من التَّمائم والتَّعويذات لاستحضار الجنِّ والشَّياطين. ويبقى الطِّفل يتلقَّى تهديدات من طرف الجنِّ من خلال ذبذبات صوتيَّة تقوده إلى التَّخدير الإلكترونيِّ لإكمال الخطوات. مع تحذيره من إبلاغ النَّاس الأقرب إليه إلى غاية الانتحار الكلّي. وأكّد الإمام أنه لا يجوز شرعا اللَّعب أو الإطِّلاع على هذه اللُّعبة [...]»[1]، لم يجد الأولياء على مختلف مستوياتهم الثَّقافيَّة إلاَّ منع أطفالهم من مختلف الألعاب مخافة أن يدفعهم الفضول في لحظة غفلة منهم إلى الولوج إلى هذه اللُّعبة. و بهذا، فقد وجدنا فعلاً صعوبة للوصول إلى لاعبين من هذه الفئة العمريَّة.

و عليه، قرَّرنا توسيع الفئة العمريَّة من خلال إدراج المراهقين في البحث. و حسب المنظمَّة العالميَّة للصِّحة، فإنَّ المراهقة عبارة عن المرحلة الَّتي تسمح بتحضير الفرد لمرحلة البلوغ. فبالإضافة إلى التَّغيُّرات الفيزيولوجيَّة و الجنسيَّة الَّتي تشهدها و يشترك فيها جميع البشر، فإنَّ لها مؤشِّرات أخرى تتغيَّر حسب الزَّمن، الثَّقافات و الحالات الاجتماعيَّة–الاقتصاديَّة مثل الاستقلاليَّة الاجتماعيَّة و الاقتصاديَّة، تطوُّر الهويَّة، اكتساب الكفاءات اللاَّزمة للعب دور الرَّاشد، بناء علاقات راشدين و القدرة على التَّفكير المجرَّد.

تنحصر هذه المرحلة ما بين الطفولة و البلوغ. أي بين عشر (10) سنوات إلى تسعة عشر (19) سنة. و لقد أرجعت منظَّمة الصِّحة العالميَّة تغيُّر سِنَّ مراحل عمر الإنسان لمجموعة من العوامل الَّتي شهدها القرن العشرين خاصَّة البلوغ المبكر، تأخُّر سِنِّ الزَّواج، التَّمدُّن، الاتِّصال على المستوى العالميِّ و تطوُّر الاتِّجاهات الجنسيَّة و السُّلوكيَّات الجنسيَّة.[2]

و على ضوء ما سبق، تمَّ تحديد سِنّ العيَّنة مبدئيًّا ما بين ستَّ (06) إلى تسعة عشر (19) سنة، مع إعطاء الأولويَّة في البحث لمن هم أقلُّ سنًّا، و هي تمثِّل من

---

[1] ضيف الله إيمان ، لعبة "الحوت الأزرق" تسخّر الجن لقتل الأطفال، على النهار On line،[عبر الانترنت]، منشور في 21 ديسمبر 2017، [تصفح يوم 29 ماي 2018].

[2] ORGANISATION MONDIALE DE LA SANTE, Santé de la mère, du nouveau-né, de l'enfant et de l'adolescent, [en ligne], [consulté le 4 Juin 2018], http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/fr/

سكَّان ولاية بجاية إلى غاية 31 دسيمبر 2015 حوالي 180 247 نسمة، أي في حدود 25.77% من السَّكان[1] (الإحصائيَّات المتوفِّرة ضمَّت الفئة العمريَّة من 5 إلى 19 سنة).

إذن، فإنَّ العيِّنة القصديَّة هي الَّتي تخدم أغراض هذا البحث. وكما عرَّفها "موريس أنجرس"، فهي أخذ مجموعة من العناصر يُتوقَّع أن تكون لهم نفس الخصائص مع مجتمع البحث الَّذي ينتمون إليه.[2]

أمَّا بالنِّسبة لحجم العيِّنة، و نظرا لكونها غير احتماليَّة، فلقد حُدِّد من خلال معيار يتمثَّل في الحصول على أفراد عيِّنة تقوم أسرهم بمختلف الأدوار الثَّلاث المفترضة.[3] و عليه، فإنَّ العينة تتكوَّن من 17 لاعبا شارك في مقابلاتهم فرد واحد بالغ على الأقلِّ من عائلاتهم، أربعة منهم ينحدرون من مناطق ريفيَّة، و 13 من مناطق حضريَّة. أمَّا سِنُّهم، فقد كان فعليًّا ما بين 5 سنوات و 15 سنة.

9. الدِّراسة الاستطلاعيَّة الميدانيَّة:

لقد مرَّت الدِّراسة الاستطلاعيَّة الَّتي قمنا بها بمرحلتين: استطلاع للأدبيَّات حول الموضوع، ثمَّ استطلاع في الميدان مسَّ أوَّلا مسؤولا أمنيًّا، ثمَّ مسيِّران لقاعاتي ألعاب فيديو، و أخيرا أقرباء بعض اللاَّعبين.

فيما يخصُّ استطلاع الأدبيَّات، فقد كان الهدف الأساسيُّ منه البحث عن النَّظريَّات الأساسيَّة حول الموضوع من أجل تبنِّي مقاربة. و لقد تمَّ عرض نتائجها في الفصول السَّابقة (انظر الفصول: 1، 2 و 3).

أمَّا من النَّاحية الميدانيَّة، فلقد كانت لنا مقابلة مع مصدر موثوق يعمل في سلك الأمن منذ ما يزيد عن 20 سنة، و على علاقة مباشرة و شبه يوميَّة بالشَّباب المنحرفين، ضِف إلى ذلك أنَّه سبق له و أن قدَّم بحثا حول انحراف الأحداث. حيث أنَّ هذا الأخير أكَّد لنا أنَّ انحراف الأحداث في غالبه يكون وليد الصُّدفة، فالحدث الَّذي يكون دون أيَّة رقابة و في جنح الظَّلام يفكِّر في سرقة أغراض من سيَّارة مثلا. و

[1] مديرية البرمجة و متابعة الميزانية لولاية بجاية، المرجع السابق، ص. 16.

[2] ANGER Maurice, op. cit., p.237

[3] Ibid., p. 243-244

إن نجحت تجربته الأولى، فهذا يشكِّل عاملا حافزا لتكرارها. و مع الوقت، قد تقوم مجموعة منحرفة من البالغين بضمَّه إليها. و في العموم، يندرج انحراف الأحداث ضمن ما يسمَّى «الجنوح الصَّغير» و لا يبلغ عادة درجات عالية من الانحراف سوى الأطفال الَّذين ينحدرون من عائلات لها سوابق في الجريمة و تحترفها.

أمَّا بالنِّسبة للمستوى الماديِّ و الاجتماعيِّ لعائلات الأحداث المنحرفين، فهو عادة ما يكون متواضعا. و لقد أرجع نفس المصدر السَّبب في ذلك إلى الانشغال الدَّائم للأب في البحث عن لقمة العيش، ممَّا يصرفه عن رقابة أبنائه من النَّاحية السُّلوكيَّة خارج المنزل. و إن تمكَّن من الحصول على عمل، فهو يندرج ضمن المهن الشَّاقة الَّتي تنهك قواه حين عودته، ممَّا يجعله غير قادر على متابعتهم.

و في الختام، أكَّد لنا المصدر ذاته أنَّ الجنح أو الجرائم الَّتي يرتكبها الأطفال لم تكن يوما حسب تجربته محاكية لما يبثُّ عبر وسائل الإعلام بمختلف أنواعها، ممَّا يجعلنا نستنتج أنَّه و حسب هذا المسؤول الأمنيِّ، لا توجد علاقة بين عنف الأطفال و التَّعرض لمحتويات وسائل الإعلام و الاتِّصال، بل أنَّ ضعف التَّنشئة الاجتماعيَّة داخل مؤسسة الأسرة، هو يتيح للمؤسَّسات الأخرى كالشَّارع و جماعة الرِّفاق تعويضها و غرس معايير و قيم مضادَّة لِمَا هو مسموح به قانونا.

فيما يتعلَّق بالمقابلات مع مسيِّري قاعات الألعاب، فقد أجرينا اثنتين كما سبق و أن ذكرنا، أحدهما في منطقة حضاريَّة، و الثَّانية في منطقة ريفيَّة أكَّد فيها الاثنان أنَّ تقلُّص عدد قاعات الألعاب مقارنة بالسَّنوات الماضيَّة يرجع إلى اتِّجاه اللاَّعبين إلى الألعاب الالكترونيَّة المتوفِّرة عبر شبكة الانترنت و المتاحة لهم في منازلهم، أو حتَّى اقتناء جهاز بلاي ستايشن الَّذي كان قبلا متوفِّرا بسعر أعلى بكثير ممَّا عليه الآن، ممَّا جعل الاستثمار في قاعات الألعاب نشاطا تجاريًّا غير مربح، ناهيك عن الإجراءات الإداريَّة الَّتي يجب اتِّباعها للعمل بطريقة قانونيَّة.

من حيث الفئة العمريَّة المرتادة لقاعة الألعاب، فلقد حصرها مسيِّرا القاعتين بصفة تقريبيَّة بين 10 سنوات و 28 سنة، إذ أنَّ لاعبوا المنطقة الحضاريَّة أصغر نسبيًّا (بين 10 و 25 سنة) من لاعبي المنطقة الرِّيفية (بين 14 و 28 سنة). و لقد حصر المسيِّران نوع الألعاب الأكثر شعبيَّة في ثلاثة أصناف، حيث تشترك المنطقتين

في لعبة كرة القدم الَّتي تعرف رواجا لدى كلِّ الفئات العمريَّة. أمَّا ما يميِّز المنطقة الحضريَّة، فهي الإقبال على سباق الدَّراجات الهوائيَّة من طرف الأطفال ما بين حوالي 10 إلى 14 سنة و لعبة الزُّومبي (العائدون من الموت) للفئة ما بين 17 إلى 25 سنة. أمَّا في الريِّف، فإنَّ الشَّباب ما بين 16 إلى 18 سنة ينقسمون بين من يفضِّل لعبة السِّباق و جي تي أي (سرقة السَّيَّارات الكبرى) و هي اللُّعبة العنيفة الوحيدة المتوفِّرة في القاعة. أمَّا بالنسبة لمن هم أقلُّ سِنًّا، فإنَّ لغة اللُّعبة تشكِّل لهم عائقا في ممارستها و تَحُدُّ منها. و على العموم، فإنَّ الألعاب العنيفة غير مطلوبة بكثرة من الفئات العمريَّة الصغيرة. و رجَّح المسيِّران ثلاثة عوامل تحدِّد هذا الاتِّجاه و هي: المستوى التِّقنيُّ العالي لهذا الصِّنف من الألعاب، الرَّقابة الوالديَّة و اللُّغة المستعملة.

فيما يخصُّ تأثير الألعاب العنيفة على سلوك اللاَّعبين، فقد أبدى المسيِّران رأيين مختلفين. ففي حين أنَّ لاعبي المنطقة الحضريَّة ينقسمون بين من يتميَّز بسلوك غير عدوانيٍّ أو عنيف و آخرين غالبا ما بين سِنِّ 10 إلى 14 سنة يندمجون في اللُّعبة لدرجة أثارت استغراب المسيِّر الَّذي وصفهم بغير الطَّبيعيِّين كونهم يتحدَّثون عن اللُّعبة كما لو كانت حقيقيَّة حتَّى بعد الانتهاء منها ، نجد أنَّ مسيَّر القاعة الرِّيفيَّة اعتبر أنَّ البالغين لهم من الوعي ما يكفي لعدم تقليد محتويات ألعاب الفيديو العنيفة، أمَّا بالنِّسبة للأطفال، فالأمر لا يتعدَّى كونه تسلية حسب ذات المصدر. و حتَّى بالنِّسبة للاعبي "جي تي آي" فهم حسبه انطوائيُّون خارج القاعة، و تمنح لهم هذه اللُّعبة فرصة الحفاظ على هذا الطَّبع لأنَّه من الممكن لعبها دون منافس. فعدم احتكاكهم مع الغير حسب هذا المسيِّر، يجعل منهم أشخاصا غير عنيفين. كما تسمح هذه الألعاب مثل لعبة "جي تي آي" بالتَّعرف على نمط العيش داخل المدينة، طريقة اللِّباس أو تسريح الشَّعر...الخ. أمَّا ألعاب السِّباقات، فهي تساهم حسب نفس المتحدِّث في تعلُّم السِّياقة.

و فيما يخصُّ نوع العنف الملاحظ لدى اللاَّعبين، فهو قد يكون لفظيًّا و بالتَّحديد معايرة، أو جسديًّا يتمثَّل في الضَّرب الخفيف، الشَّدِّ من الأذن و الضَّرب من الخلف، ممَّا يستدعي أحيانا تدخُّل المسيِّر. و يتميز هؤلاء اللاَّعبون في كونهم ينتمون إلى فئة عمريَّة تقدَّر ما بين 10 إلى 14 سنة مفرطة النَّشاط، ذوي مردود مدرسيٍّ ضعيف و يبادرون إلى استفزاز غيرهم.

و أخيرا، و فيما يخصُّ ارتياد الإناث لقاعات الألعاب، فإنَّ هذا الفعل غير وارد في المنطقة الحضاريَّة، فيما يقوم بعض الأولياء من ذوي المستوى التَّعليميِّ العالي أو الإخوة بمرافقة البنات إلى قاعة اللَّعب في الرِّيف و لو كان ذلك بصفة قليلة. و هو ما أرجعناه إلى عدم توفُّر فرص أخرى للتَّرفيه في الرِّيف بالمقارنة مع المنطقة الحضريَّة.

ولقد كان لنا لقاء أثناء بحثنا عن قاعات الألعاب مع أحد التُّجار الخواصِّ الَّذي حدَّثنا عن تجربته الخَّاصة حول الموضوع، حيث أنَّه في البداية أراد أن يستثمر في ميدان التَّرفيه عن طريق فتح قاعة ألعاب قبل أن يحوِّل مشروعة إلى ميدان آخر. فهو حسب ما صرَّح لنا به عرف من خلال الاستعلام حول إجراءات فتح قاعة الألعاب أنَّ الأمر يتطلَّب تحقيقا من الشُّرطة و ترخيصا من والي الولاية، ممَّا جعله يُقلِع عن الفكرة، فهو استنتج أنَّ أيَّة مشكلة ستحدث في المستقبل في الجوار مثل السَّرقة، فإنَّ الشُّرطة و السُّكان سيربطونها لا محالة بتواجد محلِّه في ذلك المكان بسبب السُّمعة السَّيِّئة الَّتي تتمتَّع بها قاعات الألعاب حسبه، ممَّا سيؤدِّي بالتَّالي إلى الإساءة إلى سمعته شخصيًّا. و من جهة أخرى، اعتبر محدِّثنا أنَّ الأطفال يحبُّون اللَّعب من جهة، و ليس بمقدور الأولياء دائما تلبية حاجياتهم الأساسيَّة و الإنفاق على ترفيههم، ممَّا سيجعلهم يلجؤون إلى أيِّ شيء بما فيه السَّرقة من أجل الحصول على قسط من المال للَّعب. هذا الأمر من شأنه أن يضعه في موقف محرج بينه و بين نفسه و أمام أولياءهم وسط مجتمعه الَّذي لا يزال محافظا.

في نفس السِّياق، قمنا بطرح سؤال عبر شبكة التَّواصل الاجتماعيِّ " فايسبوك " حول أثر ألعاب الفيديو على سلوك الأطفال و بالتَّحديد إن كانت هذه الألعاب من شأنها جعل سلوك اللاَّعبين عنيفا، مع التَّأكيد على الَّذين يرغبون في الإجابة تقديم آراءهم الشَّخصية دون الرُّجوع إلى البحث في الموضوع. و قد جاءت الإجابات تقريبا متساوية التِّكرار بين الَّذين يعتقدون أنَّها تؤثِّر بشكل مطلق (07 آراء) و الَّذين يعتقدون أنَّ أثرها نسبيٌّ و مرتبط بعوامل أخرى كملاءمة اللُّعبة لسِنِّ الطِّفل و مدَّة اللَّعب (08 آراء). في حين أنَّ ثلاثة (03) إجابات فقط أتت لتنفي وجود أيَّ ارتباط بين المتغيِّرين.

و انطلاقا ممَّا سبق، نستنتج أنَّ قاعات الألعاب بصفة عامَّة هي فضاء ذكوريٌّ في طور التَّلاشي بسبب توفُّر المعدَّات الشَّخصيَّة للَّعب عبر حاملات الألعاب،

الهواتف النَّقالة الذَّكيَّة، الحواسيب... الخ. في حين أنَّ التَّرفيه الالكترونيَّ لا يزال يمثِّل حيِّزا مهمًّا من اللَّعب عند الشَّباب.

إنَّ تأثير ألعاب الفيديو على السُّلوك حسب شهادة مسيِّرا قاعتي الألعاب ليست بتلك القوَّة الَّتي يتصوَّرها عامَّة النَّاس، فالتَّنشئة الاجتماعيَّة و الوعي من شأنهما الحدُّ من تأثير هذه الأخيرة. كما أنَّ كون اللُّغة المستخدمة في هذه الألعاب من جهة و تعقيدها من النَّاحية التِّقنيَّة من جهة أخرى يَحُولاَن دون وصول الطِّفل إلى مستويات عالية منها أو حتَّى الميل إليها (تفضيل ألعاب كرة القدم و السِّباقات)، ممَّا يشكِّل بحدِّ ذاته عائقا لاستقبال كلِّ الرِّسالة الَّتي تتضمَّنها الألعاب.

خلاصة:

رغم حرصنا على اختيار الأدوات المنهجيَّة الأنسب لهذه الدِّراسة عن طريق الاستفادة من خبرات البحوث السَّابقة و الشُّروحات المقدَّمة في الكتب المنهجيَّة أو الخاصَّة بعلوم الاتِّصال، تبقى هذه الاختيارات مرهونة ببعض شروط قابليَّة الانجاز و المتمثِّلة بالدَّرجة الأولى درجة تعقُّد الموضوع الَّتي تتطلَّب الإلمام بعدة أوجه سواء تربويَّة أو اتصاليَّة: التَّنشئة الاجتماعيَّة، السُّلوك العنيف، نظريَّات الاتِّصال...الخ. و هو الأمر الَّذي يتطلَّب بدوره إمكانيَّات بشريَّة أكبر (فريق بحث متكامل متعدِّد التَّخصُّصات: علم اجتماع، علم النَّفس، لغات، علوم الاتِّصال...الخ) و وقتًا أطول لجمع البيانات على المدى الطويل، و المزج بين عدَّة تقنيات بالخُّصوص الكيفيَّة منها و الَّتي معروف عنها أنَّها تتطلَّب وقتا أكثر مثل المقابلة، الملاحظة، تحليل المحتوى.

كلُّ هذه النَّقائص لا تقلِّل من أهمِّية هذا البحث، بل كانت لنا فرصة لنضج رؤيتنا المنهجيَّة لموضوع التَّلقِّي بصفة عامَّة، و فرصة للتَّفكير في خلق فرص دراسات من خلال فرق بحث متكاملة من أجل الوصول إلى معرفة أشمل.

الفصل الرَّابع:

عرض البيانات و تأويل النَّتائج

فهرس الفصل الرابع: عرض البيانات و تأويل النتائج

تمهيد

1. عرض البيانات 136

1. 1. عرض معطيات الألعاب العنيفة 136

1 .2. عرض معطيات المبحوثين و تأويل النتائج 149

2. القراءة الماكروسوسيولوجية للنتائج.....269

خلاصة

تمهيد:

بعد أن اطَّلع القارئ فيما سبق على فصول كان الهدف منها تحديد الموضوع و وضعه في إطار نظريٍّ و منهجيٍّ محدَّد، سيتمكن في هذا الفصل الأخير من الاطِّلاع على نتائج الدِّراسة من خلال البيانات الَّتي تمَّ جمعها في الميدان و تأويل النَّتائج.

من أجل هذا، سنقدِّم مجموعة من البطاقات حول ألعاب الفيديو الَّتي اختاراها أفراد العيِّنة للحديث عنها و هذا من أجل هدفين:

– أن يتعرَّف القارئ على جزء مهمٍّ من موضوع المقابلة الَّتي جرت مع كلِّ فرد (اللُّعبة).

– محاولة إعادة صياغة الرِّسالة المعلنة من طرف المرسِل و الَّتي ستكون فيما بعد محلَّ مقارنة مع الرِّسالة المتقَّاة من طرف اللاَّعب.

و سيتِمُّ بعد ذلك تحليل فرديٌّ للمقابلات حالة بحالة قبل تقديم في الأخير تحليل كلِّيٍّ.

1. عرض البيانات:

في بداية هذا الفصل، سيتعرَّف القارئ أوَّلا على البيانات الَّتي تمَّ جمعها، و هذا بالنِّسبة لألعاب الفيديو الَّتي اختارها أفراد العيِّنة أثناء المقابلة، ثمَّ أفراد العيِّنة أنفسهم.

من أجل هذا، اخترنا عرض البيانات عن طريق التَّجميع حسب الموضوع، و هي تقنية تستعمل لعرض البيانات الكيفيَّة عن طريق إيجاد المواضيع المهيمنة و الَّتي لها علاقة مباشرة مع فرضيَّات الدِّراسة و أهدافها. [1]

و فيما يخصُّ التَّمثيل المرئي للبيانات، فلقد اخترنا الجداول و الّتي هي عبارة عن تقاطع صفوف عموديَّة و أفقيَّة ممَّا يعطي عددا معيَّنا من الخانات الَّتي نكتب داخلها في حالة ما إذا كانت المعطيات كيفيَّة أشياء تكون عادة ليست أرقاما.[2]

1. 1. عرض الرِّسالة المرسلة:

من خلال المقابلات الَّتي أجريناها، قام اللاَّعبون باختيار خمسة ألعاب عنيفة سنقوم فيما يلي بعرض المعطيات الَّتي تخصُّها و الَّتي تمثِّل الرِّسالة كما صاغها المرسل بغرض مقارنتها فيما بعد بالرِّسالة كما تلقَّاها اللاَّعبون.

من النَّاحية العمليَّة، تمَّ تجميع المعطيات عن طريق مواضيع استقيناها من منهج التَّحليل البنيويِّ للقصص و تتمثَّل هذه المواضيع في: البنية الثُّلاثيَّة و الَّتي قسَّمناها بدورها إلى ثلاثة مواضيع أخرى تتمثَّل في الحالة الأوليَّة، العامل المشوِّش و الحالة النِّهائيَّة. أمَّا الموضوع الثَّاني، فهو الشَّخصيَّات و الَّتي بدورها قُسِّمت إلى موضوع البطل، مساعد البطل و الشِّرير. و أخيرا الوظائف الموجودة في اللُّعبة و الَّتي قد تكون دفاع، اعتداء أو كليهما.

[1] Ibid., p. 315.
[2] Ibid., p. 316-317

1. 1. 1. لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى 5:

لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى 5 (Grand Theft Auto 5) هي لعبة تندرج ضمن صنف المغامرات و الحركة و تتوجَّه إلى فئة اللاَّعبين ذوي 18 سنة أو أكثر.[1]

جدول رقم 09: البنية الثُّلاثيَّة للعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى 5

البنية الثُّلاثيَّة: لوس سانتوس: مدينة كبيرة مشمسة كبيرة مليئة بالآباء الرُّوحانيين، النُّجوم والمشاهير تتلاشى، و كانت في السَّابق موضع حسد من العالم الغربيِّ، والآن تكافح من أجل البقاء و الوقوف على قدميها في عصر عدم اليقين الاقتصاديِّ و تلفزيون الواقع الرَّخيص. في خضم الاضطراب، يرصد ثلاثة مجرمين مختلفين جدًّا فرصهم في البقاء والنَّجاح: فرانكلين ، محتال شوارع يبحث عن فرص حقيقيَّة ومال كثير. مايكل ، و هو سجين سابق كان تقاعده أقلُّ تفاؤلاً ممَّا كان يأمل؛ و تريفور ، مهووس بالعنف، دافعه الحصول على فرصة للوصول إلى الذّروة والنَّتيجة الأكبر في المرَّة المقبلة. بقليل من الخيارات ، يخاطر الطَّاقم بكلِّ شيء في سلسلة من عمليَّات السَّطو الجريئة والخطيرة الَّتي يمكن أن تعيدهم للحياة.[2]	
الحالة الأوليَّة	عودة الشَّخصيَّات الرَّئيسيَّة الثَّلاثة المتمثِّلة في فرانكلين، مايكل و تريفور إلى حياة الإجرام.
العامل المشوِّش	المواجهات مع القوَّات النِّظاميَّة.
الحالة النِّهائيَّة	الحصول على الثَّروة عن طريق السَّطو.

المصدر: الدِّراسة.

[1] PLAYSATION, Grand Theft Auto V, Fonctionnalités, sur PlayStation, [en ligne], [consulté le 18 juin 2018].

[2] ROCKSTAR GAMES, Overview, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018].

جدول رقم 10: شخصيَّات لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى 5

الشَّخصيَّات: ثلاثة أبطال قابلون للعب – مايكل ، فرانكلين وتريفور – يمكن أن يعيشوا في أجزاء مختلفة من المدينة ، لديهم مشاكلهم الخاصَّة ، ومواقفهم ، وأنماط حياتهم ، وطموحاتهم وأهدافهم – لكنهم يعرفون كيف يعملون معاً. لديهم أيضا مهاراتهم الخَّاصة للجلوس إلى الطَّاولة عندما يحين الوقت لإنجاز المهمَّة.[1] مايكل هو سارق بنك متمرِّس وخبير في نوع المعرفة الَّتي تأتي فقط من سنوات الخبرة كمجرم ناجح طوال مسيرته. الآن هو متقاعد و يعيش بشكل مريح في نوع من الحماية غير الرَّسمية للشُّهود، مايكل لم يفقد مشاكله الخاصة: زوجته لا يمكن أن تتوقَّف عن إنفاق المال و لديه ولدان مدلَّلان لا يفهمهما على الإطلاق. نجح مايكل وحصل على كل ما يريد ، وما زال بائسا.[2] فرانكلين قاطع طريق سابق يبحث عن فرص حقيقيَّة ومال وفير. يعمل فرانكلين كوكيل إعادة شراء في إحدى شركات السَّيَّارات الفاخرة الأرمينيَّة الَّتي تخدع المستثمرين الشَّباب الطَّموحين بأموال جديدة، يبيعونهم سيَّارات باهظة الثَّمن ليس بإمكانهم دفع ثمنها. و عندما لا يستطيعون الدَّفع ولكنَّهم يريدون الاحتفاظ بها، فإنَّ مهمَّة فرانكلين تكمن في استرجاعها.[3] غير مهتمٍّ بالتَّعايش مع قوانين أيِّ شخص آخر، تريفور مدمن مخدِّرات و فرد مضطرب للغاية يتعرَّض لنوبات عنيفة و هيجان عنيف. هو زميل في الإجرام لمياكل منذ فترة طويلة. كلَّما تكلَّمنا عنه أقلَّ كان أفضل.[4]	
البطل	مايكل، فرانكلين، تريفور
مساعد البطل	يتعاون مايكل، فرانكلين و تريفور فيما بينهم.
الشِّرير	مايكل، فرانكلين، تريفور

المصدر: الدِّراسة.

[1] ROCKSTAR GAMES, Introduction, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018].
[2] ROCKSTAR GAMES, Michael, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018].
[3] ROCKSTAR GAMES, Franklin, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018].
[4] ROCKSTAR GAMES, Trevor, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018].

جدول رقم 11: الوظائف الموجودة في لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى 5

الوظيفة: مهمَّات كبيرة متعدِّدة الأجزاء تتطلَّب الإعداد الدَّقيق والتَّوظيف والتَّنفيذ الدَّقيق (والمتفجِّر في كثير من الأحيان). المال هو الملك في جي تي أي 5 و إذا كان هناك العديد من الطُّرق للحصول عليه و صرفه، فإنَّ السَّطو هو طريقة لربح الكثير منه.[1] الجرائم الصَّغيرة ، الاحتيال وسرقة السَّيَّارات لا تأخذك بعيدا في لوس سانتوس. لتسجيل نقاط ، سوف يتعاون مايكل وفرانكلين وتريفور لتنفيذ مهمَّة السَّطو الكبير، وهي مهمَّات كبيرة في عدَّة مراحل تتطلَّب إعدادًا دقيقًا وتوظيفًا وتنفيذًا دقيقًا (وغالبًا متفجِّرًا). المال هو الملك في جي تي أي 5 ، وإذا كان هناك العديد من الطرق للحصول عليه و صرفه، فإن السطو المسلح هو الوسيلة لربح الكثير من المال. إنَّ العالم المفتوح لسرقة السَّيَّارات الكبرى 5 ليس مجرد مغامرة عملاقة، بل سيقدِّم أكثر من أيِّ وقت مضى. لقضاء وقت الفراغ ، يمكنك لعب القليل من الجولف أو التِّنِس ، أو ممارسة الاسترخاء مع اليوجا أو اجتياز الرِّيف بالدَّراجة الهوائيَّة... للحصول على الإثارة، أعبر إلى الجانب الآخر للمدينة بواسطة المظلَّة، أو قم بتخصيص الفهد الخاصِّ بك وخذه إلى الشَّوارع للعثور على المال. أو اكسب المال على الطَّريقة القديمة، سواء من خلال سرقة المخمرات أو الشِّراء والاستحواذ على الشَّركات الَّتي ستدفع لك الأرباح ... حتَّى إذا كان لديك نزهة لقضية على حسابك، قد تقابل أحد المجانين، مدمني المخدِّرات، السُّكارى أو النُّجوم ، وتجد نفسك في مغامرة برِّيَّة لم تكن تتوقَّعها.[2]	
دفاع	نعم
اعتداء	نعم

المصدر: الدِّراسة.

1. 1. 2. لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى سان أندريس:

لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى سان أندريس (Grand Theft Auto : San Andreas) هي لعبة تندرج ضمن صنف المغامرات و الحركة و تتوجَّه إلى فئة اللاَّعبين ذوي 18 سنة أو أكثر، فهي لعبة أموال و حظٍّ تتضمَّن أقصى درجات العنف.[3]

[1] ROCKSTAR GAMES, Heists, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018].
[2] ROCKSTAR GAMES, 'Recreational Activity', in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018].
[3] PLAYSTATION, Grand Theft Auto San Andreas, Fonctionnalités, sur PlayStation, [en ligne], [consulté le 18 Juin 2018].

جدول رقم 12: البنية الثُّلاثيَّة للعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى سان أندريس

البنية الثُّلاثيَّة:

عودة سريعة في الزَّمن للوراء ، جي تي أي فايس سيتي النُّسخة السَّابقة فائقة الشُّهرة و المعبَّأة بالحركة، كانت محمَّلة بالسِّلاح مع القصص في العالم ثلاثيِّ الأبعاد و السَّطو عن طريق استعمال القوَّة العضليَّة للمركبات بجميع أنواعها في أجواء الثَّمانينات الفريدة من نوعها. تقدُّم سريع في الزَّمن. تُلعَب اللُّعبة الآن في أوائل التَّسعينيَّات ، حيث أصبح فضاء اللَّعب الآن غير مسبوق: أصبحت الآن المدينة الكبيرة فايس سيتي ولاية بأكملها، ولاية سان أندرياس. أنت تجسِّد دور كارل جونسون، رجل مقرف قليلا. يجب أن تختبر مهاراتك الإجراميَّة، ولكن أيضا أن تشكِّل لنفسك عصابة لتتمكَّن من الصُّعود اجتماعيًّا... حسنا، في وسط الجريمة، بطبيعة الحال.

في هذه التَّتمة، تقترح عليك روكستار (RockStar) ثلاثة مدن كاملة لتقلبها رأسا على عقب: لوس سانتوس، سان فييرو ولاس فينتيوراس دون احتساب الحقول الممتعة الَّتي تحيط بحدود المدن الثَّلاثة. بطبيعة الحال، فإنَّ السَّيَّارات والدَّراجات النَّاريَّة والقوارب والمروحيَّات متوفِّرة في هذه اللُّعبة، كما هو الشَّأن في جي تي أي فايس سيتي. ولكنَّ ليس هذا كلَّ شيء ... في جي تي أي: سان أندرياس، لديك إمكانيَّة ركوب بي آم أكس (BMX) (أسألك ماذا كانت لتكون سنوات 1990 دون بي أم أكس؟ !) والسِّباحة في كل مكان، و يفضَّل أن يكون في الماء.

ولكن انتبه: عندما يصبح ميدان اللَّعب كبيرًا جدًا، يتمُّ تعديل القواعد بشكل طفيف. جي تي أي: سان أندرياس تقدِّم فرصا جديدة لاختبار مواهبكم كمجرمين: يمكنك إذن السَّطو على الأشخاص الشُّرفاء و إعادة تعبئة غنائمك.

و أيضا، هناك الآن العديد من الطُّرق لصرف دولاراتك الثَّمينة. إذا كنت في الفترات العجاف، لا مشكلة، مخزن بينكو (Binco) موجود هنا ليلبسك بأسعار منخفضة، وعلى النَّقيض من ذلك، سوب يوربن (Sub Urban) هو مرجع للأزياء لجميع العصابات الَّتي تحترم نفسها، المشكلة الوحيدة هي أنَّه سيكون من الضَّروريِّ أن تبقي المال عندك أطول مدَّة ممكنة...

كارل شخص استثنائيٌّ. إنَّه ملك لك. لتضمن له النَّجاح المتصاعد عند النِّساء و احتراما حقيقيًّا في الحيِّ، يجب أن تأخذه إلى الحلاَّق. أفضل حلاَّقي سان أندريس سيتصارعون من أجل أن يعملوا لك قَصَّة إفريقيَّة، ضفائر أو شيئا أكثر طلبا. قل لنفسك بإصرار أنَّه فائز، و بعدها بالحفاظ على احترام أفراد عصابتكم، ستتمكَّنون من البقاء أحياء في الأدغال الحضريَّة لسان أندرياس.

جنِّد أفراد عصابتك لتنجح "مؤسَّستك الصَّغيرة" الإجراميَّة. غيِّر شكل البطل المضاد بتغيير ملابسه، قَصَّة شعره و أكسسوارت من كل نوع لكسب احترام عصابتك.[1] قبل خمس سنوات، هرب كارل جونسون من ضغوط الحياة اليوميَّة في لوس سانتوس، سان أندرياس ... مدينة تتمزَّق بمشاكل العصابات، المخدِّرات والفساد. حيث يقوم نجوم السِّينما والمليونيرات ببذل قصارى جهدهم لتجنُّب مدراء القمار و عناصر العصابات. الآن ، في أوائل التَّسعينيَّات، على كارل العودة إلى المنزل. لقد قُتلت أمُّه، وانهارت عائلته وأصدقاء طفولته في طريقهم نحو كارثة. وعند عودته إلى الحيِّ، حكم عليه اثنان من ضباط الشُّرطة الفاسدين بالإعدام بتهمة القتل. اضطرَّ سي جي للقيام برحلة عبر كامل ولاية سان أندرياس، لإنقاذ عائلته والسَّيطرة على الشَّوارع.[2]	
الحالة الأوليَّة	عودة كارل جونسون إلى مدينته.
العامل المشوِّش	استجواب كارل جونسون من طرف ضبَّاط شرطة فاسدين و اتِّهامه بالقتل.
الحالة النِّهائيَّة	إنقاذ عائلة كارل جونسون و استعادة السَّيطرة على المدينة.

المصدر: الدِّراسة.

[1] PLAYSTATION, Grand Theft Auto San Andreas, Panorama, sur PlayStation, [en ligne], [consulté le 18 Juin 2018].
[2] ROCKSTAR GAMES, Grand theft auto San Andreas, Information, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018].

جدول رقم 13: شخصيَّات لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى سان أندريس

الشَّخصيَّات: كارل جونسون، مؤسَّسة كارل جونسون الصَّغيرة الإجراميَّة، الأشخاص الشُّرفاء، عصابات المخدِّرات و الفساد، مدراء القمار. ضابطا شرطة فاسدان.	
البطل	كارل جونسون.
مساعد البطل	مؤسَّسة كارل جونسون الصَّغيرة الإجراميَّة.
الشرير	عصابات المخدِّرات و الفساد. مدراء القمار. ضابطا شرطة فاسدان. الأشخاص الشُّرفاء (يسطو عليهم سي جي و عصابته).

المصدر: الدِّراسة.

جدول رقم 14: الوظائف الموجودة في لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى سان أندريس

الوظيفة: – الاجرام. – السَّطو على الأشخاص الشُّرفاء. – زيادة الثَّروة. – التَّجول في المدينة و الرِّيف باستعمال مختلف المركبات. – التَّسوق. – الاعتناء بالمظهر. – انقاذ عائلة كارل جونسون. – السَّيطرة على المدينة.	
دفاع	نعم
اعتداء	نعم

المصدر: الدِّراسة.

1. 1. 3. نداء الواجب، المهمَّة السَّوداء:

نداء الواجب: المهمَّة السَّوداء 3 (Call of Duty, Black OPS 3) هي لعبة تندرج ضمن صنف الرِّماية و تتوجَّه إلى فئة اللاَّعبين ذوي 18 سنة أو أكثر.[1]

جدول رقم 15: البنية الثُّلاثيَّة للعبة نداء الواجب، المهمَّة السَّوداء

البنية الثُّلاثيَّة:
نداء الواجب: المهمَّة السَّوداء 3 تنشر اللاَّعبين في المستقبل حيث مكَّنت التِّكنولوجيا الحيويَّة من الحصول على سلالة جديدة من جنود المهمَّة السَّوداء. يتمُّ ربط اللاَّعبين بشبكة الاستخبارات و زملائهم أثناء القتال. في عالم أكثر انقسامًا من أيِّ وقت مضى، يتألَّف فريق النُّخبة هذا من رجال ونساء عزَّزوا مهاراتهم القتاليَّة لمحاربة أسرع وأقوى وأذكى. يجب على كلِّ جنديٍّ اتِّخاذ قرارات صعبة وزيارة الأماكن المظلمة في هذه القِّصة الجذَّابة والواقعيَّة. **المحتوى المحمَّل 2:** كسوف (Eclipse) واجه فضائع لا يمكن تصوُّرها في هذه التَّجربة الزُّومبيُّون أين يتنافس اللاَّعبون في 4 خرائط متعدَّدة اللاَّعبين و المليئة بالحركة. "الضَّربة القاضية" (Knockout) تفتح المجال لبطولة الكونغ فو الدَّمويَّة و المليئة بالأسلحة. "الصَّدع" (Rift) تتَّجه إلى قلب مركب عسكريٍّ مستقبليٍّ فوق فوهة بركان نشطة. "البرج" (Spire) تسمح للمعارك متعدَّدة اللاَّعبين التَّوجُّه نحو محطَّة مطار في منطقة شبه مداريَّة مستقبليَّة. "الحافَّة" (Verge) تُموقِع القتال متعدَّد اللاَّعبين في موقع مستقبل يفوق المروِّع كتجديد للُّعبة الكلاسيكيَّة نداء الواجب: عالم في حرب «بانزاي» (CALL OF DUTY®: WORLD AT WAR, «Banzai») **المحتوى المحمَّل 1:** النَّهضة (Awakening) اكتشف العالم متعدِّد اللاَّعبين لنداء الواجب 3، مع 4 خرائط من بينها قرصنة الطَّائرة (Skyjacked) و الَّتي تمثِّل تجديدا للخريطة متعدِّدة اللاَّعبين نداء الواجب: المهمَّة السَّوداء 2، قرصنة الطَّائرة (Call of Duty®: Black Ops II «Hijacked»). الجانب الأخير من الزُّومبيِّين يبدأ من حيث انتهى "العملاق" (The Giant) مع شخصيَّات أصيلة متَّجهة نحو "داريزانجروكا" (Der Eisendrache) من أجل إيقاف نهاية العالم بسبب الزُّومبيِّين. **المحتوى المحمَّل 3:** "الهبوط" (Descent) تقدِّم تجربة رائعة جديدة تماما في "مدينة الدَّم" (Gorod Krovi) أين أُطلِقت شخصيَّات أصيلة في ستالين جراد أخرى ممزَّقة بسبب الحرب.

[1] PLAYSTATION, Call of Duty®: Black Ops III, Fonctionnalités, sur PlayStation, [en ligne], [consulté le 18 Juin 2018].

اكتشف 4 خرائط مليئة بالحركة و من بينها "امبراطوريَّة" (Empire) والَّتي هي عبارة عن فيلا رومانيَّة أصيلة و الَّتي تُجدِّد اللُّعبة الكلاسيكيَّة المفضَّلة لدى المتابعين في نداء الواجب: المهمَّة السَّوداء 2 "رائد" («Raid» ,Call of Duty®: Black Ops II). " الجامد" (Cryogen) يهاجم مجمعا معزولا يضمُّ بعض المجرمين الأكثر خطورة في العالم. **المحتوى المحمَّل 4:** يتضمَّن ذروة مثيرة من الملحمة الزُّومبيون الأصليَّة في "الرؤى" (Revelations)، بالإضافة إلى 4 بيئات متعدِّدة اللاَّعبين الفريدة. جهِّز نفسك لـ " الخارج عن القانون" (Outlaw) و الَّتي هي إعادة تقليد على الطَّريقة الغربيَّة للخريطة الكلاسيكيَّة المفضَّلة من المتابعين لـ " المواجهة" (Standoff) من المهمَّة السَّوداء 2. في "القطيعة" (Rupture)، يُعاد تصوُّر ضواحي " نداء الواجب: العالم في حرب" (Call of Duty World at War) الكلاسيكيَّة على أنَّها منشأة عالية التِّكنولوجيا. واجه المجهول في "القلعة" (Citadel)، وهي قلعة قديمة تمَّ الآن كسرها و هي مسكونة بالأرواح. تصفَّح أكثر المواد الغذائيَّة وأواني الإطعام على "مايكرو" (Micro)، وهي ساحة معركة بحجم صغير.[1]

الحالة الأوليَّة	الحصول على سلالة جديدة من جنود المهمَّة السوداء.
العامل المشوِّش	ظهور الزُّومبيِّين.
الحالة النِّهائيَّة	القضاء على الزُّومبيِّين.

المصدر: الدِّراسة.

[1] ACTIVISION, Call of Duty®: Black ops III, How far will you go?, in Activision, [online], [consulted 18 Jun 2018].

جدول رقم 16: شخصيَّات لعبة نداء الواجب، المهمَّة السَّوداء

الشَّخصيَّات	
البطل	الرَّقيب نيكولاي بيلانسكي(Sergeant Nikolai Belinski) الدُّكتور إدوارد ريكتوفن (Doctor Edward Richtofen) النَّقيب تيكيوو ماساكي (Captain Takeo Masaki) العريف "تانك" دامبساي (Corporal "Tank" Dempsey)[1]
مساعد البطل	البطل حرٌّ في اللَّعب وحده بشخصيَّة واحدة أو اختيار لاعب معه يتحكَّم في شخصية أخرى.[2]
الشِّرير	الزُّومبيُّون.[3]

المصدر: الدِّراسة.

جدول رقم 17: الوظائف الموجودة في لعبة نداء الواجب، المهمَّة السَّوداء

الوظيفة:	
– قتال الزُّومبيِّين في أماكن متعدِّدة. – قتال المجرمين. – زيارة الأماكن المظلمة في هذه القصة الجذابة والواقعيَّة.	
دفاع	نعم
اعتداء	لا.

المصدر: الدِّراسة.

1. 1. 4. المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة، المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011:

لعبة الفيديو المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة : المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011 (World Wrestling Entertainment: SmackDown vs. Raw 2011) هي لعبة تندرج ضمن صنف الرِّياضة، و تتوجَّه إلى الفئة العمريَّة ذات 16 سنة فما فوق.[1]

[1] PLAYSTATION EUROPE, Call of Duty: Black Ops III - Awakening | Der Eisendrache trailer | PS4, in Playstation Europe, [online], [consulted 10 Jun 2018].
[2] PLAYSTATION, Call of Duty®: Black Ops III, Fonctionnalités, sur Playstation, [en ligne], [consulté le 06 Jun 2018].
[3] PLAYSTATION, Call of Duty®: Black Ops III, une nouvelle campagne, sur Playstation [en ligne], [consulté le 06 Jun 2018].

جدول رقم 18: البنية الثُّلاثيَّة للعبة المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة، المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011

البنية الثُّلاثيَّة	عش لحظات قويَّة داخل عالم نشيط و في تطوُّر مستمر للمصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة. قم بإعطاء طابع شخصيٍّ لتجربتك داخل المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة و خذ قدرك بيدك بالمشاركة في كلِّ الحملات المحوَّلة إلى سيناريوهات في النَّمط الطريق إلى وريستليمانيا (.Road to WrestleMania). هناك فرص أكثر للإبداع: تبنَّى السُّوبر ستار الخاصين بك، ضرباتك القاضية و القصَّة على طريقتك الخاصة. أعثر على جميع نخب المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة: أكثر من 70 من السُّوبر ستار و الدِّيفات الأكثر شهرة حاليًّا. كلُّ سوبر ستار لديها نسيج بشرة جديد و تكنولوجيا حركة محسَّنَة من أجل أصالة مردود السُّوبر ستار و الدِّيفات مثلما لم يسبق رؤيته في لعبة المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة.[2]
الحالة الأوليَّة	تشخيص اللُّعبة من أجل البدء في المصارعة.
العامل المشوِّش	المواجهة بين اللاَّعب و شخصيَّة أخرى من المصارعين.
الحالة النِّهائيَّة	الفوز في الوريستليمانيا أو الأنماط الأخرى.

المصدر: الدِّراسة.

[1] PLAYSTATION, WWE® SmackDown® vs. Raw® 2011, sur PlayStation, [en ligne], [consulté le 15 Juin 2018].
[2] Ibid.

جدول رقم 19: شخصيَّات لعبة المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة، المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011

الشَّخصيات	
البطل	اللاَّعب حرٌّ في اختيار الشَّخصيَّة البطلة من بين أكثر من 70 سوبر ستار و ديفا من مصارعي لعبة المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة: المواجهة العنيفة ضد الحرب 2011 (World Wrestling Entertainment: SmackDown vs. Raw 2011) .
مساعد البطل	اللاَّعب حرٌّ في اختيار الشَّخصيَّة المساعدة.
الشِّرير	اللاَّعب حرٌّ في اختيار الشَّخصيَّة الَّتي سيصارعها.

المصدر: الدِّراسة.

جدول رقم 20: الوظائف الموجودة في لعبة المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة، المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011

الوظيفة: المشاركة في كل الحملات المحوَّلة إلى سيناريوهات في الأنماط المتاحة.	
دفاع	نعم
اعتداء	لا

المصدر: الدِّراسة.

1. 1. 5. مصَّاص الدِّماء 4:

لعبة مصَّاص الدِّماء 4 (Resident Evil 4) هي لعبة فيديو مصنَّفة في الحركة و المغامرات و تتوجَّه إلى لاعبين من الفئة العمرية ذات 18 سنة أو أكثر.[1]

[1] CAPCOM PRODUCTION STUDIO 4, Resident Evil 4, [DVD].

جدول رقم 21: البنية الثُّلاثيَّة للعبة مصَّاص الدِّماء 4

البنية الثُّلاثيَّة	1998... لن أنسى ذلك أبداً. كان ذلك العام الَّذي وقعت فيه هذه الجرائم المروِّعة في جبال آركلاي. سرعان ما تبيَّن أنَّه كان خطأ شركة أمبريلا (Umbrella). ثم انتشر الفيروس إلى مدينة الرَّاكون القريبة ... مع تحوُّل النَّاس إلى زومبيِّين ، تحوَّلت المدينة بأكملها إلى جحيم حيٍّ. مع شيوع القضيَّة، لم يكن لدى الرئيس الأمريكيِّ أيَّ خيار ... ولكن وضع خطَّة طوارئ: لتعقيم مدينة الراكون. ثمَّ أصدرت الحكومة تعليقًا غير محدَّد للعمل لشركة أمبريلا. مرَّت ستٌّ سنوات على هذا الحادث المروِّع ... استقبلت من طرف منظَّمة سرِّيَّة تعمل تحت إدارة الرَّئيس. كنت لأقوم بدور حماية عائلة الرَّئيس. قبيل أن أتولَّى واجباتي اخْتُطِفَت ابنة الرَّئيس ... وهذا هو السَّبب في أنَّني في هذا الجزء الريِّفي من أوروبَّا. لدينا معلومات موثوقة حول رؤية فتاة تشبهها. على ما يبدو، إنَّها تحتجز مجموعة مجهولة من النَّاس. من كان يظنُّ أنَّ وظيفتي الأولى كانت مهمَّة إنقاذ... ليون يصل إلى القرية النَّائية مع الشُّرطة المحليَّة. وفقا للتَّقارير ، فقد تمَّ رؤية نوع جديد وخطير من الزُّومبيِّين.[1]
الحالة الأوَّليَّة	الانتقال إلى منطقة ريفيَّة في أوروبَّا من أجل إنقاذ ابنة رئيس الولايات المتَّحدة الأمريكيَّة.
العامل المشوِّش	هجوم الزُّومبيِّين على البطل.
الحالة النِّهائيَّة	إنقاذ ابنة الرَّئيس.

المصدر: الدِّراسة.

[1] Ibid.

جدول رقم 22: شخصيَّات لعبة مصَّاص الدِّماء 4

الشَّخصيَّات	
البطل	ليون س.كندي (Leon S. Kennidy)
مساعد البطل	لا يوجد (لعبة أحاديَّة).
الشِّرير	الزُّومبيُّون.

المصدر: الدِّراسة.

جدول رقم 23: الوظائف الموجودة في لعبة مصَّاص الدِّماء 4

الوظيفة: إنقاذ ابنة رئيس الولايات المتَّحدة الأمريكيَّة.	
دفاع	نعم
اعتداء	لا

المصدر: الدِّراسة.

1. 2. عرض معطيات المبحوثين و تأويل النتائج:

تتلخَّص المرحلة الموالية من هذا البحث في تقديم بيانات كلِّ مبحوث على حدا عن طريق تجميعها في عدَّة مواضيع، أوَّلهما خصائصه و خصائص الأسرة الَّتي ينحدر منها كجماعة مرجيعيَّة سواء من النَّاحية الدّيموغرافيَّة، الاجتماعيَّة أو اللُّغويَّة. ثم ننتقل إلى إبراز دور الأسرة كجماعة تأويل من خلال موضوعين هما الرَّقابة ثمَّ أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب. و بعدها نعرض الرِّسالة المتلقَّاة مجمَّعة في نفس المواضيع الَّتي سبق و أن استخدمناها مع الرِّسالة المرسلَة (البينية الثُّلاثيَّة، الشَّخصيَّات و الوظيفة)، و نكمل أخيرا مع موضوع اتِّجاه سلوك اللاَّعب نحو العنف من منظور قريب بالغ على الأقلِّ.

إنَّ اختيارنا لعرض النتائج و تحليلها أوَّلا حالة بحالة قبل تقديم قراءة كليَّة نابع من أخذنا بعين الاعتبار أنَّ كلَّ لاعب يعتبر بحدِّ ذاته حسب نموذج هارولد لاسوال للاتصال مرسلا إليه. و من جهة أخرى، فإنَّ المقاربة الَّتي بُنيَت عليها الدِّراسة تقوم على فكرة اختلاف الأطر الَّتي يتمُّ فيها التَّأويل و كون عملية التَّلقي تتمُّ داخل بيئة مليئة بجماعات التَّأويل، و هو ما يستوجب في نظرنا، إيلاء كلُّ حالة التَّحليل الكافي

قصد إجراء مقارنات بين الَّذين اختاروا نفس اللّعبة أوَّلا، ثمَّ تقديم قراءة كليَّة عن طريق تصنيف الحالات.

1. 2. 1. الحالة الأولى:

اللاَّعب من جنس ذكر ذو 13 سنة و هو الابن البكر و له أخت واحدة فقط، يدرس في القسم الثَّالث متوسِّط. يتحصَّل على معدَّل يتراوح ما بين 12 و 13 على 20 بعدما كان 8 على 10 في الابتدائيِّ. و هو يتردَّد على قاعة الألعاب مرَّة في الأسبوع ليلعب ما مدَّته 30 دقيقة و لم يسبق له أن عانى من مشاكل صحيَّة. يتقن الأمازيغيَّة، العربيَّة و بدرجة أقلَّ الفرنسيَّة.

ينحدر اللاَّعب من منطقة حضرية و يعيش مع عائلته النَّوويَّه المكوَّنة من 4 أفراد في منزلهم الخَّاص داخل عمارة العائلة الَّتي توجد فيها شقق أخرى يسكنها الأعمام. حيث أن أباه ذو مستوى ثانويٍّ و يمارس مهنة التِّجارة. أمَّا الأمُّ، فهي ذات مستوى ثانوي و ماكثة بالبيت. و بهذا يمكن القول أنَّ اللاَّعب ينحدر من عائلة متوسطة التَّعليم و أنَّ النَّماذج التَّربويَّة القريبة إليه هي الوالدان و اللَّذان لهما أكبر مساحة لممارسة الرَّقابة عليه.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوجَّان و لقد و صفت الأمُّ الجوَّ الأسريَّ الَّذي ينشأ فيه اللاَّعب، حيث أقرَّت بوجود شجار أحيانا أمام الأطفال بينها و بين زوجها و لكنَّه على حدِّ تعبيرها ليس عنيفا جَّدا. أمَّا مع سكَّان العمارة و الَّذين يتمثَّلون في الأعمام و عائلاتهم، فإنَّ نزاعات حادة تحدث على مرآهم.

و يعتمد الأبوان حسبها في التَّنشئة الاجتماعيَّة لابنيهما على النَّهر و الضَّرب أحيانا لتقويم سلوك ابنيهما اللَّذان يقضيان أغلب وقت راحتهم في الشَّارع للَّعب على اعتبار أنَّ محلَّ الأب موجود على مقربة من المنزل و هو ما طمأن الوالدان. وغير ذلك، فاللاَّعب لا يحتكُّ ببقيَّة الأسرة إلاَّ من خلال الزِّيارات العائليَّة، و يتولَّى حينها الجَدّ من جهة الأمِّ و المتقاعد الاهتمام بأحفاده و صغار العائلة من خلال مشاركتهم نشاطاتهم و توجيه النُّصح المباشر لهم من أجل تعليمهم حسن التَّصرف. و لقد علمنا

من خلال محادثة سابقة من خلال قريبة للأمِّ أنَّ الجدَّة من جهة الأب هي من كانت ترعى اللاَّعب في صغره و أنشأته على التَّصرُّف برزانة كالبالغين.

و انطلاقا ممَّا سبق، فإنَّ أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة للاَّعب مختلفة و تتمثَّل في أسلوب القسوة، أسلوب إثارة الألم النَّفسيِّ و أسلوب السَّماحة.

و أثناء إجراء المقابلة مع الأمِّ، أكَّدت لنا هذه الأخيرة أنَّ ابنها تأخَّر مرَّة في قاعة الألعاب حتَّى حلَّ الظَّلام و لم يعرفوا مكانة (يمكن البقاء في القاعة حتَّى و إن لم تكن تلعب سواء لانتظار الدَّور أو بعد الانتهاء من اللَّعب لمشاهدة لاعبين آخرين) ممَّا أرعبهم. و لقد زاد خوفها شخصيًّا حين عرفت أنَّه كان هناك لأنَّ تعلم أنَّ القاعة تحتوي على طابق أرضيٍّ، ممَّا يعني أنَّ خوفها كان من إمكانيَّة تعرُّض الابن لاعتداء داخل القاعة و ليس من التَّعرض لمحتويات عنيفة و لمدَّة طويلة. كمَّا أكَّدت و هي تضحك ضحكة ساخرة أنَّ الأب لن يعطي أكثر من 50 دج للابن من أجل اللَّعب ممَّا يعني أنَّ الرَّقابة الَّتي تمارس على اللاَّعب غرضها الحدُّ من المصروف و ليست من أجل تحديد وقت اللَّعب. كمَّا أكَّدت أنَّها لا تعرف ما يلعب في قاعة الألعاب و لا تمنع عنه ألعابًا محدَّدة، و لكنَّها تراقبه على فايسبوك، ممَّا يؤكِّد مرَّة أخرى انعدام الرَّقابة المباشرة على ألعاب الفيديو: *« أقرأ كلَّ محادثاته مع أصدقائها دون علمه. و حين أجد أنَّ أحد أصدقائه غير مناسب أقول له أنَّه سيِّء و أطلب منه الابتعاد عنه. أحيانا إذا حاول الدِّفاع عنه أدَّعي أنَّني سمعته بالصُّدفة حين زاره أو من شرفة المنزل، فحينها يتقبَّل النَّصيحة. حين أعطيه أيضا هاتفي أقوم بالاطِّلاع على سجِّل النَّشاطات لمعرفة المواقع الَّتي زارها».*

تجيد العائلة الَّتي يعيش معها اللاَّعب اللُّغة الأمازيغيَّة الَّتي يتواصلون بها معه، ممَّا يعني أنَّها غير قادرة على منحه رصيد لغويٍّ كافي يسمح له بالوصول أكثر إلى الرِّسالة المرسَلة.

جدول رقم 24: دور أسرة الحالة الأولى كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللَّعب	لا. لأنَّهم مطمئنُّون. فأنا أبقى مع صديقي داخل قاعة

	الألعاب (القاعة على بعد أمتار قليلة من البيت)
وجود شخص يحدد للشَّاب مدَّة اللعب	نعم. مثلا في اليوم، يقولون لي اذهب و العب قدر ساعة.
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	نعم. كل مرَّة ألعب مع صديق ما.
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	نعم. يساعدني مُسيِّر القاعة و أحيانا طفل أكبر منِّي. من يعرف أطلب منه المساعدة.
شرح طريقة اللعب للشَّاب	نعم. يشرح لي الَّذين يلعبون في القاعة. أحيانا يشرح لي من يلعب معي.
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	لا.
وجود شخص يتحدث مع الطفل عن هذه الألعاب	نعم. الطِّفل الَّذي أتحدَّث معه. نتفاهم كيف نلعب، نتحدَّث عن الأخطاء الَّتي قمنا بها و خسرنا. فقط.
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	ينهرونني. يقولون لا تعد الكَرَّة، و إذا كانت الغلطة كبيرة فحينها يضربونني (سألنا اللاَّعب ما هي الغلطة الكبيرة فأجاب: أكسِّر شيئا مثلا).
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	لا.
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا.
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	نعم. و يقولون لي ألاَّ أسيء التَّصرُّف.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال مجموعة من الأسئلة الَّتي أجابنا عنها اللاَّعب و أسرته، تبيَّن لنا أنَّ هذه الأخيرة لا تؤدِّي أيَّ وظيفة رقابة على المكان، حيث أنَّ اللاَّعب يرتاد قاعة الألعاب، ولا على مضمون اللُّعبة من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سِنِّه أو محاورته حول مضمونها، و أنَّ الرَّقابة الوحيدة المفروضة على اللاَّعب تتعلَّق بطريقة غير مباشرة بالوقت، عن طريق تحديد المال الَّذي يصرفه في القاعة. إلاَّ أنَّ الأسرة تهتمُّ بتوجيه النُّصح المباشر للاَّعب بغرض عدم تبنِّيه سلوك عنيف.

جدول رقم 25: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الأوَّل

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	Les zombies (ذكرها بالفرنسيَّة)
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	18 من بين عدد غير منتهٍ من المستويات.

المصدر: الدِّراسة.

اختار اللاَّعب لعبة نداء الواجب، المهمة السَّوداء 3، إلاَّ أنَّه تعرَّف عليها من خلال تسمية أخرى شائعة وسط اللاَّعبين و هي الزُّومبيُّون و الَّتي ذكرها باللُّغة الفرنسيَّة. هذه التَّسمية ما هي إلاَّ نمط لعب داخل اللُّعبة من بين أنماط أخرى. و يصل اللاَّعب إلى المستوى 18، ممَّا يعني أنَّه لا يزال في بداياتها، كما أنَّه يظنُّ أنَّ اللُّعبة لا نهاية لها. هذا المستوى منخفض مقارنة مع ما يحقِّقه اللاَّعبان الثَّالث و الرَّابع اللَّذان يصلان إلى المستوى 24، و أعلى من المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب الثَّاني و الَّذي يحقِّق من 10 إلى 11 مستوى، و هو ما نفسِّره بكون جماعات التَّأويل المتمثِّلة في الأسرة، و جماعة الرِّفاق و بالتَّحديد اللاَّعب الثَّاني الَّذي يشاركه في اللُّعبة لا يمنحانه رصيدا لغويا من شأنه أن يجعله يتقدَّم في مستويات اللُّعبة. إلاَّ أنَّه تفوَّق على اللاَّعب الَّذي يشاركه اللَّعب رغم أنَّه يمضي وقتا أطول في اللَّعب، و هذا ما نفسِّره بعامل السِّن (فرق 3 سنوات)، ممَّا يعني أنَّ الرَّصيد اللُّغوي في الفرنسيَّة و الانجليزيَّة للاَّعب الأوَّل و الأكبر أغنى من الرَّصيد اللُّغويِّ للاَّعب الثَّاني الَّذي لا يزال يدرس في الطَّور الابتدائيِّ.

جدول رقم 26: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الأوَّل

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: تبدأ بلاعبَين. يعطوننا مكانا صغيرا، و يبدأ الزُّومبيُّون بالخروج من النَّوافذ. تستطيعين شراء سلاح و تقتليهم أو تستعملي السِّلاح الَّذي قدَّموه لك. حين تقتليهم تغلقين النَّوافذ و يعطون لكَ النُّقود، واحد يفتح الباب و واحد يذهب لشراء السِّلاح. و تلعبون في المكان المفتوح و تفعلون نفس الشَّيء و هكذا. و في المرَّة الثَّالثة عند فتح الباب، أحدهما ينتظر أعلى و الآخر أسفل، تخرج كلاب مملوءة بالنَّار، و لقتلها يجب شراء سلاح جيِّد و التَّموقع في زاوية حتَّى لا يمسكوكَ. و نكمل نفتح الأبواب حتَّى نصل إلى الباب السِّحريِّ و نحظر السِّلاح، و إذا علقنا نستعمل التِّيليبورتر لينقلنا. عندها، أشتري السِّلاح أو تَفتحُ العلبة السَّحرية و تقتلهم. و كلَّما فتحت أبواب أكثر يخرج عدد أكبر من الزُّومبيِّين و تكمل، لكن إذا مات أحدهما يجب أن تحييه، و إذا ماتا معا تخسر و هكذا.	
الحالة الأوَّليَّة	رجلان في مكان واحد.
العامل المشوِّش	تخرج كلاب و زومبيُّون قاتلون و أنتَ مضطرٌّ لقتلهما. (و يعقِّب بعد برهة) ستدافع عن نفسكَ.
الحالة النِّهائيَّة	عندما يموت صديقي في مكان بعيد و يلتفُّ حولي كثيرون، حينها يقتلونني.

المصدر: الدِّراسة.

لقد سرد اللاَّعب قصَّة اللُّعبة الَّتي اختارها و لم يذكر منها إلاَّ تفاصيل بسيطة بالمقارنة مع القصَّة الأصليَّة كما صاغها المُرسِل، فهو جعل الأحداث مجرَّد مواجهة بين شخصيَّتين و الزُّومبيِّين دون معرفة سياق هذه المواجهة و أسبابها أو حتَّى الأماكن الَّتي تدور فيها. فهو لم يتعرَّف على الخرائط الَّتي تحتويها و الَّتي تمنح للاَّعبين سيناريوهات جديدة و مختلفة عن بعضها، و لم يتمكَّن من معرفة نهاية قصَّة اللُّعبة و هذا يرجع إلى كونه لم يتمكَّن من إكمالها.

جدول رقم 27: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الأوَّل

الشَّخصيَّات: رجلان تقوم بالتَّحكم فيهما عن طريق لوحة التَّحكم	
البطل	كلاهما.
مساعد البطل	إذا مات أحدهما يحييه الثَّاني ثمَّ يواصلان.
الشِّرير	الزُّومبيُّون.

المصدر: الدِّراسة.

لم يتمكَّن اللاَّعب من التَّعرُّف على جميع الشَّخصيَّات، فهو لم يذكر سوى رجلان من بين 4 و لم يذكر من الشَّخصيات الشِّريرة سوى الزُّومبيِّين. كما أنَّه لم يتعرَّف عليها عن طريق أسمائها أو وظائفها، في حين تمكَّن من تحديد أدوار الشَّخصيَّات الَّتي ذكرها. فقد كان توزيعها متطابقا مع توزيعها في الرِّسالة المُرسلَة. و يمكن إرجاع هذا إلى كونها من جهة تتَّضح في بداية اللُّعبة، و من جهة إلى طبيعة شخصيَّة الزُّومبيِّين الَّتي يُعرَف عنها دائما أنَّها شرِّيرة.

جدول رقم 28: الوظائف حسب اللاَّعب الأوَّل

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: ربح المستويات (manches). كلَّما تنتهي من مستوى يجب فتح الباب، و أخذ سلاح و غيره.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا: أغلق نافذة، أشتري سلاحا لقتل الزُّومبيِّين، ترمين قنابل، تفتحين أبوابا، أقوم بقيادة التِّليبورتر (Téléporter) للهرب و شراء السِّلاح. و بعدها تقتلوهم. إذا مات صديقي أحيِيه، تحضرين سلاحا من العلبة السِّحريَّة (La boite magique).		
اعتداء	على الشَّخصيَّات	لا
	على الممتلكات	لا
	على الحيوانات	لا. هي من تأتي إليَّ.
	على الطَّبيعة	لا
دفاع		نعم (بصيغة تأكيد).
مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف		لأقتل الزُّومبيِّين و أربح نقودا كي أتمكَّن من فتح العلبة السِّحرية و أتمكَّن من شراء السِّلاح و كذا فتح الأبواب.
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة		تعاون الرَّجلان لقتل الزُّومبيِّين. إذا مات، تحيي الآخر. التَّعاون على فتح الأبواب. أحدهما يساعد الآخر إذا كان الأخير ليس لديه سلاحا.

المصدر: الدِّراسة.

لقد ذكر اللاَّعب عدَّة وظائف تتمثَّل في مهام يجب انجازها للانتقال من مستوى إلى آخر مثل فتح الأبواب، أخذ السِّلاح، قيادة التِّليبورتر...الخ. و أدرجها ضمن وظيفة الدِّفاع بصيغة التَّأكيد و هو ما يتطابق مع مضمون الرِّسالة المُرسَلة. كما أنَّه ذكر قيمة التَّعاون، إلاَّ أنَّه لم يتمكَّن من معرفة المهمَّة كما صاغها المُرسِل، و هذا يعود إلى فقر رصيده اللُّغوي الَّذي حال بينه و بين فهم الحوار الَّذي يدور بين الشَّخصيَّات أو حتَّى الوصول إلى نهاية اللُّعبة. و من جهة أخرى، فبما أنَّ الأب الَّذي يُعتبَر مصدر المال الَّذي يدفع به اللاَّعب مستحقَّات اللَّعب، و الَّذي لا يمنح له سوى ما يكفي للَّعب مدَّة نصف ساعة، فإنَّ هذا يعتبر عائقا آخر أمام اللاَّعب للاستمرار في اللَّعب و التَّعرُّض أكثر للرِّسالة المُرسَلة و التَّعرُّف على باقي تفاصيلها، و هذا بغض

النَّظر عن درجة تعقيدها من النَّاحية التِّقنيَّة نظرا لكونها في الأصل تتوجَّه إلى فئة + 18 سنة.

و عليه، فإنَّ اللاَّعب اختزل الهدف من هذا الدِّفاع في الحفاظ على حياته من أجل الاستمرار في اللَّعب و ليس من أجل استقباب الأمن في مختلف مواقع اللَّعب كما جاء في الرِّسالة المُرسلَة.

جدول رقم 29: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الأوَّل

اتَّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغير في سلوك اللاَّعب	كان منعزلا جدًّا و لكن حين صرنا نمنعه عنها بدأ يشكِّل صداقات. أعتقد أنَّ سلوكه تغيَّر بفعل السِّنِ.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعب نحو العنف	كان دائما هادئا و هو لا يتشاجر إلاَّ نادرا إذا اعتدى عليه أحد. أمَّا مع أخته فهما دائما الشِّجار. هي مدلَّلة من طرف أبيها لأنَّها بعد ولادتها بأشهر عانت من المرض، و حاليا تقول أنَّني أفضِّل الولد عليها. هناك بعض الألعاب أشاركه فيها مثل هذه (Criminal Case). حتَّى أنا أجدها ممتعة و أقضي وقت الفراغ ألعبها. أمَّا هو فيلعب فقط من أجل الفوز ليثبت أنَّه الأذكى.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال تقييم الأم للاعب، فإن ارتياد ابنها لقاعة الألعاب و اللعب بألعاب الفيديو لم يؤثر في اتجاهه نحو السلوك العنيف، إلاَّ أنَّها أقرَّت بدخوله في شجارات سواء مع الأقران أو أخته خاصَّة.

1. 2. 2. الحالة الثَّانية:

اللاَّعب الثَّاني ذكر ذو 10 سنوات، يدرس في الخامسة ابتدائي و يتحصَّل على معدَّل 8 على 10، و يتقن اللُّغتين الأمازيغيَّة و العربيَّة. هو الابن البكر و له أخت أصغر منه. يقضي ما يتراوح بين 3 إلى 4 ساعات في اليوم في لعب ألعاب الفيديو، و لم يعاني من مشاكل صحيَّة من قبل.

ينحدر اللاَّعب من منطقة حضريَّة و يعيش مع عائلته النَّوويَّة المكوَّنة من أربعة أفراد (عمارة خاصَّة بالعائلة و لكلِّ واحد شقَّته الخَّاصة). حيث أنَّ أباه ذو مستوى جامعيٍّ لم يكمله و يمارس مهنة كاتب عموميٍّ. و أمُّه ذات مستوى متوسِّط و ماكثة بالبيت. أمَّا شقيقته فهي مسجَّلة في القسم التَّحضيريِّ. و عليه، فإنَّ النَّماذج السُّلوكيَّة المتاحة للاَّعب في أسرته هي بالدَّرجة الأولى الوالدان.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوجَّان لكنَّ علاقتهما مضطربة ممَّا جعل الأم تغادر منزل الزَّوجيَّة عدَّة مرَّات و تفكِّر في الطَّلاق بسبب الخيانة الزَّوجيَّة المتكرِّرة من جهة، و سوء المعاملة لها من طرف زوجها الَّذي يعايرها بمستواها التَّعليميِّ و المستوى الاجتماعيِّ لعائلتها من جهة أخرى. و هذا كلُّه أدَّى إلى ظهور شجارات على مرأى الأبناء تصل أحيانا إلى حدِّ سَدِّ الطِّفلة الصَّغيرة (6 سنوات) لأذنيها و صراخها أن يكفُّوا عن ذلك. و بهذا نستنتج أنَّ اللاَّعب ينشأ في جوٍّ أسريٍّ مضطرب يعمل على إنتاج نموذج سلوك عنيف أمام اللاَّعب.

و في حين أنَّ الأمَّ تسعى لجعل ابنها أقلَّ ارتيادا لقاعة الألعاب خوفا عليه من الاعتداءات و الانحراف بسبب الرُّفقة من جهة، و استغلال ذلك الوقت للمراجعة من جهة أخرى، فإنَّ الأب حسب تصريحه لا يجد أيَّ ضرر في قضاء ابنه وقتا طويلا في اللَّعب لأنَّه يَعتبِر أنَّ هذه الألعاب من شأنها أن تنمِّي ذكاء الطِّفل و تعلِّمه (حصلنا على رأي الأب حول الألعاب خارج المقابلة حين انتقلنا أوَّل مرَّة إلى منزل اللاَّعب لطلب إذن بإجراء المقابلة). و عليه فإنَّ اللاَّعب ينشأ على أسلوب التَّذبذب. بالإضافة إلى انعدام أيَّة رقابة مباشرة أو غير مباشرة من طرف الأب على ألعاب الفيديو من

حيث الوقت و المضمون، و وجود رقابة غير مباشرة من الأمِّ الَّتي و إن كانت تفضِّل عدم ذهاب ابنها إلى قاعة الألعاب، فهو ليس من باب الرَّقابة على المكان.

و على صعيد آخر، فإنَّ اللاَّعب يقضي قسطا من وقته خارج المنزل يلعب فيه مع أقرانه في الحيِّ، كما أنَّه يمارس رياضة الكاراتيه.

أما المستوى التَّعليميُّ للأسرة الَّتي يحتكُّ بها اللاَّعب، فلقد أكَّدت لنا الأمُّ أنَّ ابنها تقريبا لا يحتكُّ إلاَّ بأقرانه، أمَّا أولياؤهم و إخوتهم الكبار فهم على العموم متعلِّمون و أغلبهم يحملون شهادات جامعيَّة.

تُجِيد العائلة الَّتي يحتكُّ بها اللاَّعب الأمازيغيَّة، العربيَّة و الفرنسيَّة و لكنَّهم يتواصلون معه باللُّغة الأمازيغيَّة فقط، ممَّا يعني أنَّ لغة تواصل اللاَّعب مختلفة عن لغة اللُّعبة، ممَّا من شأنه الحدَّ من وصول الرِّسالة المُرسَلة.

جدول رقم 30: دور أسرة الحالة الثَّانية كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللَّعب	لا. لأنَّهم مطمئنُّون. حين انتهي من اللَّعب أعود مباشرة إلى المنزل (القاعة على بعد أمتار قليلة من المنزل)
وجود شخص يحدِّد للشَّاب مدَّة اللَّعب	نعم. أحيانا ألعب كثيرا فيقولون لي توقَّف عن اللَّعب. حين ألعب في حاسوب أبي أحيانا يقول لي توقَّف لأنَّني لعبت كثيرا و أحيانا ليغلق المكتب.
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	نعم. يشاركني صديقي.
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	نعم. يساعدني صاحب القاعة و أحيانا أحد من الكبار مِمَّن لهم معرفة باللُّعبة (داخل القاعة).
شرح طريقة اللَّعب للشَّاب	نعم. صاحب القاعة، أحيانا اللاَّعبون(يتدخَّل صاحبه قائلا: أحيانا أتخطَّى له مستوى).
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	لا (إجابة مباشرة).
وجود شخص يتحدث مع الشَّاب عن هذه الألعاب	نعم. مع صديقي قبل بدء اللَّعب. نتحدَّث عن اللُّعبة و نتَّفق من يكون في جهة و من يكون في الجهة الأخرى. نتحدث عمَّا يوجد في اللُّعبة. عمَّن يفتح الأبواب. فقط.

أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	ينهرونني و يقولون لي لا تكرِّرها. و إذا كانت الغلطة كبيرة يضربونني. (لقد أكَّدت لنا الأمُّ استعمال هذا الأسلوب في تقويم سلوك ابنها و فصَّلت في ذلك قائلة أنَّها شخصيًّا قد تلجأ إلى الضَّرب الشَّديد إذا كانت متعبة نفسيًّا). سألنا اللاَّعب ما هي الغلطة الكبيرة؟ فأجاب: لا أدري. أحيانا أتشاجر و أضرب.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	لا.
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا (إجابة مباشرة).
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	نعم. أمِّي و أبي. و يقولون لي عندما تذهب إلى المدرسة لا تتشاجر، لا تتدخَّل في أمور النَّاس.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال مجموعة من الأسئلة الَّتي أجابنا عنها اللاَّعب، تبيَّن لنا أنَّ هذه الأخيرة لا تُؤدِّي أيَّة وظيفة رقابة على المكان، حيث أنَّه يرتاد قاعة الألعاب، ولا على مضمون اللُّعبة من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سِنِّه أو محاورته حول مضمونها، و أنَّ اللاَّعب يقضي ساعات في اللَّعب، وقد يحدث أن يتمكَّن من التَّقدُّم في اللُّعبة و هذا بواسطة الأقران أو أحد البالغين الَّذين يعرفهم في قاعة الألعاب. و من هنا يبرز دور جماعة الرِّفاق بالنِّسبة له كعامل مساعد في الاقتراب أكثر من الرِّسالة المُرسلَة. و تبقى الأسرة تهتمُّ بتوجيه النُّصح المباشر للاَّعب بغرض عدم تبنِّيه سلوك عنيف، و لكنَّها بالمقابل تستعمل معه في مناسبات أسلوب القسوة و إثارة الألم الجسديِّ في تنشئته.

جدول رقم 31: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الثَّاني

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	Les zombies .
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	المستوى 10 أو 11

المصدر: الدِّراسة.

عبَّر اللاَّعب بحماس عن اللُّعبة التي اختارها و الَّتي كانت لعبة نداء الواجب، المهمَّة السَّوداء 3، إلا أنَّه تعرَّف عليها من خلال تسمية أخرى شائعة وسط اللاَّعبين و هي الزُّومبيُّون و الَّتي ذكرها باللُّغة الفرنسيَّة. و هو لا يصل إلاَّ إلى المستوى 10 أو 11، ممَّا يعني أنَّه لا يزال في بداياتها فقط. و هو مستوى منخفض جدًّا بالمقارنة مع ما يحقِّقه اللاَّعبين الثَّالث و الرَّابع رغم أنَّه يمضي وقتا أكثر و بشكل ملحوظ في اللَّعب. و هو ما نفسِّره بكون جماعات التَّأويل المتمثِّلة في الأسرة، و جماعة الرِّفاق (اللاَّعب الأوَّل و الَّذي يشاركه في اللُّعبة) لا يمنحانه رصيدا لغويًّا من شأنه أن يجعله يتقدَّم في مستويات اللُّعبة، ناهيك عن درجة تعقيد اللُّعبة و الَّتي تتوجَّه في الأصل إلى فئة عمريَّة تعادل أو تفوق 18 سنة، و كون مدَّة اللَّعب لا تعبِّر عن المدَّة الَّتي يقضيها في هذه اللُّعبة فقط.

جدول رقم 32: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الثَّاني

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: يبدأ رجلان في مكان واحد صغير نسبيًّا، لديهما سلاح واحد فقط هو مسدَّس و لديهم أربعة نوافذ لقتل الزُّومبيِّين و ربح المال. أحدهما يفتح الباب و آخر يشتري السلِّاح (يتساءل اللاَّعب مع نفسه قائلا: و ماذا أيضا؟). و كلَّما قتلتي الزُّومبيِّين تتصاعدين في المستويات. و كذلك كلَّما زدتي المستويات يزيد عدد الزُّومبيِّين. و عندما تصلين إلى مستوى محدَّد تخرج إليك كلاب و يجب التَّموقع في زاوية لقتلهم.	
الحالة الأوليَّة	يوجد رجلان يتعاونان.
العامل المشوِّش	الزُّومبيُّون و الكلاب.
الحالة النِّهائيَّة	عندما أموت. يقتلني الزُّومبيُّون.

المصدر: الدِّراسة.

لقد سرد اللاَّعب قصَّة اللُّعبة الَّتي اختارها و لم يذكر منها إلاَّ تفاصيل بسيطة بالمقارنة مع القصَّة الأصليَّة كما صاغها المُرسِل، فهو اختزل الأحداث في مواجهة بين شخصيَّتين و الزُّومبيِّين دون معرفة سياق هذه المواجهة و أسبابها أو حتَّى الأماكن الَّتي تدور فيها. فهو لم يتعرَّف على الخرائط الَّتي تحتويها و الَّتي تمنح

للاعبين سيناريوهات جديدة و مختلفة عن بعضها، و لم يتمكَّن من معرفة نهاية قصَّة اللُّعبة و هذا يرجع إلى كونه لم يتمكَّن من إكمالها.

جدول رقم 33: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الثَّاني

الشَّخصيَّات:	
يوجد رجلان يتعاونان لقتل الزُّومبيِّين و ربح المال. و إذا مات أحدهما يحيِيه الآخر. و إذا مات أحدهما و تأخَّر الآخر و لم يحيه يموت تماما. و يجب انتظار إنهاء المستوى حتَّى يعود الآخر للحياة.	
البطل	الرَّجلان.
مساعد البطل	كلُّ واحد يساعد الآخر.
الشِّرير	الزُّومبيُّون.

المصدر: الدِّراسة.

لم يستطع اللاَّعب التَّعرف على جميع الشَّخصيَّات الموجودة في اللُّعبة، فهو لم يذكر سوى رجلان من بين 4 و الزُّومبيِّين. كما أنَّه لم يتعرَّف عليها عن طريق أسمائها أو وظائفها، في حين أنَّه تمكَّن من تحديد أدوارها. فقد كان توزيعها متطابقا مع توزيعها في الرِّسالة المُرسلَة. و يمكن إرجاع هذا إلى كونها من جهة تتَّضح في بداية اللُّعبة، و من جهة أخرى إلى طبيعة شخصيَّة الزُّومبيِّين الَّتي يعرف عنها دائما أنَّها شريرة.

جدول رقم 34: الوظائف حسب اللاَّعب الثَّاني

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: تقتلين الزُّومبيِّين، تغلقين النَّوافذ، تفتحين الأبواب، تشترين السِّلاح، تفتحين العلبة السِّحرية لتحضري السِّلاح الجديد، (يتساءل الطِّفل وماذا أيضا؟ ثم يجيب) و تقتلين من يحاول قتلك.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا: أقتل الزُّومبيِّين (بكل ثقة)، أشتري السِّلاح و أساعد صديقي، أفتح الأبواب.		
اعتداء	على الشَّخصيات	لا
	على الممتلكات	لا
	على الحيوانات	لا
	على الطبيعة	لا
دفاع		نعم (مع التَّأكيد على الإجابة بحركة الرَّأس)
مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف		لأقتل الزُّومبيِّين (بدون تفكير).
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة		تعلَّمت كيف أقتلهم، و كذا الجري و ضربهم بالرَّصاص و أين يوجد السِّكين.

المصدر: الدِّراسة.

ذكر اللاَّعب عدَّة وظائف تتمثَّل في مهام يجب انجازها للانتقال من مستوى إلى آخر مثل فتح الأبواب و شراء السِّلاح. و لقد أدرجها ضمن وظيفة الدِّفاع بصيغة التَّأكيد و هو ما يتطابق مع مضمون الرِّسالة المُرسلَة، إلاَّ أنَّه لم يتمكَّن من معرفة المهمَّة كما صاغها المُرسِل، و هذا يرجع إلى رصيده اللُّغوي المحدود الَّذي حال بينه و بين فهم الحوار الَّذي يدور بين الشَّخصيَّات أو حتَّى الوصول إلى نهاية اللُّعبة. و رغم أنَّ اللاَّعب يمضي ما بين 3 إلى 4 ساعات في قاعة الألعاب، فحتَّى و إن سلَّمنا أنَّه يقضيها في لعب نفس اللُّعبة، يبقى أنَّ هذا الوقت غير كاف لإتمامها، ناهيك عن صعوبتها من النَّاحية التِّقنيَّة نظرا لكونها في الأصل تتوجَّه إلى فئة + 18 سنة، ممَّا يحول بينه و بين الوصول إلى الرِّسالة المرسلة كاملة.

و على هذا الأساس، فإنَّ اللاَّعب اختزل الهدف من هذا الدِّفاع في الحفاظ على حياته من أجل الاستمرار في اللَّعب و ليس من أجل توفير الأمن في مختلف مواقع اللَّعب كما جاء في الرِّسالة المُرسلَة.

جدول رقم 35: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الثَّاني

اتَّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغير في سلوك اللاَّعب	لا. أنا أتابعه و أخاف عليه من الانحراف. و حتَّى و إن أراد إساءة التَّصرف، فأنا أتدخَّل مباشرة لتدارك الأمر. هو على العموم عنيد. لا يمكن أن أقول عنه هادئ و لا يمكن أن أقول عنه عنيف. هو متوسِّط. هو في الأغلب يتشاجر بحدَّة مع أخته و يتبادلان الضَّرب حتَّى يخرجا أحيانا عن سيطرتي. كلاهما لا يحب أن يلمس الآخر أغراضه. في آخر مرَّة تشاجرا، دخلت الطِّفلة إلى المطبخ و أخذت مرقاق العجين و بدآ يتبادلان الضَّرب و لم أستطع حتَّى أن أفصلهما فتركتهما لحين أن يكملا. (سألنا الأخوين على حدًا أين تعلَّما الضَّرب، فأجابا بكل ثقة أنَّهما يمارسان الكاراتيه). أعتقد أنَّه ورث طباع أبيه الَّذي انفصل عن زوجته الأولى بسبب طبعه الحادِّ. أو قد يكون تعلَّم منَّا نحن الاثنين، فنحن أيضا نتشاجر.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعب نحو العنف	أنا ليست لديَّ فكرة عمَّا يراه في قاعة الألعاب أو ما تتضمَّنه الألعاب. و حسب رأيي، فأنا أعتقد من خلال ما رأيته فيه أنَّه حين يعود من قاعة الألعاب يهدأ و يتخلَّص من غضبه. ثمَّ إنَّه يتعب فيهدأ. ولكن قد يحدث أن يتشاجر هناك مع الأطفال بسبب الدَّور.

المصدر: الدِّراسة

على الرَّغم من إقرار الأمِّ الَّتي أجرينا معها المقابلة بعنف ابنها الَّذي قد يصل إلى الشِّجار و الضَّرب باستعمال أداة من جهة، و جهلها لما تتضمَّنه ألعاب الفيديو

الَّتي يلعبها من جهة أخرى، إلاَّ أنها اعتبرت أن ارتياده لقاعة الألعاب تؤدِّي وظيفة التَّنفيس و تُتعِبه جسديًّا ممَّا يجعله يصبح هادئا. و حسب رأيها، فقد فسَّرت عنف ابنها بعنف محيطه الأسريِّ.

1. 2. 3. الحالة الثَّالثة:

الحالة الثَّالثة هي لذكر ذو 12 سنة يدرس في السَّنة الثَّانية متوسِّط، بعدما أعاد السَّنة الأولى لنفس الطَّور. بعدما كان يحصل على معدَّل 8 على 10 في الابتدائيِّ، تراجع إلى 7 على 10، حتَّى وصل إلى 11على 20 في المتوسِّط، و يتقن اللُّغات العربيَّة و الأمازيغيَّة و متمكِّن بدرجة أقلَّ من الانجليزيَّة و الفرنسيَّة. يمضي من 30 دقيقة إلى ساعة في اليوم في قاعة الألعاب، و هو الابن الوحيد لأمِّه الَّتي عانت من انهيار عصبيٍّ أثناء فترة الحمل، و استمرَّ وضعها على ذلك الحال لمدَّة 8 أشهر بعد الولادة، و لم تدرك إلاَّ بعدها أنَّه لديها طفل، لكنَّ هذا الأخير لم يعاني من أيِّ مرض.

ينحدر اللاَّعب من منطقة حضريَّة و يعيش مع أمِّه الحاضنة منذ ولادته في غرفة داخل منزل الجدِّ من جهة الأمِّ (الغرفة مجهَّزة بطبَّاخة، حيث أنَّ الأمَّ مستقِّلة اقتصاديًّا عن الأسرة)، حيث أنَّ أباه ذو مستوى ابتدائيٍّ. أمَّا الأمُّ، فهي ذات مستوى جامعيٍّ، لكنَّها توقَّفت عن العمل بسبب ظروفها الصِّحيَّة الَّتي عانت منها بعد الطَّلاق و كذا التزاماتها فيما بعد تجاه إخوتها الَّذين يعانون من ظروف صحيَّة صعبة و يحتاجان إلى مرافِق لقضاء أبسط حاجاتهم. و يحتكُّ اللاَّعب بأسرته الَّتي يتراوح مستواها التَّعليمي بين الثَّانويِّ و الجامعيِّ.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي مطلَّقان، و هو ما انجرَّ عنه مواجهات طويلة في المحكمة بسبب قضايا تتعلَّق بالأسرة (رفض الطَّلاق من الزَّوج في البداية، النَّفقة، الحضانة). أمَّا علاقة اللاَّعب بأبيه مقطوعة، فهو الَّذي تهرَّب من دفع النَّفقة لمدَّة أربع سنوات كاملة ثمَّ حكمت عليه المحكمة بدفع 2500 دج بعدما قدَّم تصريحا شرفيًّا أنَّه لا يملك شيئا. و تتولَّى الأمُّ مسؤوليَّة ابنها و تحرص حسبها على أن تكون قريبة منه لتعويضه عن فقدانه حتَّى قبل ولادته للأب و رغبة منها في بلوغه مركز اجتماعيٍّ و علميٍّ مرموق. حيث أنَّها تتولَّى بنفسها مراقبته داخل المنزل و خارجه، فهي تقوم

بمرافقته شخصيًّا إلى الملعب لترى بنفسها إن كان الجوُّ المتاح هناك مناسبا لابنها أو من شأنه أن يعلِّمه الانحراف. كما أنَّها تدخل من حين إلى قاعة الألعاب الَّتي يتردَّد عليها ابنها لترى ما يقوم به و هذا كلُّه سواء عن طريقة مرافقته أو بشكل فجائيٍّ. كما أنَّها لا تتردَّد في السُّؤال عن ابنها حين تلتقي عن طريق الصُّدفة بمدرِّبه و تحدَّثت مع صاحب قاعة الألعاب و أوصته أن ينتبه إليه قائلة له أنَّها مادامت سمحت له بدخول قاعته فهو يتحمَّل مسؤولية ما يفعله فيها.

و تسعى الأمُّ على تبنِّي أسلوب تنشئة اجتماعيَّة يجعل من ابنها قريبا منها من أجل جعل الحوار دائما مفتوحا بينهما فلا يخفي عنها أيَّ شيء حتَّى تكون على اطِّلاع دائم على ما يفعله و يتسنَّى لها اتِّخاذ احتياطاتها و توجيهه. لكنَّها لم تنف أنَّها أحيانا تلجأ إلى ضربه.

و لقد بلغت متابعة الأمِّ لابنها لدرجة أنَّها من حين لآخر تقدِّم له مصروفًا بغرض اقتناء أيِّ شيء يريد أكله، و من خلال ملاحظة عاداته الغذائيَّة أدركت أنَّه أحيانا لا يفعل هذا (كمِّية الطَّعام المتناوَل في البيت تسمح لها بمعرفة ما إذا أكل خارج المنزل). و لمَّا تقصَّت الأمر، تبيَّن أنَّه يوفِّر تلك النُّقود حتَّى يدخل لقاعة الألعاب لوقت إضافيٍّ و هو ما منعته من فعله.

كما عبَّرت لنا عن خوفها في الآونة الأخيرة من ارتياده لقاعة الألعاب لأنَّه صار يحدِّثها عن أمور تخاف من أن يمارسها في الواقع مثل تناول المخدِّرات في لعبة جي تي أي. و هو الأمر الَّذي جعلها تفكِّر في منعه مطلقا من دخولها، حتَّى أنَّها أحيانا حين يتأخَّر تذهب لتعيده إلى المنزل و لا يفلح في ثَنيِها عن قرارها بكاؤه بسبب عدم الانتهاء من لعب المدَّة الَّتي دفع مستحقاتها أو وصول دوره.

و على العموم، اعتبرت الأمُّ أنَّ ابنها يعيش الآن في جوٍّ مستقر، و إنْ شهد خلافات عائليَّة بحكم أنَّ عائلتها موجودة في نفس المنزل، فهي مجرَّد شجارات بسيطة بين الإخوة لا تصل إلى حدِّ استعمال العنف الجسديِّ، و تحصل عادة خارج أوقات تواجده في المنزل. فأغلب وقته مقسَّم ما بين ساعات التَّمدرس، قاعة الألعاب، النَّادي الرِّياضيِّ أو اللَّعب خارج البيت مع أقرانه. أمَّا من جهة الأب، فإنَّ غيابه حتَّى من أجل طلب الزِّيارة يعدُّ مؤشِّرا على تبنِّيه أسلوب الإهمال في تنشئة اللاَّعب.

تجيد العائلة الَّتي يحتكُّ بها اللاَّعب الأمازيغيَّة، العربيَّة و الفرنسيَّة و هي تتواصل معه غالبا بالأمازيغيَّة، إلاَّ أنَّ الأمُّ تحاول مخاطبته أحيانا باللُّغة العربيَّة الفصحى حتَّى يتمكَّن من استدراك تأخُّره في مادة اللُّغة العربيَّة الَّذي سبَّبه حسبها تلقينه كلمات كثيرة باللُّغة الفرنسيَّة قبل دخوله المدرسة، ثمَّ احتكاكه بأقربائه الَّذين يتحدَّثون بالعربيَّة، ممَّا جعله يتعلَّم الدَّرِجة على حساب الفصحى. و أحيانا أخرى تحثُّه على استعمال المفردات الانجليزيَّة الَّتي يحقِّق فيها نتائج في المدرسة أفضل من الفرنسيَّة حتَّى يتعوَّد عليها أكثر. و لكنَّه، تبقى لغة التَّواصل المهيمنة هي الأمازيغيَّة.

جدول رقم 36: دور أسرة الحالة الثَّالثة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللَّعب	لا. يعطونني نقودا لألعب ساعة أو نصف ساعة و أعود للمنزل.
وجود شخص يحدِّد للشَّاب مدَّة اللَّعب	لا. يعطونني نقودا و ألعب حتَّى أكملها. حين يعطونني 50 دج ألعب نصف ساعة. و حين يعطونني 100 دج ألعب ساعة.
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	نعم. يشاركني صديقي هذا الَّذي يرافقني (رافقه أثناء إجراء المقابلة).
مساعدة الطِّفل في ترجمة المهام	يساعدني صاحب القاعة و أحيانا أطفال أكبر منِّي.
شرح طريقة اللَّعب الشَّاب	لا.
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مُضرَّة	لا. أمِّي فقط تمنعني من الاقتراب كثيرا من الشَّاشة.
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّاب عن هذه الألعاب	نعم. نتحدَّث عن المرحلة، من يبدأ أوَّلا، من يجلس في جهة معيَّنة و كيف يجب أن نفعل كي لا يخرج لنا الكثير من الزُّومبيِّين. إذا كانوا كُثُرًا، يجب أن نشتري سلاحا.
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	يضربونني(إجابة مباشرة). و يضيف بعد برهة: و ينهرونني أيضا.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	لا.
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا.
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	نعم. أمِّي. و تقول لي لا تتشاجر، تفادى المشاكل مع أصدقاءك. و إن كانوا سيِّئي السُّلوك لا تخالطهم لأنَّهم سيحمِّلونك مسؤوليَّة تصرُّفاتهم.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال مجموعة من الأسئلة التي أجابنا عنها اللاَّعب، تبيَّن لنا أنَّ الأسرة لا تقوم برقابة مضامين ألعاب الفيديو من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سِنِّه، إلاَّ أنَّ الأمَّ تحرص على رقابة الأماكن الَّتي يرتادها باستمرار حرصا منها على عدم انحرافه.

و في بعض الحالات، قد يتمكَّن اللاَّعب من التَّقدُّم في اللُّعبة و هذا بواسطة من هم أكبر منه سِنًّا. و من هنا يبرز دور جماعة الرِّفاق بالنِّسبة له كعامل مساعد في الاستمرار و التَّقدم في اللَّعب، و بالتَّالي، الاقتراب أكثر من الرِّسالة المُرسلَة. و تبقى الأمُّ تهتمُّ بتوجيه النُّصح المباشر للاَّعب في تنشئته بغرض عدم تبنِّيه سلوكا عنيفا أكثر ممَّا تستعمل أسلوب القسوة و إثارة الألم الجسديِّ.

جدول رقم 37: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الثَّالث

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	Les zombies
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	المستوى 24 من بين عدد غير منتهٍ من المستويات حتَّى تموتي.

المصدر: الدِّراسة.

اختار اللاَّعب لعبة نداء الواجب، المهمَّة السَّوداء 3، إلاَّ أنَّه تعرَّف عليها من خلال تسمية أخرى شائعة وسط اللاَّعبين و هي الزُّومبيُّون و الَّتي ذكرها باللُّغة الفرنسيَّة. هذه التَّسمية ما هي إلاَّ نمط لعب من بين أنماط أخرى و هو يصل إلى المستوى 24 و يظنُّ أنَّ اللُّعبة لا نهاية لها. و على الرَّغم من كون اللاَّعب لا يزال في مستويات غير متقدِّمة من اللُّعبة، إلاَّ أنَّه استطاع التَّفوُّق على اللاَّعبين الآخرين الَّذين اختاروا نفس اللُّعبة أثناء المقابلة باستثناء الحالة الرَّابعة الَّتي بلغت نفس المستوى و الَّتي تشاركه اللُّعبة، و هو ما نفسِّره من جهة بتعوُّده نوعا ما على استعمال اللُّغتين الفرنسيَّة و الانجليزيَّة عن طريق حثِّ أمِّه له على إدراجهما في حواراتهما خلال الحياة اليوميَّة و تعلُّمها، و من جهة أخرى بقلَّة الرَّقابة على الوقت الَّذي يمضيه في اللَّعب.

جدول رقم 38: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الثَّالث

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: عندما يبدأ المستوى الأوَّل يخرج بعض الزُّومبيِّين و نقتلهم، و كلَّما زاد المستوى يخرج زومبيُّون أكثر.	
الحالة الأوليَّة	يوجد رجلان و الزُّومبيون. (بعد تفكير مطوَّل يضيف) و يخرج الزُّومبيُّون من النَّوافذ.
العامل المشوِّش	عندما يخرج كثير من الزُّومبيِّين. عندما يستهتر صديقي حتَّى يموت فيغضب، و يقول لي لماذا لم تأتِ لتحيِني و نموت معا و يغضب.
الحالة النِّهائيَّة	عندما نموت معا.

المصدر: الدِّراسة.

لقد سرد اللاَّعب قصَّة اللُّعبة الَّتي اختارها و لم يذكر منها إلاَّ تفاصيل بسيطة بالمقارنة مع القصَّة الأصليَّة كما صاغها المرسل، فهو جعل الأحداث مجرَّد مواجهة بين شخصيَّتين و الزُّومبيِّين دون معرفة سياق هذه المواجهة و أسبابها أو حتَّى الأماكن الَّتي تدور فيها. فهو لم يتعرَّف على الخرائط الَّتي تحتويها و الَّتي تمنح للاَّعبين سيناريوهات جديدة و مختلفة عن بعضها، و لم يتمكَّن من معرفة نهاية قصَّة اللُّعبة، و هذا يرجع إلى كونه لم يتمكَّن من إكمالها. و لعلَّ اللاَّفت في هذه الحالة هو ابتعاد اللاَّعب عن مضمون اللُّعبة من خلال جعل العامل المشوِّش مرتبطا بسلوك صديقه أثناء اللَّعب و ليس متعلِّقا بمضمون اللُّعبة بحدِّ ذاتها.

جدول رقم 39: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الثَّالث

الشَّخصيَّات: الزُّومبيُّون، الكلاب و الرجلان	
البطل	أنا (يجيب متحمِّسا)
مساعد البطل	أنا. (سألنا الطِّفل إن كان يساعد نفسه أو كيف يساعد البطل و هو نفسه البطل؟) نعم. عندما يموت صديقي.
الشِّرير	الزُّومبيُّون.

المصدر: الدِّراسة.

لم يتمكَّن اللاَّعب من التَّعرف على جميع الشَّخصيَّات الموجودة في اللُّعبة، فهو لم يذكر سوى رجلان من بين 4 و الزُّومبيِّين و الكلاب. كما أنَّه لم يتعرَّف عليها عن طريق أسمائها أو وظائفها، و مرَّة أخرى، ابتعد اللاَّعب عن مضمون اللُّعبة من خلال جعل نفسه البطل و مساعدا له في نفس الوقت، و ليس إحدى الشَّخصيات الموجودة في اللُّعبة. و كانت شخصيَّة الشِّرير هي المستقاة الوحيدة من مضمون اللُّعبة. هذا التَّأويل جاء قريبا لتأويل الصَّديق الَّذي يشارك اللاَّعب في اللُّعبة (الحالة الرَّابعة)، و من هنا ظهر دور جماعة الرِّفاق في فهم الرِّسالة المُرسلَة و إعطائها معنى جديدا.

هذا الصِّنف من اللاَّعبين يندرج كما سبق و أن رأينا في الجانب النَّظريِّ حسب "سارج تيسرون" و "إيزابيل جرافيون" ضمن فئة اللاَّعبين الباحثين عن الإثارة و الَّذين يميلون إلى ألعاب الرِّماية الَّتي يعايشون فيها الشَّخصيَّة الَّتي يؤدُّونها و ألعاب المحاكاة، و هو من بين فئة اللاَّعبين الَّذين يميلون أكثر إلى إدمان الألعاب (انظر إشكاليَّة الإدمان على ألعاب الفيديو ص. 73– 74) و هو ما ظهر فعلاً من خلال قضائه من 30 دقيقة إلى ساعة يوميًّا في اللَّعب داخل القاعة و توفير مصروفه بغرض استغلاله في دفع مستحقَّات اللَّعب لمدَّة أطول.

جدول رقم 40: الوظائف حسب اللاَّعب الثَّالث

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: تقتلين الزُّومبيِّين، تحضرين السِّلاح الجيِّد، تحضرين الأموال، و تشترين السِّلاح و تحتفظين بالأموال.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا: (يجيب بعد تفكير مطوَّل) أقتل، أفتح الباب، أغلق النَّوافذ كي لا يخرج منها الزُّومبيُّون، و حين أُحاصَر أهرب.		
اعتداء	على الشَّخصيَّات	(يجيب و هو يضحك) نعم، الزُّومبيُّون.
	على الممتلكات	لا
	على الحيوانات	لا
	على الطَّبيعة	لا
دفاع		نعم
مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف		يجيب و هو يبتسم: حتَّى لا يقتلوني (الإجابة تركت عندنا انطباعا أنَّ الفعل بديهيٌّ)
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة		تعلَّمت كيف يلعبون، كيف تقتل من هو قويٌّ.

المصدر: الدِّراسة.

ذكر اللاَّعب عدَّة وظائف تتمثَّل في مهام يجب انجازها للانتقال من مستوى إلى آخر مثل فتح الأبواب، غلق النَّوافذ، شراء السِّلاح...الخ. و أدرجها ضمن وظيفة الدِّفاع و مبرِّرا استعمال العنف بالبقاء على قيد الحياة. و هو ما يتطابق مع مضمون الرِّسالة المرسلة. كما أنَّه يقوم حسبه بالاعتداء، و هو ما يبتعد عن الرِّسالة كما صيغت. و هو نعتبره إعادة إنتاج للبيئة الَّتي نشأ عليها في السَّنوات الأولى من حياته و الَّتي لا تزال آثارها باقية إلى اليوم في ظلِّ استمرار غياب الأب. و لم يتمكَّن اللاَّعب من معرفة المهمَّة كما صاغها المُرسِل، و هذا يعود من جهة إلى فقر رصيده اللُّغوي الَّذي حال بينه و بين فهم الحوار الَّذي يدور بين الشَّخصيات أو حتَّى الوصول إلى نهاية اللُّعبة، و من جهة أخرى إلى الوقت الَّذي يمضيه في قاعة الألعاب، فحتَّى و إن كان يرتادها يوميًّا و قد يحصل أن يلعب لمدَّة ساعة كاملة، إلاَّ أنَّ هذه المدَّة تُعدُّ

غير كافية للانتقال إلى مستوى عالٍ على اعتبار أنَّه في كلِّ مرَّة يبدأ اللَّعب من البداية. و هذا بغضِّ النَّظر عن درجة تعقيدها من النَّاحية التِّقنية نظرا لكونها في الأصل تتوجَّه إلى فئة + 18 سنة.

يُمكِن القول إذن أنَّ المهام الَّتي ذكرها اللاَّعب انحصرت أساسا في مواجهة الزُّومبيِّين، و هو ما يتطابق مع الهدف من مختلف المهام الَّتي يتوجَّب انجازها حسب الرِّسالة المُرسلَة و المتمثِّلة في الدِّفاع. إلاَّ أنَّه اختزل الهدف من هذا الدِّفاع على الحفاظ على حياته من أجل الاستمرار في اللَّعب و ليس من أجل نشر الأمن في مختلف مواقع اللَّعب كما جاء في الرِّسالة المُرسلَة.

جدول رقم 41: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الثَّالث

اتِّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغيُّر في سلوك اللاَّعب	لقد أصبح يدَّخر مصروفه من أجل اللَّعب و تراجع مستواه الدِّراسي.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعب نحو العنف	لم يتغيَّر، فهو مزال مطيع و لكنَّه في الآونة الأخيرة بدأ قليلا يتغيَّر و لا أترك له الفرصة ليخرج عن السَّيطرة. يبدوا لي و كأنَّه بدأ يعتقد أنَّه أصبح رجلاً، فاليوم مثلا تضايق من تقبيلي له خارج المنزل.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال تقييم الأمِّ لسلوك ابنها قبل و بعد اللَّعب، فإنَّ هذه الأخيرة اعتبرت أنَّ ألعاب الفيديو العنيفة لم تؤثِّر على سلوكه، بل إنَّ دخوله في سِنِّ المراهقة هو ما جعله يبدأ في عدم الانصياع لها.

1. 2. 4. الحالة الرَّابعة:

الحالة الرَّابعة هي للاعب من جنس ذكر يحتلُّ التَّرتيب الثَّاني من بين إخوته. و هو يبلغ من العمر 11 سنة و يدرس في السَّنة الأولى متوسِّط. كان في الابتدائيِّ يتحصَّل على معدَّل 07 على 10 و تراجع في السَّنة الأولى متوسِّط إلى 09 على

20. هذا اللاَّعب يقضي ما يعادل تقريبا 4 ساعات في قاعة اللَّعب، و هي المكان الوحيد الَّذي يلعب فيه ألعاب الفيديو و هو يتقن اللُّغتين العربيَّة و الأمازيغيَّة. لم تعاني هذه الحالة من أيَّة مشاكل صحِّيَّة تذكر خلال المراحل السَّابقة من عمرها.

ينحدر اللاَّعب من منطقة حضريَّة و يعيش مع عائلته الممتدَّة المكوَّنة من 14 فردا، 7 منهم أطفال صغار. حيث أنَّ أباه ذو مستوى ابتدائيٍّ و هو عامل يوميٌّ بعد أن تقاعد من مهنته كسائق. أمَّا الأمُّ، فهي ذات مستوى ابتدائيٍّ و ماكثة بالبيت. و تتقاسم العائلة الصَّغيرة للشَّاب المكوَّنة من 5 أفراد غرفة نوم واحدة. أمَّا بالنِّسبة للمستوى التَّعليميِّ للعائلة الَّتي يحتكُّ بها اللاَّعب، فهو متنوِّع.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوِّجان. و لقد أكَّدت الأمُّ صعوبة التَّحكم في عادات الخروج عند ابنها الَّذي يمضي وقتا طويلا في الشَّارع بحكم أنَّ الباب الخارجيَّ للمنزل مشترك، ممَّا يجعلها لا تقدر على إبقائه مغلقا، و هو ما يزيد من خوف الأبوين عليه من الانحراف عن طريق الرِّفاق أو الاعتداء عليه. و لم تتمكَّن الأمُّ من تقليص وقت لعب ابنها عن طريق النُّصح أو منع المال عنه، لأنَّ أصدقاءه يتولَّون الدَّفع عنه، في حين أنَّها تفضِّل أن يستغلَّ ذلك الوقت في المراجعة الَّتي يهملها. فهو حسبها يفضِّل اللَّعب أو التَّدريب بحكم أنَّه يمارس كرة القدم.

على صعيد آخر، عادة ما يشهد اللاَّعب الخلافات العائليَّة و لكنَّها أكَّدت أنَّها لا تصل إلى حدِّ ضربها من طرف زوجها، بل أنَّه يخاصمها غالبا حين يعود إلى المنزل و لا يجد الطِّفل موجودا، خاصَّة و أنَّه ينتقل من مكان إلى آخر دون استئذانهم و يبقون لوقت طويل لا يدرون أين هو. أمَّا الخلافات الأخرى و الَّتي تكون أكثر حدَّة، فهي خارج نطاقهم و تخصُّ بقيَّة أفراد الأسرة الممتدَّة. و يستعمل الأبوان النُّصح و الإرشاد و كذا الضَّرب الشَّديد خاصة من طرف الأمِّ لتقويم سلوك اللاَّعب.

و من خلال ما سبق، نستنتج أنَّ اللاَّعب ينشأ في جوٍّ يتراوح ما بين المستقرِّ و المضطرب و هذا وفق عدَّة أساليب هي: أسلوب التَّذبذب، أسلوب استثارة الألم الجسديِّ و أسلوب السَّماحة.

تُجيد العائلة الَّتي يحتكُّ بها اللاَّعب الأمازيغيَّة، العربيَّة و الفرنسيَّة بمستويات متفاوتة، و هي تتواصل معه بالأمازيغيَّة فقط، ممَّا يعني أنَّها لا تمنح له الرَّصيد

اللُّغويَّ الَّذي من شأنه أن يجعله يفهم محتوى الرِّسالة المُرسلَة في ألعاب الفيديو بحكم أنَّ النُّسخ المتوفِّرة هي بلغات أخرى كالفرنسيَّة و الانجليزيَّة.

جدول رقم 42: دور أسرة الحالة الرَّابعة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللَّعب	لا. يعرفون أنَّني أجيد اللَّعب فلا يقولون لي لا تلعب.
وجود شخص يحدِّد للشَّاب مدَّة اللَّعب	لا. لأنَّهم يعرفون أنَّني ألعب قليلا و أعود للمنزل. (سألنا اللاَّعب كم تلعب؟ فأجاب: ساعتين تقريبا)
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	نعم. يشاركني صديقي.
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	لا.
شرح طريقة اللَّعب للشَّاب	لا. كنت أتفرَّج على من يلعبون فتعلَّمت.
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	لا.
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّاب عن هذه الألعاب	نعم. أتحدَّث مع صديقي عن اللَّعب، كيف تضرب و كيف تغلق النَّوافذ.
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	أحيانا يضربونني و أحيانا ينهرونني. (لقد أكَّدت الأمُّ تبنِّي الوالدين لهذا الأسلوب لتقويم سلوك اللاَّعب و كذا استعمال الضَّرب الشَّديد خاصَّة من طرفها باستعمال عصا خشبيَّة بعدما أصبح لا يسمع كلامها. إلاَّ أنَّ الجدَّة تقوم أحيانا بالدِّفاع عنه.)
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	لا.
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا.
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	لا.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال الأجوبة الَّتي تحصَّلنا عليها من اللاَّعب، تبيَّن لنا أنَّ أسرته لا تؤدِّي أيَّ وظيفة رقابيَّة على مضمون اللُّعبة من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سِنِّه أو محاورته حول مضمونها، و لا على المكان باعتبار أنَّه يلعب في القاعة فقط، و أنَّ الرَّقابة الوحيدة المفروضة عليه تتعلَّق بطريقة غير مباشرة بالوقت، و هذا من أجل استغلال وقته في المراجعة أو الخوف عليه من تعرُّضه للاعتداء خارج المنزل. إلاَّ أنَّ الأسرة تهتمُّ بتوجيه النُّصح المباشر للاَّعب بغرض عدم تبنِّيه سلوك عنيف رغم أنَّها هي بدورها منتجة له.

جدول رقم 43: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الرَّابع

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	Les zombies (ذكرها بالفرنسيَّة و تعني: العائدون من الموت. و كان يقصد Call of Duty, Black OPS 3)
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	24

المصدر: الدِّراسة.

اختار اللاَّعب لعبة نداء الواجب، المهمَّة السَّوداء 3، إلاَّ أنَّه تعرَّف عليها من خلال تسمية أخرى شائعة وسط اللاَّعبين و هي الزُّومبيُّون و الَّتي ذكرها باللُّغة الفرنسيَّة. هذه التَّسميَّة ما هي إلاَّ نمط لعب داخل اللُّعبة من بين أنماط أخرى. و رغم أنَّ اللاَّعب يصل إلى المستوى 24 فقط، ممَّا يعني أنَّه لا يزال في الأطوار الأولى للُّعبة، إلاَّ أنَّه يُعتبَر قد و صل إلى أعلى مستوى مقارنة باللاَّعبين الآخرين الَّذين اختاروا نفس اللُّعبة باستثناء الحالة الثَّالثة، و هو ما نفسِّره بمشاركته اللَّعب مع صديق له (الحالة الثَّالثة) و الَّذي يحرز نفس المستوى و المتعوِّد على استعمال أكثر للُّغتين الفرنسيَّة و الانجليزيَّة، ممَّا ساعد اللاَّعب قيد التَّحليل على التَّقدُّم في اللَّعب، و من هنا يبرز دور جماعة الرِّفاق في مساعدة اللاَّعب على التَّقدُّم في اللُّعبة.

جدول رقم 44: البنية الثُّلاثية حسب اللاَّعب الرَّابع

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: يقتلون الزُّومبيِّين، يشترون السِّلاح، يضربون الزُّومبيِّين، يرمون قنابل ليموت الزُّومبيُّون، يضربونهم بالسِّكين.	
الحالة الأوليَّة	رجلان مع الزُّومبيِّين و أربعة نوافذ.
العامل المشوِّش	الزُّومبيُّون.
الحالة النِّهائيَّة	عندما يموت صديقي و أهرب و يأتون إليَّ من جهة أخرى و يقتلونني.
مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف	لأقتل هؤلاء الزُّومبيِّين.
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة	تعلَّمت ضرب الزُّومبيِّين، قتلهم، غلق النَّوافذ.

المصدر: الدِّراسة.

لقد سرد اللاَّعب قصَّة اللُّعبة الَّتي اختارها و لم يذكر منها إلاَّ تفاصيل بسيطة بالمقارنة مع القصَّة الأصليَّة كما صاغها المُرسِل، فهو جعل الأحداث مجرَّد مواجهة بين شخصيَّتين و الزُّومبيِّين، دون معرفة سياق هذه المواجهة و أسبابها أو حتَّى الأماكن الَّتي تدور فيها. فهو لم يتعرَّف على الخرائط الَّتي تحتويها و الَّتي تمنح للاَّعبين سيناريوهات جديدة و مختلفة عن بعضها و لم يتمكَّن من معرفة نهاية قصَّة اللُّعبة و هذا يرجع إلى كونه لم يتمكَّن من إكمالها.

جدول رقم 45: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الرَّابع

الشَّخصيَّات: الزُّومبيُّون، (يضيف بعد تفكير) سلاح مع رجلان.	
البطل	أنا (متحمِّسا)
مساعد البطل	صديقي.
الشِّرير	الزُّومبيُّون.

المصدر: الدِّراسة.

لم يستطع اللاَّعب التَّعرُّف على جميع الشَّخصيَّات الموجودة في اللُّعبة الَّتي اختارها، فهو لم يذكر سوى رجلان من بين 4 و لم يذكر من الشَّخصيَّات الشِّريرة سوى الزُّومبيِّين. كما أنَّه لم يتعرَّف عليها عن طريق أسمائها أو وظائفها، بالإضافة إلى كونه تمكَّن من تحديد أدوار الشَّخصيَّات الشِّريرة فقط و أدمج شخصيَّته و شخصيَّة صديقه في مضمون اللُّعبة مانحا لهما أدوار البطل و المساعد على التَّرتيب. هذا التَّأويل جاء قريبا لتأويل الصَّديق الَّذي يشارك اللاَّعب في اللُّعبة (الحالة الثَّالثة). و من هنا، ظهر دور جماعة الرِّفاق في فهم الرِّسالة المُرسَلة و إعطائها معنى جديدا.

هذا الصِّنف من اللاَّعبين يندرج كما رأينا في الجانب النَّظريِّ حسب "سارج تيسرون" و "إيزابيل جرافيون" ضمن فئة اللاَّعبين الباحثين عن الإثارة و الَّذين يميلون إلى ألعاب الرِّماية الَّتي يعايشون فيها الشَّخصيَّة الَّتي يؤدُّونها و ألعاب المحاكاة و هو من بين فئة اللاَّعبين الَّذين يميلون أكثر إلى إدمان الألعاب (انظر إشكاليَّة الإدمان على ألعاب الفيديو ص. 73-74).

جدول رقم 46: الوظائف حسب اللاَّعب الرَّابع

الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا: (يجيب بعد تفكير مطوَّل) أغلق النَّوافذ، لا أتركهم يخرجون من النَّوافذ، إذا مات صديقي أذهب لأحيِيه.		
اعتداء	على الشَّخصيَّات	نعم
	على الممتلكات	لا
	على الحيوانات	لا
	على الطَّبيعة	لا
دفاع		نعم

المصدر: الدِّراسة.

لقد ذكر اللاَّعب ثلاثة وظائف، اثنتان منهما تتعلَّق بمضمون اللُّعبة، في حين أنَّه في الثَّالثة كان مندمجا في مضمون اللُّعبة، بحيث أنَّه اعتبر أنَّه ينقذ صديقه الَّذي يشاركه في اللَّعب و ليس الشَّخصيَّة الَّتي يؤدِّيها. و لقد أدرج الوظائف ضمن وظيفة

الدِّفاع و هو ما يتطابق مع مضمون الرِّسالة المرسلة و كذا وظيفة الاعتداء، ممَّا يبعده عن مضمون الرِّسالة، و هو ما نفسِّره بانتمائه إلى أسرة منتجة للعنف عن طريق الضَّرب الشَّديد له و إتِّباع أسلوب التَّذبذب في تنشئته، و كذا تبرير الأمُّ و تقبُّلها تورُّطه في الشِّجارات بحكم الدِّفاع عن نفسه. كما أنَّه ذكر قيمة التَّعاون، و الَّتي تعبِّر عن علاقته بصديقه الَّذي يشاركه اللَّعب، إلاَّ أنَّه لم يتمكَّن من معرفة المهمَّة كما صاغها المُرسِل، و هذا يعود من جهة إلى فقر رصيده اللُّغويِّ الَّذي حال بينه و بين فهم الحوار الَّذي يدور بين الشَّخصيَّات أو حتَّى الوصول إلى نهاية اللُّعبة. و من جهة أخرى، إلى درجة تعقيدها من النَّاحيَّة التِّقنيَّة نظرا لكونها في الأصل تتوجَّه إلى فئة + 18 سنة.

و عليه، فإنَّ اللاَّعب اختزل الهدف من مهمَّة الدِّفاع في الحفاظ على حياته من أجل الاستمرار في اللَّعب و ليس من أجل استقباب الأمن في مختلف مواقع اللَّعب كما جاء في الرِّسالة المُرسَلَة.

جدول رقم 47: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الرَّابع

اتَّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغير في سلوك اللاَّعب	الآن أصبح عصبيًّا و أعتقد أنَّ سلوكه تغيَّر بفعل السِّنِ. عندما كان صغيرا كان يسهل التَّحكم في سلوكه كما يسهل عليَّ التَّحكم حتَّى الآن في أخيه الأصغر. كلِّ اهتمامه هو اللَّعب، و عندما نمنعه و نطلب منه أن يراجع يعتقد أنَّنا لا نحبُّه.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعب نحو العنف	لا أعرف ما يجده في قاعة الألعاب. ليس لديَّ أيَّة فكرة عن الألعاب و لكنَّ الأكيد أنَّه كان يلعب منذ أن كان صغيرا، إلا أنه لم يتغيَّر إلاَّ مؤخَّرا. لهذا فأنا أظنُّ أنَّ هذه الألعاب ليست هي من غيَّرت من سلوكه. أمَّا في المدرسة، فهو هادئ بدليل أنَّه حصل على علامات جيِّدة في التَّقويم المستمرِّ. و رغم أنَّه لم يحصل في هذا الفصل إلاَّ على معدَّل 20/9، إلاَّ أنَّ جميع ملاحظات معلِّميه عنه كانت إيجابيَّة. فأبوه هو من استلم كشف نقاطه و أخبروه أنَّه يستطيع الحصول على نتائج أفضل و أنَّه لا يثير المشاكل. أمَّا خارج المدرسة، فهو لا يتشاجر إلاَّ إذا اعتدى عليه أحد.

المصدر: الدِّراسة.

رغم إقرار الأمِّ بجهلها لما تحتويه ألعاب الفيديو الَّتي يلعبها ابنها، إلاَّ أنَّها اعتبرت أن ارتياده لقاعة الألعاب لم يؤثِّر في اتِّجاهه نحو السُّلوك العنيف، حيث أنَّها أرجعت تغيُّره مؤخَّرا إلى دخوله في مرحلة المراهقة، دون أن تنفي تورُّطه في شجارات برَّرتها بالدِّفاع عن النَّفس، و هذا يعني أنَّ الأسرة الَّتي ينشأ فيها، أو على الأقلِّ الأمَّ، يمكن أن تتقبَّل عنف اللاَّعب إذا توفَّر التَّبرير من منظورها.

1. 2. 5. الحالة الخامسة:

الحالة الخامسة هي لذكر ذو 10 سنوات يدرس في السَّنة الخَّامسة ابتدائي و يحصل على معدَّل يفوق 9 على 10 و يتقن اللُّغات العربيَّة و الأمازيغيَّة. يمضي 45 دقيقة في اليوم في قاعة الألعاب، و هو الابن الذَّكر الوحيد و البكر و له أخت واحدة فقط. هذا الأخير لم يعاني من أيَّة أمراض في مراحل حياته باستثناء حساسيته من البرد.

ينحدر اللاَّعب من منطقة حضريَّة و يعيش مع عائلته النَّوويَّة المكوَّنة من 4 أفراد، إلاَّ أنَّه يقضي فترة الرَّاحة أثناء الدِّراسة في بيت جدِّه الَّذي تجتمع فيه العائلة، ممَّا يعني أنَّه بالإضافة إلى الوالدين، يمكن أن يكون مراقبا من عدَّة أشخاص بالغين. أبوه ذو مستوى ثانويٍّ و يشتغل في قطاع الخدمات (الاتِّصالات)، أمَّا الأمُّ، فهي ذات مستوى ثانوي و تشتغل في قطاع الخدمات. أمَّا الأسرة الَّتي يحتكُّ بها، فهي ذات مستويات تعليميَّة مختلفة.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوجَّان و لكنَّهما يتشاجران كثيرا على مرأى أبناءهم. و لقد أرجعت الأمُّ ذلك إلى كثرة الضُّغوط عليها في العمل و سعيها إلى تقديم الأفضل لولديها، و صرَّحت لنا أنَّها تعترف بكونها هي من تبادر إلى الشِّجار لدرجة أن ابنها يسدُّ أذنيه و يبدأ بالصُّراخ. و بعدما عرضته على أخصائيَّة نفسانيَّة، طلبت مقابلتها و أخبرتها أنَّها هي كذلك تحتاج إلى مساعدة و أنَّها السَّبب في عنف ابنها الَّذي كان حادَّ الطِّباع جدًّا.

و من بين أسباب خلافها كذلك مع الزَّوج، هو كونه يطلب منها أن تمنع الطِّفل من التَّردُّد على قاعة الألعاب، في حين أنَّها تفعل العكس و لا تدري لماذا يطلب منها زوجها و حماها هذا الطَّلب. ضف إلى كون أنَّ الطِّفل طلب شراء جهاز بلاي ستايشن له مثل أصدقائه إن حصل على معدَّل جيِّد، و هو ما رفضه الأب و اعتبره حسبها مصروفا زائدا لا فائدة منه، في حين أنَّها ترى أنَّه من حقِّه الحصول عليها.

و على هذا الأساس، يمكن القول أنَّ اللاَّعب ينشأ بأسلوب التَّذبذب، و أنَّ الأسرة كجماعة تأويل تعمل بحدِّ ذاتها على إنتاج العنف من خلال محاولة فرض كلِّ طؤف لرأيه دون حوار حول الدَّوافع.

تجيد العائلة الَّتي يحتكُّ بها اللاَّعب الأمازيغيَّة، العربيَّة و الفرنسيَّة، و هي تتواصل معه بالأمازيغيَّة فقط، ممَّا يعني أنَّها لا تمنح له رصيدا لغويًّا من شأنه أن يوصله إلى مضمون الرِّسالة المُرسَلة.

جدول رقم 48: دور أسرة الحالة الخامسة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللَّعب	لا. لأنَّ اللُّعبة لمن هم في سِنِّ العاشرة و أنا عمري 10 سنوات.
وجود شخص يحدِّد للشَّاب مدَّة اللَّعب	نعم. لأنَّ اللَّعب الكثير مضرٌّ بالعينين.
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	لا، لأنَّها لعبة أحاديَّة.
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	لا. أفهم من خلال ما درسته في المدرسة و أفهم قليلا الانجليزيَّة. و عندما لا أفهم أطلب التَّرجمة من صاحب القاعة أو خال صديقي (هو جار للعائلة و يمتلك في نفس الوقت محلاً لبيع و تصليح أجهزة الإعلام الآلي قرب قاعة الألعاب).
شرح طريقة اللَّعب للشَّاب	لا.
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	لا. يقولون لي فقط يجب أن أحترم السِّنَ المسموح للُّعبة.
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّاب عن هذه الألعاب	نعم. مع أصدقائي و عندما يسألونني جيراني من الأقران. نتحدَّث كيف نحظر السِّلاح، و كيف نذهب إلى أحد الأماكن. و في اللُّعبة أشياء مثل الدَّراجة، نتحدَّث عن الأماكن الَّتي ذهبنا إليها.
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	ينهرونني و إذا كانت الغلطة كبيرة يضربونني أو يعاقبونني (يتدخَّل صديقه الَّذي هو في نفس الوقت قريبه و يقول: ينزعون له جهاز الحاسوب). و هو ما أكَّدته الأمُّ في مقابلتها، حيث أنَّها شخصيًّا كانت تستعمل معه الضَّرب المبرح الَّذي لطالما نهتها حماتها عنه. و لقد

	كانت آخر مرَّة ضربته فيه شديدة ممَّا أضرَّ به جسديًّا كثيرا، و منذ ذلك الحين قرَّرت ألاَّ تزيد ضربه مرَّة أخرى و تلجأ إلى أسلوب أكثر مرونة معه. و مع الوقت لاحظت أنَّ سلوكه أصبح أحسن و طباعه أهدأ.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	لا.
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا.
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	نعم. و هم والديَّ اللَّذان يقولان لي لا تتشاجر، لا تتدخَّل في الشِّجارات و لا تقل أنَّك تشجِّع هذا أو ذاك، و لا تقل أنَّ هذا هو الأقوى، احترم من هو أكبر منك.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال الأجوبة الَّتي قدَّمها اللاَّعب حول دور أسرته، تبيَّن لنا أنَّ هذه الأخيرة لا تؤدِّي أيَّة وظيفة رقابيَّة على مضمون اللُّعبة من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سِنِّه رغم أنَّه صرح بالعكس، و هو ما استنتجناه من اللُّعبة الَّتي اختارها و الَّتي هي موجَّهة في الأصل لمن هم في سِنِّ 18 أو أكثر. و لا تراقب المكان، حيث أنَّ كلَّ فترات الرَّاحة أثناء الدِّراسة يمضيها في قاعة الألعاب. كما أنَّها لا تناقشه حول مضمونها و يمضي يوميًّا وقت الرَّاحة بين الفترتين الصَّباحيَّة و المسائيَّة في قاعة الألعاب، ممَّا يدلُّ على عدم وجود رقابة مكانيَّة. إلاَّ أنَّ الأسرة تهتمُّ بتوجيه النُّصح المباشر للاَّعب بغرض عدم تبنِّيه سلوك عنيف.

جدول رقم 49: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الخامس

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	جي تي آ 5 (ذكرها بالفرنسيَّة:GTA 5)
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	المستوى 75

المصدر: الدِّراسة.

اختار اللاَّعب لعبة سرقة السِّيارات الكبرى 5 و الَّتي ذكرها اختصارا باللُّغة الفرنسيَّة. و هو يصل حسبه إلى المستوى 75، ممَّا يعني أنَّه لا يزال في بداياتها فقط،

و هو الشَّيء الَّذي يمكن تفسيره بدرجة تعقيد اللُّعبة تقنيًّا من جهة نظرا لأنَّها موجَّه لفئة 18 سنة فما فوق، و عدم تمكُّن اللاَّعب من لغة اللُّعبة من جهة أخرى، رغم أنَّه يلعب اللُّعبة على حاسوبه أيضا في البيت، ممّا يسمح له في حالة الخسارة بإعادة المستوى فقط و حفظها عند الانتهاء من اللَّعب، عكس اللاَّعبين الَّذين يلعبون في قاعة الألعاب و يضطرُّون إلى إعادة اللُّعبة من الأوَّل كلَّما دخلوا للَّعب.

جدول رقم 50: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الخامس

البنية الثُّلاثيَّة للعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: يخرج رجل بالدَّراجة، و إن شئت، تتجوَّل و إن لم تشأ أن تفعل ذلك بالدَّراجة تأخذ سيَّارة. و إذا أردت، تنجز المهام. المهمَّة هي رؤية صديقك و تكمل حتَّى المهمَّة الأخيرة و تربح.	
الحالة الأوَّليَّة	تبدأ برجل أسود، ثمَّ تجد درَّاجة و يجب ربح نصف المهام. فرانكل (Franclin) هو الرَّجل الأوَّل الَّذي تبدأ به، و الثَّاني ميشال (Michel) و الثَّالث هو تريفور (Trevor). (يعلِّق الطِّفل مضيفا أنَّ الشَّخصيَّات تسمَّى بالفرنسيَّة بطريقة مختلفة عن الانجليزيَّة و يقول أنَّ ميشال في النُّسخة الفرنسيَّة يسمى مايكل في النُّسخة الانجليزيَّة و إذا أردت شخصيَّات أخرى تتَّجه إلى أسفل).
العامل المشوِّش	إذا سرقتُ و خرجتُ تكون عندي نجوم كثيرة و تخرج إليَّ الشُّرطة. عندما يموت كلُّ أصدقائكَ تبقى لوحدك و تقع في مأزق.
الحالة النِّهائيَّة	سواء يجب أن يبقى اثنان. إذا أردت، تقتل تريفور و ميشال. و عندما تُنهي كلَّ شيئ تكون نهاية العالم و تسقط أحجار من الفضاء. و لكن يجب أن تكون فرانكلين لينتهي العالم.

المصدر: الدِّراسة.

لقد سرد اللاَّعب في البداية قصَّة اللُّعبة الَّتي اختارها بشكل مقتضب و هذا من خلال مهام غير عنيفة بعيدة عن المهام الرَّئيسيَّة للُّعبة. و لم يذكر الأحداث العنيفة و الَّتي تندرج ضمن الإجرام إلاَّ بعد أن سألناه عن البنيات الثَّلاث. و بالمقارنة مع القصَّة الأصليَّة كما صاغها المُرسِل، فإنَّ اللاَّعب لم يتمكَّن من معرفة بداية القصة بعودة الشَّخصيَّات الرَّئيسيَّة إلى حياة الإجرام، في حين أنَّه تعرَّف على حالتين نهائيَّتين ممكنة

في اللَّعب من بين ثلاث (قتل مايكل من طرف فرانكلين أو قتل تريفور من طرف فرانكلين) و بهذا، فهو لم يتعرَّف على تلك النِّهاية الَّتي روَّجت لها اللُّعبة رسميًّا. كما أنَّه تعرَّف على العامل المشوِّش. و يمكن تفسير هذا بكون قصَّة كلِّ شخصيَّة تروى في اللُّعبة باللُّغة الانجليزيَّة، ممَّا شكَّل عائقا للوصول إليها على اعتبار أنَّ الأسرة لا تمنح له الرَّصيد اللُّغويَّ الَّذي يسمح له بالفهم و لا تملكه حتَّى. أمَّا الحالتين النِّهائيتن اللَّتان تعرَّف عليها رغم عدم إتمامه اللُّعبة، فنرجع ذلك إلى وجود شخصين بالغين خارج العائلة يطلب منهما المساعدة كما رأيناه في البيانات الَّتي تمَّ جمعها فيما يخصُّ دور الأسرة كجماعة تأويل، و هو ما يفتح فرص الحوار حول اللُّعبة، و كذا توفُّر حاسوب و شبكة الانترنت في البيت، ممَّا يسمح له بمشاهدة اللُّعبة مجمَّعة على شكل فيلم على موقع "يوتوب". أمَّا تعرُّفه على العامل المشوِّش، فيمكن إرجاعه إلى كون المواجهات مع القوَّات النِّظاميَّة تبدأ منذ بداية اللُّعبة و تستمر في كلِّ مراحلها.

جدول رقم 51: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الخامس

الشَّخصيَّات: 3 رجال، و الَّذي تريدين اللَّعب به تلعبين به و الَّذي تريدين تغييره تغيِّرينه.	
البطل	تريفور (Trevor)
مساعد البطل	لا أتذكَّر اسمه. المهمُّ، يتعاون ثلاثتهم عندما يسرقون و هناك من يساعدهم. أظنُّ أنَّ اسمه دايفيد.
الشِّرير	لا يوجد.

المصدر: الدِّراسة.

تمكَّن اللاَّعب من التَّعرُّف على جميع الشَّخصيَّات حين سرد القصَّة و ذكرها بأسمائها، لكنَّه لم يستطع تحديد أدوارها كما جاء في الرِّسالة المرسلة، حيث أنَّه اعتبر أنَّ اللُّعبة لا تحتوي على شخصيَّات شرِّيرة، كما أنَّه اعتبر شخصيَّة تريفور و الَّتي تكون الأصغر من بين الشَّخصيَّات هي البطل الوحيد، ممَّا يعني أنَّه شخصيَّته المفضلة. كمَّا أنَّه تمكَّن من إدراك العلاقة بين الشَّخصيَّات الرَّئيسيَّة الثَّلاثة الَّتي يمكن اللَّعب بها، و الَّتي من المفترض أنَّها تتعاون فيما بينها حسب الرِّسالة المُرسَلة. و ذكر

شخصيَّة أخرى لا يمكن اللّضعب بها و لم يستطع تحديد اسمها بدقَّة و الَّتي قد تكون "لامار دافيس" (Lamar Davis) أو " دايف نورتون" (Dave Norton) و الَّتي هي شخصيَّات صديقة لكلٍّ من فرانكلين و مايكل على التَّوالي.[1]

جدول رقم 52: الوظائف حسب اللاَّعب الخامس

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: عندما تدخلين في الأوَّل، تصلين إلى شارع و تجدين درَّاجة. و إذا أردت، يمكن انجاز مهامٍّ أو الذَّهاب في جولة. توجد مهامٌّ كثيرة. يمكن سرقة بنوك، قتل أعداءكَ. توجد أخرى لا أعرفها لأنَّني لم أصل إليها.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا: ألعب بصفة عاديَّة. أحضر سيَّارات أقودوها، دراجات. أذهب لمتجر السِّلاح و أشتري، أذهب إلى البحر.		
اعتداء	على الشَّخصيَّات	نعم، الأشخاص الموجودون في الطَّريق أضربهم و أحيانا يكون ذلك بالسِّلاح فتطاردني الشُّرطة.
	على الممتلكات	نعم. أقذف بازوكا على السَّيارات. أسرق البنوك.
	على الحيوانات	لا
	على الطَّبيعة	نعم. كلُّ ما أجده من نبات أقتله.
دفاع		نعم
مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف		كي ألعب و أمضي الوقت. أحبُّ عندما تطاردني الشُّرطة. و إذا تحصَّلت على ستَّة نجوم، فإنَّ أمريكا تبعث كلَّ النَّاس لقتلي. أيُّ شخص يجدكَ في الطَّريق يقتلكَ.
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة		تعلَّمت السِّياقة، استعمال السِّلاح، تغيير السِّلاح، تغيير الشَّخصيَّات، تغيير السَّيَّارات. تعلَّمت كلَّ شيء.

المصدر: الدِّراسة.

[1] GTA NETWORK FRANCE, Les personnages, sur Votre guide GTA 5, [en ligne], [consulté le 15 Juin 2018].

فيما يخصُّ الوظائف الموجودة في اللُّعبة و الَّتي ذكرها اللاَّعب، نجد أنَّه قسَّمها ما بين تلك الَّتي تتعلَّق بانجاز المهام و تلك الَّتي تتعلَّق بقضاء وقت الفراغ داخل اللُّعبة، و أخيرا، تلك الَّتي لم يتمكَّن من معرفتها بسبب عدم الوصول إليها.

أمَّا فيما يتعلَّق بالمهام الَّتي ينجزها فعلا، فلقد ركَّز أكثر على المهام التَّرفيهيَّة المتعلقَّة بوقت الفراغ، و هو ما ندرجه ضمن استعماله للُّعبة من أجل الوصول إلى أشياء يرغب فيها و لكنَّها غير متاحة له في الحياة الواقعيّضة مثلما جاءت به نظريَّة الاستعمالات و الإرضاءات (انظر الإشكاليَّة، ص. 12-15).

و لقد أدرج اللاَّعب هذه المهام ضمن الاعتداء و الدِّفاع، و هو ما تطابق مع محتوى الرِّسالة المرسلة و لكنَّه و رغم هذا، فهو لم يتمكَّن من معرفة القصص الخاصَّة بكلِّ شخصيَّة و الَّتي تُعَدُّ محرِّكات لأحداث اللُّعبة و لا السِّياق الَّذي تجري فيه. فاللاَّعب لم يتلقَّى من الرِّسالة إلاَّ ما يلعبه، في حين أنَّ كلَّ المضامين الخاصَّة بالحوار بين الشَّخصيَّات أو تقديم اللُّعبة لم يستطع الوصول إليها، و هو ما نرجعه إلى كون الأسرة كجماعة تأويل لا تملك و لا تمنحه الرَّصيد اللُّغوي الَّذي يساعده على تلقِّي الرِّسالة و الاقتراب من مضمونها رغم عدم وجود رقابة على المضامين من طرف شخص بالغ أو على الوقت. ناهيك عن درجة تعقيد اللُّعبة بحدِّ ذاتها من النَّاحية التِّقنيَّة نظرا لكونها في الأصل تتوجَّه إلى فئة + 18 سنة.

جدول رقم 53: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الخامس

اتَّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغير في سلوك اللاَّعب	أصبح منعزلا و هادئا. حتَّى أنا صرت لا أتركه يلعب مع أقرانه لأنَّ كلَّ ما يحدث من مشاكل يحمِّلونه مسؤوليتها. بعد الجلسات النَّفسيَّة نصحتني الأخصائيَّة بأن أخرجه للنُّزهة من حين لآخر. و ما زلنا نفعل ذلك إلى الآن. نخرج بالسِّيارة مع أبيه و أخته إلى مكان فسيح خالٍ من النَّاس، آخذ له كرته ليلعب بها و أقول له افعل هنا ما تشاء، إلعب و اصرخ كما يحلو لك.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه	لا أستطيع الجزم لأنَّني لا أدري ماذا يلعب بالتَّحديد و ما هو

اللاَّعب نحو العنف	مضمون الألعاب. لقد شاهدته يلعب المصارعة و منعتها عنه لأنَّني شخصيًّا لم أتحمَّل ما تتضمَّنه من عنف. الآن أصبح أقلَّ عنفا. ربَّما لأنَّه كبر و ربما لأنَّني صرت أحاوره. لطالما نهتني حماتي عن ضربه بتلك الشِّدة الَّتي كنت أفعلها و دعتني إلى محاورته و الشَّرح له. ما أراقبه فعلا هو ما يتصفَّحه عبر الانترنت. و عندما أجده يقضي وقتا طويلا في الإبحار، أقوم بقطع الشَّبكة.

المصدر: الدِّراسة.

اعتبرَت الأمُّ أنَّ اللَّعب بألعاب الفيديو يجعل سلوك ابنها أكثر هدوءا ممَّا جعلها تفضِّله على اللَّعب مع أقرانه و الَّذي كان يسبِّب له مشاكلا. و رغم أنَّها اعترفت بعدم قدرتها على تقديم تقييم موضوعيٍّ بسبب جهلها لمحتوى الألعاب الَّتي يلعبها اللاَّعب من جهة، و تغيير طريقة تعاملها معها بتغليب أسلوب السَّماحة في تنشئته، إلاَّ أنَّها أكَّدت أنَّه أصبح أكثر هدوءا رغم كونه ما زال يلعب حتَّى الآن و لنفس المدَّة حين كان عنيفا.

1. 2. 6. الحالة السَّادسة:

اللاَّعب السَّادس هو ذكر ذو 10 سنوات ناجح في السَّنة الخامسة ابتدائي، و يحصل على معدَّل يفوق 8.40 على 10. يمضي ما يقارب 45 دقيقة في اللَّعب داخل المنزل فقط أو في حاسوب أبيه في مقرِّ عمله، و لا يرتاد قاعات الألعاب. هو يتقن اللُّغات الأمازيغيَّة، العربيَّة و الفرنسيَّة الَّتي تعلَّمها في مدرسة خاصَّة لتعليم اللُّغات، و هو الابن البكر و له شقيقتان أصغر منه بخمس سنوات، و لم يعاني من مشاكل صحيَّة من قبل.

ينحدر اللاَّعب من منطقة حضريَّة و يعيش مع عائلته النَّوويَّة المكوَّنة من خمسة أفراد في عمارة خاصَّة بالعائلة، و لكلِّ واحد شقَّته الخَّاصة. و لا تحتكُّ عائلة اللاَّعب مع باقي العائلات حسب تصريح الأب. الأب ذو مستوى ثانوي و يمارس مهنة كمدرِّس سياقة في مدرسة تعليم السِّياقة الخاصَّة به و يملك محلَّين تجاريين. أمَّا الأمُّ،

فهي ذات مستوى متوسِّط ماكثة بالبيت. و شقيقتاه مسجَّلتان في القسم التَّحضيريِّ. و هو يحتكُّ كثيرا بابني عمَّته ذوي مستوى جامعي.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوجَّان. و يقول الأب: « *أنا حازم في البيت و لكنَّني لا أضربه. الأمُّ تضربه إن كنت غائبا، أمَّا إذا حضرت فالكلمة لي. فمثلا، إن كانت 5 مصابيح مشتعلة، فأنا أنهره. و قد يحدث أن يحضر خلافات بيننا لكنَّها أمور صغيرة* ». و يعود سبب عدم احتكاكه بالعائلة حسب الأب إلى كون أبناء أعمامه عنيفين جدًّا و يستخدمون ألفاظا بذيئة. و بالمقابل، فإنَّ الأب حسب تصريحه يحاول أن يوفِّر للاَّعب جميع المستلزمات و ما سيجعل منه ناجحا، فلقد اقتنى له لوحة، حاسوبا و جهاز بي أس بي (PSP)، حتَّى أنَّ الرَّبط بشبكة الانترنت قام به من أجل أبنائه. كلُّ هذا يمكن اعتباره مؤشِّرات أنَّ الأسرة لا تتَّبع أسلوب الإهمال في تنشئته، لكنَّها تستعمل الضَّرب، أي استثارة الألم الجسديِّ حسبما أكَّده اللاَّعب كما سنراه فيما بعد فيما يخصُّ دور الأسرة كجماعة تأويل.

تجيد العائلة الَّتي يحتكُّ بها اللاَّعب الأمازيغيَّة، العربيَّة و نوعا ما الفرنسيَّة، و هي تتواصل معه بالأمازيغيَّة. أمَّا اللاَّعب بحدِّ ذاته، فلقد قام الأب بتسجيله في مدرسة خاصَّة لتعليم اللُّغات ممَّا مكَّنه من الحصول على المستوى الثَّالث في اللُّغة الفرنسيَّة، و هو ما يعني أنَّه منحه رصيدا لغويًّا من شأنه أن يقرِّب الرِّسالة المتلقَّاة من الرِّسالة المُرسَلة.

جدول رقم 54: دور أسرة الحالة الأولى كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللَّعب	نعم. أبي أحيانا لأنَّه يقول أنَّها لا تناسب سِنِّي.
وجود شخص يحدِّد للشَّاب مدَّة اللَّعب	لا. يقول لي فقط اذهب لتلعب.
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	نعم. يشاركني ابن عمَّتي (أقران) و ابن عمَّتي الآخر حين أذهب إليهم (يبلغ من العمر 18 سنة و يقوم بتوجيههم).
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	نعم. يترجم لي أبي.
شرح طريقة اللَّعب للشَّاب	ابن عمَّتي. يشرح لي كيف يمشي الرَّجل، كيف نتحكَّم في اللُّعبة، من أين يضربون و يصوِّبون، كيف يلعبون المهام و كيف تسير السَّيارات.
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	لا
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّاب عن هذه الألعاب	نعم. مع أصدقائي. نتحدَّث كيف يتقاتلون في اللُّعبة، يخبرونني كيف يلعبون هم وماذا يحضرون في اللُّعبة كالرَّصاص و السَّيَّارات ...الخ
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	أبي ينهرني في المرَّة الأولى و إن كرَّرت الخطأ يضربني. أمَّا أمِّي فتنهرني فقط.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	لا.
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	نعم. أبي و أمِّي. و يقول لي أبي لا تتشاجر لأنَّه إن أشتكى منك أحد سأضربك. يقول لي كذلك إن تشاجرت لن أتركك تخرج مجدَّدا. أمَّا أمِّي فتقول لي إن تشاجرت سأدخلك للمنزل و لن تخرج مجدَّدا حتَّى يعود أبوك.

المصدر: الدِّراسة.

على الرَّغم من كون اللاَّعب اختار لعبة لا تتلاءم مع سِنِّه، إلاَّ أنَّ الأسرة و بالتَّحديد الأب يؤدي دور الرَّقابة من خلال الاعتراض الصَّريح على مضامينها. كما أنَّه أحياناً يشاركه في اللَّعب شخص بالغ من العائلة، ممَّا يفتح الفرصة حول مناقشة مضامينها. كمَّا أنَّه لا يرتاد أبدا قاعة اللَّعب. و بالمقابل، فإنَّه يحصل على التَّرجمة من طرف أبيه و التَّوجيه في كيفية اللَّعب من طرف قريبه، ممّضا يجعل الأسرة تمنح للاَّعب وسائل للوصول أكثر إلى الرَّسالة المُرسَلة. و على عكس ما أدلى به الأب، فإنَّ الأمَّ هي الَّتي لا تضربه و هو ما نرجِّح أن يكون صحيحا نظرا لكون اللاَّعب لا يملك أيَّة مصلحة في إخفاء الحقيقة ما دام أقرَّ دون حرج بتعرُّضه للضَّرب بغرض التَّأديب، عكس الأب الَّذي قد يعتبر أنَّه لا بدُّ أن يبدو مثاليًّا أمام الباحث. و أيًّا كان، فإنَّ استثارة الألم الجسديِّ هي أحد أساليب التَّنشئة المتَّبعة في محيط اللاَّعب، بالإضافة إلى أسلوب السَّماحة في حالات أخرى. كما أنَّ الأسرة تهتمُّ بتوجيه النُّصح المباشر للاَّعب من أجل حسن التَّصرُّف و عدم استعماله العنف.

جدول رقم 55: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب السَّادس

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	جي تي آ سان أندريس (ذكرها بالفرنسيَّة)
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	لا ألعب داخل المستويات.

المصدر: الدِّراسة.

اختار اللاَّعب لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى: سان أندريس و الَّتي ذكرها اختصارا باللُّغة الفرنسيَّة. و هو لا يلعب داخل المستويات، ممَّا يعني أنَّه لا يتعرَّض إلى درجة عنف كبيرة رغم كون اللُّعبة تتضمَّن أقصى درجات العنف، و هو الشَّيء الَّذي يمكن تفسيره برقابة الأب على المحتويات الَّتي يتعرَّض لها ابنه.

جدول رقم 56: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب السَّادس

البنية الثُّلاثية للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: الشَّخص الَّذي ألعب به كانت لديه أمُّه و أبوه متوفٍ. بعدها قَتَلَ الشَّرير أمَّه. و الشَّخص الَّذي ألعب به يريد قتل الشِّرير.	
الحالة الأوَّليَّة	عند بداية اللُّعبة تنزل من قطار، تأخذك سيَّارة أجرة و تُوقفكَ الشُّرطة و تُنزلكَ من سيَّارة الأجرة و تأخذكَ إلى الشَّارع و تطلق سراحكَ هناك.
العامل المشوِّش	يقتلونني في مهمَّة عندما أذهب لآخذ المنزل فيقتلونني.
الحالة النِّهائيَّة	عندما أخسر اللُّعبة أعود إلى المكان الَّذي أطلقتكَ الشُّرطة فيه. أذهب للقتال و إن تمكَّنوا منِّي فإنَّهم يقتلونني.

المصدر: الدِّراسة.

لقد تعرَّف اللاَّعب من خلال سرده لقصَّة اللُّعبة الَّتي اختارها على بداية اللُّعبة و نهائيتها. كمَّا أنَّه تمكَّن من سرد تفاصيل أدقَّ حين سألناه عن البنيات الثَّلاث الَّتي تشكِّلها. فهو يدرك تماما أنَّ هدف الشَّخصيَّة الرَّئيسيَّة هو الانتقام من قاتلي عائلته. إلاَّ أنَّه لم يتمكَّن من الوصول إلى العامل المشوِّش و الَّذي تُعرَض تفاصيله في اللُّعبة ضمن أحداث تتخلَّلها حوارات بين كارل جونسون و الضَّابطان الفاسدان.

هذا الاقتراب من الرِّسالة كما صاغها مطوِّروا اللُّعبة يمكن أن نرجعه رغم عدم لعب الحالة قيد التَّحليل خارج المستويات إلى مشاركة اللَّعب أحيانا مع شخص بالغ من العائلة، و الَّذي قد يكون يلعب داخل المهام، ممَّا يفتح فرصا للحوار عن المضمون و الاضطلاع عليه. و من جهة أخرى، تكوين اللاَّعب في اللُّغة الفرنسيَّة و استعانته في حالات عدم فهمه بالأب من أجل التَّرجمة.

جدول رقم 57: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب السَّادس

الشَّخصيَّات:	
أعرف من ألعب به، "سي جي" (CJ) مع صديقه.	
البطل	"سي جي"
مساعد البطل	صديقه.
الشِّرير	هو سمين يضع قبَّعة و نظَّارة.

المصدر: الدِّراسة.

تعرَّف اللاَّعب شخصية البطل من خلال اسمها المُختصَر، أمَّا مساعدوه و الَّذين يتمثَّلون في عصابة كاملة، فلم يتعرَّف عليهم. كمَّا أنَّه لم يتعرَّف على الشِّرير و الَّذي وصفه بالسَّمين الَّذي يضع قبَّعة و نضَّارة، و هي في الواقع مواصفات لا تنطبق على الشَّخصيَّات الشِّريرة، بل على "كارل جونسون" نفسه.

و يمكن تفسير هذا اللُّبس الَّذي وقع فيه اللاَّعب بسبب لَعبِه خارج المستويات نتيجة رقابة الأب على المضامين الَّتي يتعرَّض إليها.

جدول رقم 58: الوظائف حسب اللاَّعب السَّادس

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: لم ألعبها كلَّها. في البداية تذهب أنتَ و صديقكَ و يطاردك خادم الشِّرير. توجد أخرى. تذهب إلى محلِّ بيع بيتزا تقتل مالكها. الأخرى، يبعثونك تقتل رجلا. و أخرى يبعثونك تقتل رجلا ثمَّ يصبح المنزل لكَ. بقيَّة المهام لا أعرفها.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا: أنجز الأولى و الثالثة (الذَّهاب مع الصديق و المطاردة من طرف خادم الشِّرير، و كذا الذَّهاب لقتل رجل).		
اعتداء	على الشَّخصيَّات	نعم. أحيانا أعتدي و أحيانا أخرى يُعتدى عليَّ.
	على الممتلكات	لا. عندما ألعب فقط داخل المهام.
	على الحيوانات	لا
	على الطَّبيعة	نعم، لكنَّه عن غير قصد.
دفاع		نعم
مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف		لا توجد أيَّة فائدة. ألعب فقط به.
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة		تعلَّمت كيف أدافع عن نفسي و كيف يقاتلون.

المصدر: الدِّراسة.

لقد ذكر اللاَّعب عدَّة وظائف مشتَّتة و غير مترابطة أو متسلسلة، و هو ما يعكس عدم إلمامه بتفاصيل اللُّعبة، رغم كونه يلعب أحيانا داخل المهام. و لقد أدرجها ضمن وظيفتي الدِّفاع و الاعتداء، ممَّا يتطابق مع مضمون الرِّسالة المُرسَلة.

و رغم الرَّصيد اللُّغوي الَّذي يتمتَّع به اللاَّعب في اللُّغة الفرنسيَّة بحكم تكوينه مقارنة مع الحالة السَّابقة (الخامسة) الَّتي اختارت نفس اللُّعبة و الَّتي تمضي نفس المدَّة في اللَّعب، إلاَّ أنَّه لم يستطع ذكر مهام كثيرة مثلها كتلك الَّتي تتعلَّق بأنشطة تخصُّ قضاء وقت الفراغ داخل اللُّعبة، و هذا ما نفسِّره مرةً أخرى برقابة الأب من جهة على المضامين، و عدم الاحتكاك بلاعبين آخرين داخل قاعة الألعاب بحكم أنَّه لا يرتادها، ممَّا قلَّل من فرص الحديث عن محتواها و بالتَّالي، الوصول إلى تفاصيل

أكثر حول الرِّسالة المُرسَلة، و هذا بغض النَّظر عن درجة تعقيدها من النَّاحية التِّقنيَّة نظرا لكونها في الأصل تتوجَّه إلى فئة + 18 سنة.

جدول رقم 59: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب السَّادس

اتَّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغير في سلوك اللاَّعب	لم ألاحظ تغييرا. و يفسِّر الأب سلوك ابنه قائلا: دائما أتابعه سواء خارج المنزل أو داخله. أوفِّر له كلَّ ما يحتاج. لا يستطيع حتَّى الكذب أمامي فأنا أعرفه جيِّدا.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعب نحو العنف	لم يتغيَّر لأنَّه يعلم أنَّه يلعب، فأنَّا أوجِّهه ألاَّ يسرق، ألاَّ يضرب... الخ.

المصدر: الدِّراسة.

اعتبر الأب أنَّ ألعاب الفيديو لم تؤثِّر على سلوك اللاَّعب و هو ما أرجعه إلى متابعته المستمرة له.

1. 2. 7. الحالة السَّابعة:

الحالة السَّابعة هي ذكر ذو 8 سنوات و يدرس في الصَّف الثَّالث ابتدائي. و هو يتحصَّل على معدَّل يفوق 9 على 10. يجيد اللُّغة الأمازيغيَّة، العربيَّة و الفرنسيَّة. و هو الابن الوحيد لوالديه، كما أنَّه لا يلعب مطلقا ألعاب فيديو ذات محتويات عنيفة. و حتَّى الألعاب غير العنيفة، فإنَّه لا يلعبها إلاَّ خلال عطلة نهاية الأسبوع.

خلال فترة الحمل، عانت الأمُّ من مشاكل صحِّيَّة، حيث أنَّ الجنين لم يكن في وضعية طبيعيَّة، ممَّا جعلها تتوقَّف عن العمل قبل موعد الولادة بأشهر. و عانى الأبوين من ضغط نفسيٍّ كبير بسبب رأي الطبيب المشرف على متابعة الأمِّ الَّذي أكَّد أنَّ الولادة لن تكون طبيعيَّة. و على عكس التَّوقُّعات، كانت الولادة طبيعيَّة، لكنَّ الطِّفل عانى من عدَّة مشاكل صحيَّة خلال سنوات: فقدان الوزن، حساسيَّة للبرد، سوء تغذية حادّ، صدمة عاطفيَّة، تأتأة...الخ. و كان يُجرِي عدَّة فحوصات في وقت قصير.

في سنِّ الرَّابعة، تفاجأ الوالدان من ابنهما الَّذي كاد أن يفقد النُّطق فجأة. و بعد عدَّة جلسات عند أخصائيَّة في الأرطوفونيا، أخبرتهما أنَّه تعرَّض لصدمة عاطفيَّة.

ينحدر اللاَّعب من منطقة حضريَّة و يعيش مع عائلته النَّوويَّة المكوَّنة من 3 أفراد في شقَّة تقع داخل عمارة للسَّكن التَّرقويِّ المدعَّم. حيث أنَّ أباه ذو مستوى ثانويٍّ (نهائي + تكوينات) و يشتغل في قطاع الخدمات في إدارة عموميَّة، كما أنَّه كان في سِنٍّ أبكر منخرطا في نشاطات ثقافيَّة موجَّهة للشَّباب. بالنِّسبة للأمِّ، فهي ذات مستوى جامعيٍّ و تشتغل في تخصُّصها (اقتصاد). و يُقيِّم الأب المستوى التَّعليميَّ للأسرة الكبيرة بالمتوسِّط مع تأكيده على عدم وجود تفاعل كبير معها. و على هذا الأساس، يمكن القول أنَّ الطِّفل يمكن أن يحظى بقدر كافي من الرِّعاية، نظرا لعدم وجود إخوة آخرين لهم يمكن للأبوين الانشغال عنه بسببهم.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوِّجان. و حسب الأب، فإنَّ ابنه لا يحتكُّ كثيرا بالأسرة و لا يزورها إلاَّ و هو برفقتهم. و لقد برَّر الأب ذلك برغبته في عدم إزعاج أيٍّ كان و الاعتماد على نفسه في تربية ابنه. كمَّا أنَّه أضاف أنَّه في العائلة لا يوجد عنف كبير، بل هو أقرب لعدم انضباط. و إن لم يستطع ضبط سلوك ابن أخيه، فهو يقوم على الأقلِّ بسحب ابنه الَّذي يبقى حسبه أقلُّ عدم انضباطا.

و لقد استرسل الأب بكلِّ عفويَّة في حديثه عن وجهة نظره حول تنشئة الأطفال قائلا: *« أنا ضدَّ العائلات الكبيرة لأنَّ الولدان في هذه الحالة يتركان الأطفال للشَّارع. و لقد أردت دائما أن يكون لي منزل مستقلٌّ قبل زواجي حتَّى أتمكَّن من العيش كما أريد أنا و أن أربِّي أبنائي كما أريد دون أن يَعترِض أحد على خياراتي. هذا ما سعيت إليه و حقَّقته فعلا. أردت تربية ابني بنفسي و ليس على المجتمع أن يُربِّيه لي. أحبُّ الحداثة و أحبُّ النِّظام. لا أحبُّ من لا يفعل أيَّ شيء. هي قضيَّة نظام. أُعلِّم ابني كما يلزم، فمثلا حين أعلِّمه على الآلات الموسيقيَّة فأنا لا أعلِّمه العزف فقط، بل حتَّى الوضعيَّة المناسبة. و نفس الشَّيء بالنِّسبة للإعلام الآليِّ، فأنا أعلِّمه حتَّى كيف يستعمل الحاسوب و ما هي المسافة المناسب تركها بين عينيه و بين الشَّاشة...الخ. الطِّفل يتعلَّم حتَّى من الرُّسوم المتحرِّكة و القنوات العلميَّة. و لقد قمت بتحديد القنوات الَّتي يشاهدها على شكل قنوات مفضَّلة. و إذا علَّمت طفلا عادات حسنة في المنزل،*

فإنَّه حتما سيكرِّر نفس العادات خارج المنزل و العكس صحيح. و إذا تركنا الطِّفل يفعل أشياء سيِّئة و لو بدت أمورا صغيرة، فإنَّه حتما سينتقل إلى فعل ما هو أسوء. و بالنَّظر إلى وظيفتي، فأنا لا أقبل بتاتا أن يلعب ابني في الشَّارع و يفكِّك عجلات صناديق النِّفايات ليلعب بها مثلما يفعل الأطفال، أو حتَّى مجرَّد أن يلعب أمام القمامة. و أنا نشأت في هذه المنطقة و لست غريبا عنها. لا أقبل أن يرى أحدهم ابني يسيء التَّصرُّف و يقول أنَّنا لم نحسن تربيته. ولا بدَّ أن أقول لك أنَّ لأمِّه فضلا أكبر من فضلي في تربيته، فهي تحرص عليه كثيرا».

و انطلاقا ممَّا سبق، فإنَّ هذا الشَّاب ينشأ في جوٍّ أسريٍّ مستقرٍّ و فق أسلوب تنشئة اجتماعيَّة يتميَّز بالسَّواء.

و لقد فسَّر الأب سلوك ابنه المنضبط و غير العنيف بمحيطه الاجتماعيِّ و رفقاءه الَّذين يتميَّزون حسبه بالتَّهذيب. كما أنَّه أرجعه إلى عدم إهماله و تركه للشَّارع. كما لم يغفل دور المدرسة، و بالتَّحديد المعلِّمات اللَّواتي وصفهنَّ بالمسؤولات و النَّاضجات، فبالإضافة حسبه، إلى مهامهنَّ التَّعليميَّة، فهنَّ يؤدِّين مهامًّا تربويَّة لدرجة أنَّ الطِّفل يفاجئهم أحيانا بمواقف و حين يسألونه من أين تعلَّم هذا، يقول أنَّه من المعلِّمة. و يضيف الأب: «*لقد تعرَّض ابني للضَّرب بمسطرة في القسم مرَّة من طرف زميل له رسب عدَّة مرَّات. لمَّا ذهبت إلى المدرسة لأراه، لا أخفي عليك أنَّني حين كنت أنتظر خروجه تأثَّرت بحديث بعض الأولياء الَّذين سبق و أن تعرَّض أبناؤهم للضَّرب من طرف نفس التِّلميذ و عزمت على ضربه. لكنَّه بمجرَّد خروجه و رؤيتي له، لم أستطع فعل ذلك، حتَّى أنَّني أشفقت عليه. تحدَّثت معه بهدوء و لكنَّه رغم ذلك كان يحمي وجهه بيديه خوفا من أن أضربه. لقد عرفت من هذه الحركة حجم معاناة هذا التِّلميذ و أنَّه بحاجة لرعاية خاصَّة. و فعلا، تبيَّن أنَّه يعاني من تأخُّر ذهنيٍّ وحدَّثت الأولياء عن ضرورة مساعدته بدل ضربه و إساءة معاملته.*»

و عن سبب منع الشَّاب من لعب ألعاب الفيديو العنيفة، تبيَّن لنا الخوف من تقليدها، حيث أنَّ الأب أجاب قائلا: «*أنا شخصيًّا لم أمنح له حتَّى فرصة التَّفكير فيها. لدينا انترنت و لدينا لوحة الكترونيَّة ليطَّلع فقط على المواقع التَّربويَّة. حتَّى*

التَّحميل، يُحمِّل فقط الألعاب التَّربويَّة. هذا نمط حياتي مع زوجتي. حين سمع عن لعبة الحوت الأزرق سألني عنها فقلت له أنَّها خطيرة و لا تحاول أن تفهم أكثر.»

يجيد الطِّفل ثلاث لغات هي العربيَّة، الأمازيغيَّة و الفرنسيَّة. و يتواصل معه والداه باستعمال اللُّغتين الأخيرتين(تعلَّم الفرنسيَّة في الرَّوضة).

جدول رقم 60: دور أسرة الحالة السَّابعة كجماعة تأويل:

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللعب	لا. لا ألعبها لأنَّني لا أحبِّها. لا أحبُّ القتال و ما شابه.
وجود شخص يحدِّد للشَّاب مدَّة اللَّعب	/
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	/
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	/
شرح طريقة اللَّعب للشَّاب	/
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	/
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّاب عن هذه الألعاب	/
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	قال الطِّفل أنَّ والداه ينهرانه. و هو ما تطابق مع جواب الأب الَّذي قال بدوره: « *نتحدَّث معه و نشرح له، نُؤنِّبه و لا نستعمل معه الضَّرب أبدا.*»
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	نعم. هم الجيران و الأقرباء. يعتدون على الأطفال و يسيئون التَّصرف.
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	نعم. أمِّي و أبي. و يقولان لي لا تسئ التَّصرف، لا تعتدي، لا تلعب في الأماكن القذرة.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال الأجوبة الَّتي قدَّمها لنا الطِّفل حول دور الأسرة كجماعة تلقٍّ، تبيَّن أنَّ هذه الأخيرة تقوم بدو المعارضة عن طريق إبعاده عن التَّعرُّض لمحتوى الرِّسالة المُرسَلة و هذا بمنعه تماما من التَّعرُّض إليها، فهي تقوم برقابة على المضمون، الوقت و المكان. كمَّا أنَّه تقدِّم له نموذجا تربويًّا خاليا من العنف و تحثُّه على السَّير عليه.

جدول رقم 61: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب السَّابع

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	/
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	/

المصدر: الدِّراسة.

الطِّفل لا يلعب أيَّة لعبة فيديو عنيفة و لقد اقترحنا عليه الحديث عن لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى.

جدول رقم 62: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب السَّابع

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: لا أعرفها.	
الحالة الأوَّليَّة	/
العامل المشوِّش	/
الحالة النِّهائيَّة	/

المصدر: الدِّراسة.

لم تتمكَّن هذه الحالة من معرفة أدنى تفصيل عن قصَّة لعبة الفيديو الَّتي قمنا باقتراحها عليها. و هو ما نفسِّره بحرص الأبوين على عدم اللَّعب بها و الرَّقابة الَّتي يخصَّانها بها.

جدول رقم 63: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب السَّابع

الشَّخصيَّات: لا أعرفها.	
البطل	/
مساعد البطل	/
الشِّرير	/

المصدر: الدِّراسة.

لم يستطع الطِّفل معرفة أيَّة تفاصيل عن شخصيَّات لعبة الفيديو الَّتي قمنا باقتراحها عليه. و هو ما نفسِّره بحرص أبويه على عدم اللَّعب بها و الرَّقابة الَّتي يخصانه به.

جدول رقم 64: الوظائف حسب اللاَّعب السَّابع

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: لا أعرفها.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا:		/
اعتداء	**على الشَّخصيَّات**	/
	على الممتلكات	/
	على الحيوانات	/
	على الطَّبيعة	/
دفاع		/
مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف		/
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة		/

المصدر: الدِّراسة.

لم يتمكَّن الشَّاب من معرفة الوظائف الَّتي تتضمَّنها لعبة الفيديو الَّتي قمنا باقتراحها عليه. و هو ما نفسِّره بحرص أبويه على عدم اللَّعب بها و الرَّقابة الَّتي يخصَّانه به.

1. 2. 8. الحالة الثَّامنة:

تَخصُّ الحالة الثَّامنة لاعبا من جنس ذكر ذو 12 سنة، يدرس في السَّنة الثَّانية متوسِّط. كان يتحصَّل على معدَّل 7 على 10 في الابتدائيِّ، ثمَّ تراجع إلى معدَّل 5 أو 6 على عشرة، ليحصل في المتوسِّطة على معدَّل 11 على 20. خلال فترة التَّمدرس، يمنع عليه اللَّعب بألعاب الفيديو و يمارس كرة الطَّائرة، و لكنَّه خلال العطلة، فهو يلعب حتَّى يملَّ. اللاَّعب يتقن اللُّغتين العربيَّة و الأمازيغيَّة، أمَّا الفرنسيَّة فهو يفهمها أكثر ممَّا يتحدَّث بها. و هو الابن الأصغر من بين ستَّة أبناء، و لم يسبق له أن عانى من مشاكل صحيَّة تذكر.

ينحدر اللاَّعب من منطقة حضريَّة و يعيش في سكن اجتماعيٍّ مع عائلته النَّوويَّة المكوَّنة من 7 أفراد بعد زواج الأخت الكبرى، و كلُّ إخوته بالغون، فهم إمَّا تحصَّلوا على شهادة جامعيَّة و إمَّا يدرسون في الجامعة. بالنِّسبة لأبيه، فهو ذو مستوى ابتدائيٍّ و كان عاملا في المصنع. أمَّا حاليًّا، فهو عاطل بسبب وضعه الصِّحيِّ. و بالنِّسبة للأمِّ، فهيَّ أُميَّة و ماكثة بالبيت. و فيما يخصُّ المستوى التَّعليميَّ للأسر الَّتي يحتكُّ بها اللاَّعب، فهو جامعيٌّ لكلِّ الأفراد تقريبا.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوجَّان. و لقد اتَّفقت الأمُّ و الأخت حين أجرينا معهما المقابلة على استقرار الجوِّ العائليِّ الَّذي ينشأ فيه الطِّفل، و هو ما أكَّدته فيما بعد الخالة خارج المقابلة. أمَّا الحيُّ الَّذي يسكن فيه، و الَّذي يقضي قسطا من وقته يلعب فيه، فهو كذلك مستقرٌّ أمنيًّا، لكنَّه يتميَّز بضجيج الأطفال في ساحة الحيِّ باستمرار منذ السَّاعات الباكرة إلى غاية ساعات متأخِّرة.

تجيد العائلة الَّتي يحتكُّ بها اللاَّعب الأمازيغيَّة، العربيَّة و بدرجة أقلَّ، الفرنسيَّة. و هي تتواصل معه بالأمازيغيَّة، ممَّا يعني أنَّها لا تمنحه رصيدا لغويًّا متوافقا مع اللُّغات المتاحة في اللُّعبة الَّتي اختارها.

جدول رقم 65: دور أسرة الحالة الثامنة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللَّعب	نعم. تمنعني عائلتي لأنَّني أُهمل دراستي.
وجود شخص يحدِّد الشَّاب مدَّة اللَّعب	نعم. يحدِّدون لي مدَّة ساعة أو اثنتين من اللَّعب لكي أراجع دروسي.
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	نعم. يشاركني أحيانا جاري، أحيانا ألعب ضدَّه و يلعبون معي في المنزل حين يجلب أخي البلاي ستايشن.
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	أنا لا أفهم شيئا. أضرب فقط.
شرح طريقة اللعب للشَّاب	نعم. الشَّخص الَّذي يحمِّل لي اللُّعبة يشرح لي كيف أستطيع فعل شيء ما.
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	نعم. أمِّي. لأنَّني أمضي وقتا طويلا في اللَّعب.
وجود شخص يتحدث مع الشَّاب عن هذه الألعاب	نعم. أتحدَّث عن فوزي. أقول أنَّني لعبت و فزت.
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	يضربونني ضربا متوسِّطا(4 أفرد يستعملون الضَّرب من بينهم الأمُّ و 3 لا يستعملونه من بينهم الأب).
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	لا
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	نعم. العائلة. و يقولون لي لا تعتدي، لا تتشاجر. فقط.

المصدر: الدِّراسة.

على ضوء الأجوبة الَّتي قدَّمها اللاَّعب حول دور أسرته كجماعة تأويل، تبيَّن لنا أنَّ هذه الأخيرة لا تؤدِّي دور الرَّقابة على المكان، بحيث أنَّه يرتاد قاعة الألعاب، و لا على مضمون اللُّعبة من حيث احتوائه على العنف أو توافقه مع سِنِّ اللاَّعب، و هو ما يمكن التَّأكُّد منه من خلال اختياره لعبة لا تتوافق مع سِنِّه، لكنَّها بالمقابل تحدِّد له وقت اللَّعب، و إن كان ذلك من باب رغبتها في استغلاله في المراجعة. و من جهة

أخرى، فهي تعلّق على المضمون كما سنراه في الأجوبة الخّاصة بتأثير الألعاب على السُّلوك. كما أنَّه يلعب أحيانا مع أخيه البالغ، ممَّا يفتح المجال لمراقبته أثناء اللَّعب. كما أقرَّ اللاَّعب باستعماله الضَّرب العشوائيَّ أثناء اللَّعب دون فهم الحوار و هو ما نفسِّره بعدم منح أسرته له رصيدا لغوِّيًّا يتوافق مع لغة اللُّعبة.

و على الرَّغم من استعمال بعض أفراد عائلته الضَّرب الَّذي وصفه بالخفيف في تقويم سلوكه، ممَّا يعني أنَّه ينشأ على أسلوبي السَّماحة من بعضهم و استثارة الألم النَّفسيِّ من البعض الآخر، إلاَّ أنَّه يحظى باهتمام من جميعهم بغرض مراقبة سلوكه و توجيهه. كما تهتمُّ أسرته بتوجيه النُّصح المباشر له بغرض عدم تبنِّيه سلوك عنيف.

و رغم عدم إتقان اللاَّعب للغة اللُّعبة، فإنَّ مشاركة إخوته البالغين اللَّعب معه يسمح له بالاطلاع أكثر على اللُّعبة و مضمونها من خلال مرافقته في اللَّعب.

جدول رقم 66: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الثَّامن

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	Catch (المصارعة)
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	4

المصدر: الدِّراسة.

اختار اللاَّعب لعبة المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة و الَّتي ذكرها باللُّغة الفرنسيَّة تحت اسم " الكاتش"، و هي التَّسمية الشَّائعة لسلسلة ألعاب المصارعة التَّرفيهيَّة. و هو يصل إلى المستوى 4، ممَّا يعني أنَّه لا يزال في بدايات اللُّعبة و لم يتمكَّن من المصارعة إلاَّ مع أربعة منافسين فقط، و هو الشَّيء الَّذي يمكن تفسيره بعدم تمكُّن اللاَّعب من لغة اللُّعبة.

جدول رقم 67: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الثَّامن

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: يدخل أحدهم، يتكلَّم كي يستفزَّ حتَّى يتشاجروا حتَّى يعرفوا من الأقوى. أحيانا يكسِّرون الأذرع.	
الحالة الأوَّليَّة	يدخل يتكلَّم، يتكلَّم و يتكلَّم حتَّى يدخل المدير العام(اللاَّعب استخدم لفظ المدير العام بالعربيَّة الفصحى أثناء المقابلة) و يسأله إن كان يسمح له بمصارعة أحدهم. إذا وافق يسأله إن كان يوافق الشِّجار معه داخل السِّياج حتَّى لا يهرب إلى المكان الَّذي ينام فيه.
العامل المشوِّش	عندما يتحالفون ضدِّي.
الحالة النِّهائيَّة	إذا ربح هو يأخذ الحزام و إذا خسر يأخذها الآخر.

المصدر: الدِّراسة.

اختزل اللاَّعب مضمون الحوار الَّذي يدور بين شخصيَّات اللُّعبة الَّتي اختارها باستعماله عبارة "يتكلَّمون" و هذا نظرا لعجزه عن فهم مضمونه كما سبق و أن صرَّح حين سألناه إن كان لديه شخص يساعده في ترجمة اللُّعبة: «*أنا لا أفهم شيئا. أضرب فقط*». و هذا ما يتبيَّن كذلك من خلال استعمال مفردات غير دقيقة للتَّعبير عن مضمون اللُّعبة مثل قوله السِّياج بدل الحلبة أو مكان النَّوم بدل غرفة تغيير الملابس. و رغم أنَّه تمكَّن بالمقابل من معرفة البنى الَّتي تشكِّل القصَّة، و هو ما لا يتطلَّب دراية واسعة باللُّغة و التَّمكن منها لأنَّها مبنية على نفس مبادئ رياضة المصارعة الحقيقيَّة، إلاَّ أنَّه لم يتمكَّن من تحديد أنماط اللَّعب المتاحة.

جدول رقم 68: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الثَّامن

الشَّخصيَّات: جون سينا (John Cena)، رومري (Romney)، دوف زيقلر(Dolph Ziggler)، مايكل طاين (Michael Caine)، سيث رولينز (Seth Rollins)، دين أسبروز (Dean Ambrose)، أندرتيكل (The Undertaker)، برون سترومان (Braun Strowman)، كين(Kane)، تربل إيتش (Triple H)، برون كوربن (Baron Corbin)، جندر ماهال (Jinder Mahal)، بوبي لاشلي(Bobby Lashley).	
البطل	جون سينا
مساعد البطل	أندرتيكل
الشِّرير	بوبي لاشلي

المصدر: الدِّراسة.

بالنِّسبة للشَّخصيَّات، ذكر اللاَّعب اسم 13 مصارعا فقط و هو ما يمكن تفسيره بعدم تمكُّنه من التَّقدم في اللُّعبة و الحصول على لاعبين جدد. و لقد لاحظنا أنَّه قام ببعض الأخطاء مثل قوله "مايكل طاين" بدل "مايكل كاين" أو "دين أسبروز" بدل " دين أمبروز" و هو ما يمكن تفسيره بصعوبة حفظ الأسماء الأجنبيَّة الَّتي لم يتعوَّد على سماعها أو استعمالها في المجتمع الَّذي يعيش فيه ككلٍّ، و ليس الأسرة فقط، رغم كون أسماء المصارعين تعرض مكتوبة بالحرف اللاَّتينيِّ على شاشة اللَّعب. و من جهة أخرى، فلقد لاحظنا ذكر شخصيَّات لا تدخل ضمن إطار اللُّعبة الَّتي اختارها، و لكنَّها لمصارعين موجودين بالفعل، و هو ما يمكن تفسيره من جهة، بمتابعة اللاَّعب للمصارعين في أكثر من وسيلة (المشاهدة عبر التِّلفاز)، و من بجهة أخرى بكثرة عدد المصارعين، ممَّا صعب عليه عدم الخلط بينهم.

و فيما يخصُّ جنس المصارعين الَّذين ذكرهم اللاَّعب، فهم كلُّهم ذكور و لم يذكر أيَّة مصارعة من جنس أنثى، و هو ما يمكن تفسيره ببحثه عن نموذج ذكوريٍّ يتوافق مع جنسه. و رغم كون شخصيَّات اللُّعبة مجرَّد مصارعين يتنافسون حول اللَّقب، إلاَّ أنَّ اللاَّعب قام بتوزيع أدوارهم وفق شخصيَّة البطل، شخصيَّة مساعد البطل، و شخصيَّة الشِّرير الَّتي اختلفت عن التَّوزيع الَّذي قام به لاعبون اختاروا نفس

اللُّعبة (الحالات 9، 10 و 11) و هذا بسبب عدم وجود أيِّ تفاعل بينهم من جهة، و كون اللُّعبة تمنح للاَّعب حرِّية اختيار الشَّخصيَّات.

جدول رقم 69: الوظائف حسب اللاَّعب الثَّامن

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: المصارعة و يحصلون على أحزمة. يتصارعون من أجل الفوز بحزام.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا: أصارع، أتسلَّى، أتفرَّج، أقوم بتمضية الوقت.		
اعتداء	على الشَّخصيَّات	نعم
	على الممتلكات	نعم
	على الحيوانات	لا
	على الطَّبيعة	نعم. عندما تكسِّر شيئا ما ترميه.
دفاع		نعم
مبرر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف		لكي تفوزي.
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة		تعلَّمت كيف يتصارعون، عندما تتصارع تتعلَّم أن تعرف أنَّه يريد ضربك. فقط.

المصدر: الدِّراسة.

بالنِّسبة للمهام، لم تشكِّل هذه الأخيرة أيَّة صعوبة للاَّعب للتَّعرُّف عليها، و هذا نظرا لكونها تتطابق مع الهدف من رياضة المصارعة الحقيقيَّة. كما أنَّه تعرَّف على وظائف أخرى تندرج بصفة عامَّة في التَّسلية الَّتي تتيحها اللُّعبة، و عليه، يمكن القول أنَّ هذا اللاَّعب يركِّز على الوظيفة التَّرفيهيَّة، حيث أنَّه ذكر 4 وظائف يؤدِّيها فعلاً في السُّؤال المفتوح، ثلاثة منها تندرج في هذا الإطار، و هو ما يمكن تفسيره بالرَّقابة على المضمون من خلال مفاوضته من طرف الأسرة رغم سماحها له بالاطِّلاع عليه، و هذا خاصَّة من طرف الأمُّ كما توصَّلنا إليه خلال المقابلة. و بالإضافة إلى الدِّفاع، اعتبر اللاَّعب أنَّ ما يقوم به أثناء المصارعة يندرج ضمن الاعتداء على الشَّخصيَّات،

الأشياء و الطَّبيعة، و هو ما يعكس نشأته على التَّمييز بين العنف كدفاع و العنف كاعتداء.

جدول رقم 70: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الثَّامن

اتَّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغيُّر في سلوك اللاَّعب	تقول الأم: نعم. أصبح يقلِّد الألعاب، الحركات، اللِّباس. حتَّى و إن كان الجوُّ باردا فهو يقلِّد لباس المصارعين. يقوم بفرش سجَّادة. إن كان يفعل هذا لوحده فهذا أخفُّ من أن يفعله مع طفل آخر لكنَّني أمنعه لأنَّ هذه الأمور تكون على حساب دراسته. هو ما يزال صغيرا و غير ناضج. كلُّ ما يراه يقلِّده. و تضيف أخت اللاَّعب: و يقول لأخيه أنَّه معجب بقوَّتهم و يريد أن يفعل مثلهم حتَّى يثبت قوَّته. عندما يقوم بشيء ما سيِّء، أقوم بأخذ هاتفه عقابا له. (سألنا الأخت عن الأشياء الَّتي يفعلها حتَّى يُعاقَب فأجابتنا أنَّها عدم المراجعة) و تواصل الأمُّ: أفضِّل منعه من الحركة بدلا من ضربه لأنَّني لاحظت أنَّ الضَّرب ما هي إلاَّ لحظات يتحمَّلها فلا يَرتدِع. أمَّا منعه من الحركة لمدَّة فهو أمر يزعجه و لا يحبُّه فيرتدع.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعب نحو العنف	عندما يلعب يلبس مثلهم و يقلِّدهم و لكن داخل المنزل فقط. مشكلته عندما يلعب أنَّه يهمل دراسته لكنه لا يصبح عنيفا. هنا، سألنا الأم كيف لابنها أن يقلِّد اللُّعبة في المنزل فقط و لا يفعل ذلك خارج المنزل فأجابت: أنا دائما أنبِّهه قبل أن يخرج ألاَّ يضرب أو يتشاجر و أقول له إن أصبت شخصا، ما فأنا و والدك من سيتحمَّل المسؤوليَّة. و دائما أخبره أنَّ ما يراه في اللُّعبة أو التِّلفاز ليس إلاَّ تمثيلا و لا أحد يمكنه أنْ يتحمَّل ذلك الضَّرب في الحقيقة. أقول له:

	هل تعتقد أنَّك لو ضُرِبتَ بكرسيٍّ على ظهرك ستتحمَّل الضَّربة؟ أخبره كذلك أنَّ ذلك الدَّم الَّذي يراه ليس في الحقيقة إلاَّ الدَّواء الأحمر(تقصد الإيوزين) و حين يشكُّ في صحَّة كلامي يذهب ليتأكَّد من عند أخيه الأكبر، فيُؤكِّد له كلامي. لطالما كنت دائما أراقب أولادي و ما يفعلون. هكذا فعلت معهم جميعا. و أنا لا أريده أن يُخالط أقرانه في الحيِّ حتَّى لا يتعلَّم الطِّباع السَّيئة، و بقيت أسعى وراء أخويه حتَّى سجَّلاه في فريق لكرة الطَّائرة حتَّى لا يكون لديه وقت فراغ، فهو إمَّا في المدرسة، و إمَّا في التَّدريبات و إمَّا مُتعَب.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال تقييم الأمِّ و الأخت للاَّعب، فإنَّ ارتياد اللاَّعب لقاعة الألعاب و اللَّعب بألعاب الفيديو لم يؤثِّر في اتِّجاهه نحو السُّلوك العنيف، و يرجع ذلك إلى الرَّقابة على سلوكه من خلال النُّصح و الإرشاد المباشرين، و كذا مناقشة مضمون الألعاب من خلال التَّعليق على العنف الَّذي تتضمَّنه بكونه غير واقعيٍّ، لا يمكن و لا يجب تقليده.

1. 2. 9. الحالة التَّاسعة:

الحالة التَّاسعة هي لأنثى ذات 12 سنة و هي في التَّرتيب الثَّاني ما بين 5 أبناء و هي الأنثى الوحيدة. تدرس اللاَّعبة في السَّنة الرَّابعة ابتدائي، بعدما أعادت 3 سنوات. و هي تحصل على معدَّل انتقال في حدود 5 على 10 و تتقن اللُّغة الأمازيغيَّة و بدرجة أقلَّ العربيَّة. لا تلعب سوى أقلَّ من 05 دقائق في اليوم خلال العطل فقط.

بعد الولادة، أصيبت اللاَّعبة باليرقان الوليديِّ و هي حاليًّا تعالج من مرض الصَّرع (Absence épileptique).

تنحدر اللاَّعبة من منطقة حضريَّة و تعيش مع عائلتها النَّووية المكوَّنة من 7 أفراد في أحد طوابق منزل الأسرة المكوَّنة من 3 عائلات، حيث أنَّ أباها ذو مستوى ابتدائيٍّ و يمارس مهنة تاجر خضار و فواكه. أمَّا الأمُّ، فهي أمِّيَّة وماكثة بالبيت. و بهذا، يكون مستوى العائلة الَّتي تعيش معها اللاَّعبة منخفضا. أمَّا بالنِّسبة للمستوى التَّعليميِّ للأسرة الَّتي تحتكُّ بها اللاَّعبة فهو مختلف، منهم من تحصَّل على مستوى جامعيٍّ و منهم من تحصَّل على مستوى متوسِّط و منهم حتَّى الابتدائيُّ و الأمِّيُّ.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوِّجان، إلاَّ أنَّهما شهدا عدَّة خلافات حادَّة على مرأى الأبناء و صلت إلى محاولة الأمِّ الانتحار عدَّة مرات و ترك المنزل الزَّوجيِّ أو التَّهديد بتركه. و تقول الأمُّ أنَّ الزَّوج غائب طوال الوقت عن المنزل بسبب العمل و بالتَّالي، فهي الوحيدة الَّتي تتولَّى الاهتمام بهم خلال فترة النَّهار. أمَّا حين عودته، فهو يحرص على الهدوء من أجل أن ينال قسطا من الرَّاحة، ممَّا يعكس أسلوب الإهمال في تنشئته لأبنائه. و لقد وصفت الجوَّ السَّائد في المنزل قائلة: إنَّه كارثة. فهم يتشاجرون فيما بينهم و يصرخون و لكنَّهم يتصالحون بسرعة، مع العلم أنَّهم لا يخرجون أبدا للَّعب خارج المنزل.

تجيد العائلة الَّتي تحتكُّ بها اللاَّعب الأمازيغيَّة و العربيَّة و منهم من يجيد الفرنسيَّة إلاَّ أنَّهم يتواصلون معها باللُّغة الأمازيغيَّة فقط.

جدول رقم 71: دور أسرة الحالة التَّاسعة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّابة من اللَّعب	نعم. ماما و بابا حتَّى لا أتشاجر مع إخوتي.
وجود شخص يحدِّد للشَّابة مدَّة اللَّعب	نلعب في العطل فقط و حين نقضي اللَّيل في بيت جدِّي لا نلعب. و حين نلعب تأتي أمِّي من حين لآخر تُغيِّر لنا اللُّعبة.
مشاركة الشَّابة في اللَّعب	يشاركني أخي الأكبر و الأخ الأصغر منِّي (9سنوات). أمَّا الصَّغيران (5 و 4 سنوات)، فأمِّي تمنعهما من لعب المصارعة.
مساعدة الشَّابة في ترجمة المهام	لا.
شرح طريقة اللَّعب للشَّابة	أخي الأكبر يشرح لي كيف يتصارعون.
وجود شخص يقول للشَّابة أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	ماما و بابا أحيانا. يقولون لا تلعبي حتَّى لا تتعلَّمي الشِّجار.
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّابة عن هذه الألعاب	أتحدَّث مع أخويَّ (15 سنة و 9 سنوات). مثلا يقول لنا أخي الأكبر إذا خرج أحد اللاَّعبين، إذا فاز أحدهم، إذا خسر أحدهم.
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّابة	لا يتروكنني ألعب، يضربني بابا و ماما. ضرب أبي خفيف، أمَّا ماما، فبالخشبة و النَّعْل.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّابة	أخي الأكبر. يضربنا و ينهرنا. أبي و أمِّي أيضا يتشاجران.
إرشاد الشَّابة إلى اللُّجوء إلى العنف	ينصحني أخي الأكبر أن أَرُدَّ على من اعتدى عليَّ في المدرسة.
إرشاد الشَّابة إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	بابا و ماما يقولان لي لا تتشاجري، لا تصرخي لا تضربي أخويك الصَّغيران و أحيانا يقولان لي لا تلعبي المصارعة.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال مجموعة من الأسئلة الَّتي أجابتنا عنها اللاَّعبة، تبيَّن لنا أنَّ هذه الأخيرة لا تؤدِّي وظيفة الرَّقابة على مضمون اللُّعبة من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سِنِّها أو غير عنيفة، و هو الشَّيء الَّذي يمكن استنتاجه من خلال اللُّعبة الَّتي اختارتها اللاَّعبة. و لكنَّه من جهة أخرى، فإنَّ هناك رقابة على المكان، حيث أنَّها لا تلعب إلاَّ في المنزل، و كذا على الوقت. كما أنَّها تحضا بِحَثٍّ مباشر للنُّصح بعدم اللَّعب بها من طرف الوالدين، كما أنَّهما يهتمَّان بتوجيه النُّصح المباشر للاَّعبة بغرض عدم تبنِّيها سلوك عنيف، على عكس ما يفعله أخوها الأكبر منها، و بالتَّالي فهي تنشأ على أسلوب التَّذبذب. كما أنَّ الوالدان يستعملان الضَّرب و خاصَّة الأمُّ، و هو ما يسمَّى بأسلوب القسوة الَّذي يُعتَبر من العوامل الَّتي تعمل على إعادة إنتاج العنف من طرف الشَّباب.

و على الرَّغم من عدم إتقان اللاَّعبة للغة اللُّعبة و المستوى التَّعليميِّ المنخفض لوالديها، إلاَّ أنَّ وجود أخ أكبر منها يتقن الفرنسيَّة أكثر منها سمح لها بالاطِّلاع أكثر على اللُّعبة و مضمونها من خلال تعليمها طريقة اللَّعب.

جدول رقم 72: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب التَّاسع

اسم اللُّعبة الَّتي اختارتها اللاَّعبة	الكاتش (المصارعة).
المستوى الَّذي تصل إليه اللاَّعبة	لا توجد مستويات.

المصدر: الدِّراسة.

اختارت اللاَّعبة المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة: المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011 (World Wrestling Entertainment: SmackDown vs. Raw 2011) و الَّتي ذكرتها تحت اسم آخر هو "الكاتش"، و هو ما يمكن تفسيره بصعوبة التَّسميَّة الأصليَّة بالنِّسبة لها باللُّغة الانجليزيَّة الَّتي لا تجيدها من جهة، وسهولة التَّسميَّة الشَّائعة الَّتي استمدَّت من نوع الرِّياضة الَّتي تقدِّمها. و لقد اعتبرت أنَّه لا توجد فيها مستويات، و هو ما يعكس عدم تمكُّنها من اللُّعبة.

جدول رقم 73: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب التَّاسع

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين تلعبها اللاَّعبة: يتصارعون كي يفوزوا، يعتدون على النَّاس و يكسِّرون أشياء.	
الحالة الأوَّليَّة	بالمصارعة.
العامل المشوِّش	يدخل صديقه و يساعده (سألنا اللاَّعبة عن صديق من تتحدَّث، فأجابت: صديق الَّذي أصارعه)
الحالة النِّهائيَّة	بفعل حركة وان، تو، ثري (One, two, three)

المصدر: الدِّراسة.

تمكَّنت اللاَّعبة من معرفة البنى الَّتي تشكَّل القصَّة، و هو ما لا يتطلَّب دراية واسعة باللُّغة و التَّمكن منها لأنَّها مبنيَّة على نفس مبادئ رياضة المصارعة الحقيقيَّة، إلاَّ أنَّها لم تتمكَّن من تحديد أنماط اللَّعب المتاحة و لم تتطرَّق بشكل أو بآخر إلى الحوار داخل اللُّعبة، و هو ما يمكن تفسيره من جهة بالمدَّة الَّتي تمضيها في اللَّعب و الَّتي لا تتعدَّى 5 دقائق خلال العطل، و كون الأسرة كجماعة تأويل لا تمنح لها رصيدا لغوِّيًّا يسمح لها بالفهم الذَّاتيِّ أو التَّرجمة من شخص آخر.

جدول رقم 74: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب التَّاسع

الشَّخصيَّات: رومان رنز(Roman Reigns)، سثرو زنز (Seth Rollins)، بيج شو(Big Show)، دين أبروز(Dean Ambrose)، جون سينا(John Cena).	
البطل	رومان رنز (Roman Reigns)
مساعد البطل	سشرو زنز(Seth Rollins) و دين أبروز (Dean Ambrose)
الشِّرير	بيج شو(Big Show)

المصدر: الدِّراسة.

بالنِّسبة للشَّخصيَّات، ذكرت اللاَّعبة اسم 5 مصارعين فقط من بين أكثر من 70 مصارعا و هو ما يمكن تفسيره بعدم تمكُّنها من التَّقدم في اللُّعبة و الحصول على لاعبين جدد، لكن هذا العدد يبقى مرتفعا مقارنة بالوقت الَّذي تمضيه في اللَّعب و بعدد المصارعين الذين ذكرهم اللاَّعب 11 و الَّذي يشاركها اللَّعب، ممَّا يبرز دوره كفرد من الأسرة يعمل على تقريب الرِّسالة المرسلة إليها من خلال مشاركتها اللَّعب و مساعدتها فيه. و لقد لاحظنا أنَّها قامت ببعض الأخطاء مثل قولها "سثرو زنز" ثم " سشرو زنز" بدل "ساث رولينز" أو "دين أبروز" بدل " دين أمبروز" و هو ما يمكن تفسيره بصعوبة حفظ الأسماء الأجنبيَّة الَّتي لم تتعوَّد على سماعها أو استعمالها في المجتمع الَّذي تعيش فيه ككلٍّ، و ليس الأسرة فقط، رغم كون أسماء المصارعين تعرض مكتوبة بالحرف اللاَّتينيِّ على شاشة اللَّعب. و من جهة أخرى، فلقد لاحظنا ذكر شخصيَّات لا تدخل ضمن إطار اللَّعبة الَّتي اختارتها، و لكنَّها لمصارعين موجودين بالفعل، و هو ما يمكن تفسيره بالوقت القصير الَّذي تمضيه اللاَّعبة في اللَّعب، ممَّا صعب عليها تذكُّرهم على كثرتهم من جهة، و متابعتها أحيانا للمصارعين عبر التِّلفاز من جهة أخرى، ممَّا صعَّب عليها التَّفريق بينهم.

و فيما يخصُّ جنس المصارعين الَّذين ذكرتهم اللاَّعبة، فهم كلُّهم ذكور و لم تذكر أيَّة مصارعة من جنس أنثى رغم أنَّ اللُّعبة تُتِيح لها في مضمونها خيارات من هذا النَّوع، و من هنا يبرز دور الأسرة بتركيبتها الدِّيموغرافيَّة الذُّكوريَّة (5 ذكور مقابل أنثيين) و كذا الأخوين الَّذين يشاركانها في اللَّعب في توجيه اللاَّعبة نحو الشَّخصيَّات الذُّكوريَّة. و رغم كون هذه الأخيرة مجرَّد مصارعين يتنافسون حول اللَّقب، إلاَّ أنَّ اللاَّعبة قامت بتوزيع أدوارهم وفق شخصيَّة البطل، شخصيَّة مساعد البطل، و شخصيَّة الشِّرير، حيث أنَّ توزيعها للأدوار جاء متطابقا مع التَّوزيع الَّذي قام به اللاَّعب الحادي عشر (الأخ الأكبر) إذا استثنينا دور الشرير الَّذي صرَّح بأنَّه قد نسي اسمه، و هذا رغم إجراء مقابلتيهما بشكل انفراديٍّ و متتالي، ممَّا لم يسمح لهما باللِّقاء. و هو الشَّيء الَّذي ينفي كون هذا التَّشابه نتيجة نقل أحدهما الإجابة عن الآخر. و نُرجِع بهذا التَّماثل في الجوابين إلى وجود تفاعل بينهم خلال اللَّعب، ممَّا جعل التَّأثير في فهم الرِّسالة المُرسلَة في هذا الجانب المتعلِّق بالشَّخصيات متشابها.

جدول رقم 75: الوظائف حسب اللاَّعب التَّاسع

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: مصارعة.		
الوظائف الَّتي تؤدِّيها اللاَّعبة فعليًّا: أحاول الفوز.		
اعتداء	على الشَّخصيَّات	لا (ولقد كانت لغة الجسد معبِّرة عن الاستغراب)
	على الممتلكات	أحيانا نكسِّر الكراسي.
	على الحيوانات	لا
	على الطَّبيعة	لا
دفاع		نعم
مبرر اللاَّعبة للُّجوء إلى العنف		كي نفوز.
ما تعلَّمته اللاَّعب من اللُّعبة		المصارعة.

المصدر: الدِّراسة.

لم تشكِّل المهام أيَّة صعوبة للاَّعبة للتَّعرف عليها، و هذا نظرا لكونها تتطابق مع الهدف من رياضة المصارعة الحقيقيَّة، و لقد أدرجتها كما جاء في الرِّسالة المرسلة ضمن الدِّفاع بغرض الفوز باستثناء الاعتداء على الممتلكات.

جدول رقم 76: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب التَّاسع

اتِّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغيُّر في سلوك اللاَّعبة	لا هي لم تتغيَّر. و هي أصلا غير مهتمَّة باللُّعبة. لكنَّها تتشاجر مع إخوتها و تضربهم حتَّى أنَّها ذات مرَّة قامت برمي اللُّعبة أرضا. هي فتاة...تهتَّم بالأغاني و مشاهدة التِّلفاز.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعبة نحو العنف	لم تتغيَّر طباعها.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال تقييم الأمِّ للاَّعبة، فإنَّ سلوكها يتميَّز بالعنف، و لكنها اعتبرت أنَّ الألعاب لم تؤثِّر في نزعتها نحو العنف أكثر كونها حسبها لا تشكِّل مركز اهتمام بالنِّسبة لها.

1. 2. 10. الحالة العاشرة :

الحالة العاشرة هي لذكر ذو 8 سنوات و هو في التَّرتيب الثَّالث ما بين 5 أبناء. يدرس اللاَّعب في السَّنة الرَّابعة ابتدائي، و يتحصَّل على معدَّل في حدود 7 على 10. و هو يتقن اللُّغتين الأمازيغيَّة و العربيَّة. أمَّا مدَّة اللَّعب، فقد قالت الأمُّ: « *لطالما استيقظت من النَّوم و وجدت اللُّعبة مشتعلة. إنَّهم يلعبون أياما و ليس ساعات. في عطلتي الشِّتاء و الرَّبيع يعتمد قرار المنع أو السَّماح لهم باللَّعب على المعدَّل. أمَّا في الصَّيف فيلعبون كلَّ يوم. لا أستطيع منعهم من اللَّعب. و في السَّابق كانوا يلعبون حتَّى خلال الدِّراسة* ». أمَّا مدَّة لعب المصارعة، فلقد قدَّرها اللاَّعب بحوالي 20 دقيقة يوميًّا خلال العطل.

بعد الولادة، أصيب اللاَّعب باليرقان الوليديِّ و مشاكل متكرِّرة في التَّنفُّس و حساسيَّة من البرد استدعت مكوثه عدَّة مرَّات في المستشفى.

ينحدر اللاَّعب من منطقة حضريَّة و يعيش مع عائلته النَّوويَّة المكوَّنة من 7 أفراد في أحد طوابق منزل الأسرة المكوَّنة من 3 عائلات، حيث أنَّ أباه ذو مستوى ابتدائيٍّ و يمارس مهنة تاجر خضار و فواكه. أمَّا الأمُّ، فهي أمِّيَّة وماكثة بالبيت، و بهذا يكون مستوى العائلة الَّتي يعيش معها اللاَّعب منخفضا. أمَّا بالنِّسبة للمستوى التَّعليميِّ للأسرة الَّتي يحتكُّ بها اللاَّعب فهو مختلف، منهم من تحصَّل على مستوى جامعيٍّ و منهم من تحصَّل على مستوى متوسِّط و منهم حتَّى الابتدائيُّ و الأمِّيُّ.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوِّجان، إلاَّ أنَّهما شهدا عدَّة خلافات حادَّة على مرأى الأبناء و صلت إلى محاولة الأمِّ الانتحار عدَّة مرات و ترك المنزل الزَّوجيِّ أو التَّهديد بتركه. و تقول الأمُّ أنَّ الزَّوج غائب طوال الوقت عن المنزل بسبب العمل و بالتَّالي، فهي الوحيدة الَّتي تتولَّى الاهتمام بهم خلال فترة النَّهار. أمَّا حين عودته، فهو يحرص على الهدوء من أجل أن ينال قسطا من الرَّاحة، ممَّا يعكس أسلوب الإهمال

في تنشئته لأبنائه. و لقد وصفت الجوَّ السَّائد في المنزل قائلة: إنَّه كارثة. فهم يتشاجرون فيما بينهم و يصرخون و لكنَّهم يتصالحون بسرعة، مع العلم أنَّهم لا يخرجون أبدا للَّعب خارج المنزل.

تجيد العائلة الَّتي يحتكُّ بها اللاَّعب الأمازيغيَّة و العربيَّة و منهم من يجيد الفرنسيَّة، إلاَّ أنَّهم يتواصلون معه باللُّغة الأمازيغيَّة فقط.

جدول رقم 77: دور أسرة الحالة العاشرة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللَّعب	أحيانا فقط أمِّي تتركنا نلعب و لكنَّها أحيانا تمنعنا. تقول لنا: لقد تعلَّمتم منهم.
وجود شخص يحدِّد للشَّاب مدَّة اللَّعب	ماما. تقول ممكن أن تصاب بمرض في الرَّأس.
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	نعم، أخي الأكبر و كل إخوتي.
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	نعم. يساعدني أخي الأكبر.
شرح طريقة اللَّعب للشَّاب	علَّمني أخي الأكبر عندما كنت صغيرا و الآن أعرف لوحدي. علَّمني كيف يضربون، من أين يحملون، من أين يقفزون و من أين يجرون.
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	أمِّي فقط أحيانا حين نتشاجر. تقول أنَّه عندما تلعبون تتعلَّمون منهم و يمكن أن تسبِّبوا كسورا لإخوتكم.
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّاب عن هذه الألعاب	نعم، أتحدَّث مع أخي و قريب (من الأقران) كيف يتصارعون، يسألونني مثلا هل فزت؟
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	ماما تضربني ضربا مؤلما كثيرا بعصا خشبيَّة أو قضيب حديديٍّ، تمنعني من الذَّهاب إلى التَّمرين في الفريق الرِّياضيِّ، تمنعني من اللَّعب و في أحد المرَّات منعتني من الحركة.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	بابا و ماما فقط يضربوننا و ينهروننا.
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا.
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللجوء إلى العنف	أحيانا فقط أمِّي تقول لي. (ثم يستدرك) و أبي. يقولون لي لا تصرخ، لا تضرب إخوتك الصِّغار، لا تكسِّر الأشياء.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال الأسئلة الَّتي أجابنا عنها اللاَّعب حول دور الأسرة في تلقِّيه للرِّسالة الإعلاميَّة العنيفة، تبيَّن لنا أنَّ هذه الأخيرة لا تؤدِّي وظيفة الرَّقابة على مضمون اللُّعبة من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سِنِّه أو غير عنيفة، و هو الشَّيء الَّذي يمكن

استنتاجه من خلال اللُّعبة الَّتي اختارها. و بالمقابل، فإنَّ اللاَّعب لا يرتاد قاعة الألعاب ممَّا يعني أنَّ هناك رقابة على المكان. و رغم منع ألعاب الفيديو عن اللاَّعب خلال فترة الدِّراسة و توجيه النُّصح المباشر إليه بعدم اللَّعب بها من طرف الوالدين، إلاَّ أنَّهما فعليًّا لا يمنعانه عنها خلال العطل. و من جهة أخرى، فإنَّهما يهتمَّان بتوجيه النُّصح المباشر للاَّعب بغرض عدم تبنِّيه سلوكا عنيفا. و بالمقابل، فهما يستعملان الضَّرب و خاصَّة الأمُّ الَّتي تستعمل الضَّرب الشَّديد، و هو ما أسلوب قسوة من شأنه العمل على إعادة إنتاج العنف.

و على الرَّغم من عدم إتقان اللاَّعب للُغة اللُّعبة و المستوى التَّعليميِّ المنخفض لوالديه، فإنَّ وجود أخ أكبر منه يتقن الفرنسيَّة أكثر منه سمح له بالاطِّلاع أكثر على اللُّعبة و مضمونها من خلال توفير التَّرجمة له و تعليمه طريقة اللَّعب.

جدول رقم 78: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب العاشر

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	الكاتش (المصارعة).
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	لا توجد مستويات. أنت من تختار. أنا من يختار إن كانوا صعابا أو لا.

المصدر: الدِّراسة.

اختار اللاَّعب المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة : المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011 (World Wrestling Entertainment: SmackDown vs. Raw 2011) و الَّتي ذكرها تحت اسم آخر هو "الكاتش"، و هو ما يمكن تفسيره بصعوبة التَّسميَّة الأصليَّة بالنِّسبة له باللُّغة الانجليزيَّة الَّتي لا يجيدها من جهة، وسهولة التَّسميَّة الشَّائعة الَّتي اسْتُمدَّت من نوع الرِّياضة الَّتي تقدِّمها. كما أنَّه اعتبر أنَّها لا توجد فيها مستويات، و هو ما يعكس عدم تمكُّنه من اللُّعبة. و لقد أقرَّ لنا اللاَّعب أنَّها لعبته المفضَّلة من بين جميع الألعاب الَّتي يلعبها.

جدول رقم 79: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب العاشر

البنية الثُّلاثيَّة للعبة كما تسير حين يلعبها اللاعب: تبدأ ثم تتصارعون فيما بينكم و عندما تتصارعون، تذهب...تأخذون كراسي لانتزاعها (نسأله ماذا ننتزع؟ فيجيب: الحقيبة) إذا أنزلوا جميع الكراسي و أنتَ تضربهم و تذهب تأخذ الكراسي و السُّلَّم و تذهب تأخذها فقط. و عندما تنزعينها تفوزين.	
الحالة الأوَّليَّة	تبدأ حين تبدؤون تتصارعون فيما بينكم.
العامل المشوِّش	عندما يضربونك و عندما تسقط و لا تنهض.
الحالة النِّهائيَّة	عندما تفوز. (نسأله: و هل تفوز دائما؟ فيجيب: لا.)

المصدر: الدِّراسة.

تمكَّن اللاَّعب من معرفة البنى الَّتي تشكِّل القصَّة، و هو ما لا يتطلَّب دراية واسعة باللُّغة و التَّمكن منها لأنَّها مبنيَّة على نفس مبادئ رياضة المصارعة الحقيقيَّة، إلاَّ أنَّه لم يتمكَّن من تحديد أنماط اللَّعب المتاحة و لم يتطرَّق بشكل أو بآخر إلى الحوار داخل اللُّعبة، و هو ما يمكن تفسيره بكون الأسرة لا تمنح له رصيدا لغويًّا يسمح لها بالفهم من تلقاء نفسه أو التَّرجمة من شخص آخر. و بالمقابل، نجد أنَّه خاض في تفاصيل اللُّعبة أكثر مقارنة باللاَّعبين الَّذين اختاروا نفس اللُّعبة، و هو ما يمكن تفسيره بكونها لعبته المفضَّلة، و ليست مجرَّد اللُّعبة العنيفة الَّتي يلعبها من بين ألعاب أخرى عنيفة أو غير عنيفة.

جدول رقم 80: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب العاشر

الشَّخصيَّات: رومان رانز (Roman Reigns)، دن إمبروز (Dean Ambrose)، سذرلنز(Seth Rollins)، جون سينا(John Cena)، أندرتاكر (The Undertaker)، كاين (Kane)، بَلُور(Finn Bálor)، برون ستروومان(Braun Strowman)، راندي أورتون (Randy Orton)، مستري (Rey Mysterio)، سنكر (Jake « The Snake » Roberts)، لمجي (Lamjung)، بيج أش (Big Show) ، تربلنج (Triple H)، شلميكنز، ثمز (The Miz)، دين برين (Daniel Bryan)، دولف زيكلر(Dolph Ziggler)	
البطل	برون ستروومان(Braun Strowman)
مساعد البطل	لا يوجد
الشِّرير	ثمز (The Miz)

المصدر: الدِّراسة.

بالنِّسبة للشَّخصيَّات، ذكر اللاَّعب اسم 18 مصارعا فقط من أصل أكثر من 70، و هو ما يمكن تفسيره بعدم تمكُّنه من التَّقدُّم في اللُّعبة و الحصول على لاعبين جدد. و لقد لاحظنا أنَّه قام ببعض الأخطاء مثل قوله " تربلنج " بدل "تريبل أيتش" أو "سنكر" بدل " سناك" و هو ما يمكن تفسيره بصعوبة حفظ الأسماء الأجنبيَّة الَّتي لم يتعوَّد على سماعها أو استعمالها في المجتمع الَّذي يعيش فيه ككلٍّ، و ليس الأسرة فقط، رغم كون أسماء المصارعين تُعرَض مكتوبة بالحرف اللاَّتينيِّ على شاشة اللَّعب. و من جهة أخرى، فلقد لاحظنا ذكر شخصيَّات لا تدخل ضمن إطار اللُّعبة الَّتي اختارها، و لكنَّها لمصارعين موجودين بالفعل، و هو ما يمكن تفسيره من جهة، بمتابعة اللاَّعب للمصارعين في أكثر من وسيلة (المشاهدة عبر التِّلفاز)، و من بجهة أخرى، بكثرة عدد المصارعين، ممَّا صعَّب عليه عدم الخلط بينهم.

و فيما يخصُّ جنس المصارعين الَّذين ذكرهم اللاَّعب، فهم كلُّهم ذكور و لم يذكر أيَّة مصارعة من جنس أنثى رغم كون اللُّعبة تحتوي عليها، و هو ما يمكن تفسيره ببحثه عن نموذج ذكوريٍّ يتوافق مع جنسه من جهة، و التَّركيبة الدِّيموغرافيَّة لأسرته (5 ذكور مقابل أنثيين) من جهة أخرى. و رغم كون شخصيَّات اللُّعبة مجرَّد

مصارعين يتنافسون حول اللَّقب، إلاَّ أنَّ اللاَّعب قام بتوزيع أدوارهم وفق شخصيتا البطل و الشِّرير و اللَّذان كانا مختلفين عن توزيع الحالتين 9 و 11 اللَّذان يشاركانه اللعَّب على اعتبار أنَّهم إخوة، ممَّا يعني أنَّه لم يتأثَّر بهما في هذا الجانب.

جدول رقم 81: الوظائف حسب اللاَّعب العاشر

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: يكنون فوق الحلبة ثمَّ يرُمَون خارج الحلبة إلى أن يبقى الأخير، يتصارعون كلُّهم واحدا تلوى الآخر و الَّذي يفوز يحصل على كأس، يتصارعون و يضربون بكَرَاسٍ، يعلِّقون حقيبة في السَّقف و من ينزعها يفوز، يتصارعون و من يضرب الأرض فهو الخاسر، يتصارعون و يجب عليه أن يفعل له "وان، تو، ثري".		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا: تلك الخاصَّة بالرَّمي (يقصد رمي المصارع للخصم خارج الحلبة) أو الحقيبة.		
اعتداء	على الشَّخصيات	نعم (و هو يبتسم مع حركة الرَّأس أعلى و أسفل)، ثمَّ يضيف معقِّبا: يمكن أن أستفِّز و يمكن أن أُستفز.
	على الممتلكات	يجب أن تكسرِّيها.
	على الحيوانات	لا توجد حيوانات فيها
	على الطَّبيعة	لا توجد
دفاع		نعم
مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف		كي أفوز(إجابة سريعة)
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة		تعلَّمت كيف يتصارعون.

المصدر: الدِّراسة.

بالنِّسبة للمهام، لم تشكِّل هذه الأخيرة أيَّة صعوبة لدى اللاَّعب للتَّعرف عليها، و هذا نظرا لكونها تتطابق مع هدف رياضة المصارعة الحقيقيَّة، بل زاد في ذكر بعض التَّفاصيل الَّتي يجب القيام بها لتحقيقها. إلاَّ أنَّه بالإضافة إلى وظيفة الدِّفاع الَّتي تتضمَّنها الرِّسالة المُرسلَة الصَّريحة، فإنَّه يقوم بالاعتداء على الشَّخصيَّات عن طريق

الاستفزاز، رغم كون الرِّسالة الصَّريحة المرسلة تتحدَّث فقد عن المنافسة، و هو ما يمكن تفسيره بعدم استقرار الجوِّ الأسريِّ الَّذي يعمل على إنتاج العنف.

و في الأخير، اعتبر اللاَّعب لجوءه إلى العنف أمرا بديهيًّا لا بُدَّ منه لتحقيق الفوز رغم أنَّ لغة جسده كانت تنمُّ عن تمثُّله للعنف بصورة سلبيَّة، و هو ما يمكن تفسيره بنشأته على النَّهي عن العنف.

جدول رقم 82: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب العاشر

اتِّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغير في سلوك اللاَّعب	رسميًّا. فجأة يقول أنا جون سينا. طوال اليوم يرون أنَّهم تلك الشَّخصيَّات. يصعدون حتَّى فوق الخزانة. هو شخصيًّا يرى نفسه داخل الشَّاشة. كلُّ ما يراه في المصارعة يعيد فعله.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعب نحو العنف	تجيب الأمُّ قبل إكمال السُّؤال: إنَّه عنيف. لا يمكن حتَّى الحديث معه. حتَّى و إن كان يتكلَّم فقط، فهو يفعل ذلك بصوت مرتفع. إنَّه لا يُحتَمل. إنَّه استثنائيٌّ. لقد تغيَّر، تغيَّر (تعيد الإجابة). يمسك أخاه الأصغر و يخنقه. أخته يخنقها. يفعل ما يراه في الشَّاشة. و لقد أخبرتني معلِّمة اللُّغة الفرنسيَّة أنَّه يستفِزُّ زملاءه كما أنَّه تشاجر مع أحدهم مؤخَّرا. هو غير متسامح و لا يتنازل عن حقِّه. حين يلعبون أحتاج لتدخُّل الحماية المدنيَّة. و منذ أن صرت أمنع عنه هذه الألعاب خلال الدِّراسة، صحيح أنَّه تراجع عنفه لكنَّه يبقى عنيفا.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال تقييم الأمِّ للاَّعب، فإنَّ سلوك ابنها يتميَّز بالعنف، و لقد زادت حدَّته بعد أن أصبح يلعب لعبة المصارعة (هي اللُّعبة العنيفة الوحيدة الَّتي يملكونها). و رغم أنَّها ما تزال تراه عنيفا، إلاَّ أنَّها أقرَّت بتراجع هذا السُّلوك منذ صارت تحدُّ أكثر من وقت اللَّعب.

1. 2. 11. الحالة الحادية عشر:

الحالة الحادية عشر هي لذكر ذو 15 سنة و هو في التَّرتيب الأوَّل من بين 5 أبناء. اللاَّعب يدرس في السَّنة الأولى ثانوي، و يتحصَّل على معدَّل ما بين 10 إلى 12 على 20، يتقن اللُّغات الأمازيغيَّة، العربيَّة و بدرجة أقلَّ، الفرنسيَّة. و بالنِّسبة لمدَّة اللَّعب، فإنَّ الأمَّ قالت: « *لطالما استيقظت من النَّوم و وجدت اللُّعبة مشتعلة. إنَّهم يلعبون أيَّاما و ليس ساعات. في عطلتي الشِّتاء و الرَّبيع يعتمد قرار المنع أو السَّماح لهم باللَّعب على المعدَّل. أمَّا في الصَّيف، فيلعبون كلَّ يوم. لا أستطيع منعهم من اللَّعب. و في السَّابق كانوا يلعبون حتَّى خلال الدِّراسة*». و لقد أكَّد لنا اللاَّعب أنَّ أغلب الوقت الَّذي يمضيه في اللَّعب يخصِّصه لعبة فيفا (FIFA) الَّتي يفضِّلها، و لا يلعب المصارعة إلاَّ لمشاركة أخيه الَّذي سبق و أن عرضنا حالته (الحالة العاشرة). من جهة أخرى، عانى هذا اللاَّعب من مشاكل صحيَّة على شكل نوبات صرع.

ينحدر اللاَّعب من منطقة حضريَّة و يعيش مع عائلته النَّوويَّة المكوَّنة من 7 أفراد في أحد طوابق منزل الأسرة المكوَّنة من 3 عائلات، حيث أنَّ أباه ذو مستوى ابتدائيٍّ و يمارس مهنة تاجر خضار و فواكه، أمَّا الأمُّ، فهي أمِّيَّة وماكثة بالبيت. و بهذا يكون مستوى العائلة الَّتي يعيش معها اللاَّعب منخفضا. أمَّا بالنِّسبة للمستوى التَّعليميِّ للأسرة الَّتي يحتكُّ بها اللاعب فهو مختلف، فمنهم من تحصَّل على مستوى جامعيٍّ و منهم من تحصَّل على مستوى متوسِّط و منهم حتَّى الابتدائيُّ و الأمِّيُّ.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوِّجان، إلاَّ أنَّهما شهدا عدَّة خلافات حادَّة على مرأى الأبناء و صلت إلى محاولة الأمِّ الانتحار عدَّة مرات و ترك المنزل الزَّوجيِّ أو التَّهديد بتركه. و تقول الأمُّ أنَّ الزَّوج غائب طوال الوقت عن المنزل بسبب العمل و بالتَّالي، فهي الوحيدة الَّتي تتولَّى الاهتمام بهم خلال فترة النَّهار. أمَّا حين عودته، فهو يحرص على الهدوء من أجل أن ينال قسطا من الرَّاحة، ممَّا يعكس أسلوب الإهمال في تنشئته لأبنائه. و لقد وصفت الجوَّ السَّائد في المنزل قائلة: « *إنَّه كارثة. فهم يتشاجرون فيما بينهم و يصرخون و لكنَّهم يتصالحون بسرعة، مع العلم أنَّهم لا يخرجون أبدا للَّعب خارج المنزل.*»

تجيد العائلة التَّي يحتكُّ بها اللاعب الأمازيغيَّة و العربيَّة و منهم من يجيد الفرنسيَّة، لكنَّها تستعمل اللُّغة الأمازيغيَّة من أجل التَّواصل معه.

جدول رقم 83: دور أسرة الحالة الحادية عشرة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللَّعب	أمِّي (مشيرا إليها)، لأنَّنا نقلِّدها.
وجود شخص يحدِّد الشَّاب مدَّة اللعَّب	أحيانا. لا أدري لما...اسأليها. ربَّما لأنَّنا لا نراجع دروسنا.
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	نفس الأخ يشاركني غالبا، و تشاركنا نادرا أختي. و إن زارنا أحد في منزلنا (أقران) نلعب معا.
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	لا. هناك ما أفهمه و هناك مالا أفهمه.
شرح طريقة اللَّعب الشَّاب	لا، فقد تعلَّمت بالممارسة.
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرّضة	أمِّي (مشيرا إليها). تقول أنَّها سيِّئة لأنَّنا نقلِّدها.
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّاب عن هذه الألعاب	أتحدَّث مع أخي الَّذي ألعب معه عمَّا سنفعله في اللُّعبة في اليوم الموالي.
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	أُمنَع من الذَّهاب إلى النَّادي الرِّياضيِّ، أُمنَع من لعب هذه اللُّعبة، الضَّرب(مشيرا باليد و مؤكِّدا عليه).
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	نعم، أخي الأصغر منِّي مباشرة (و هو يؤكِّد عليه بلغته الجسديَّة). إنَّه يستفزُّني، يعايرني، يضربني.
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا.
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	أمِّي و أبي. يعقِّب ضاحكا: متى أراد ذلك. يقولون لي لا تتشاجر. كن عاقلا.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال مجموعة من الأسئلة الَّتي أجابنا عنها اللاَّعب، تبيَّن لنا أنَّ والديه لا يؤدِّيان وظيفة الرَّقابة على مضمون اللُّعبة من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سنِّه أو

غير عنيفة، و هو الشَّيء الَّذي يمكن استنتاجه من خلال اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب. و لكنَّه من جهة أخرى، فإنَّ هناك رقابة على المكان من خلال اللَّعب في المنزل فقط و كذا الوقت، عن طريق السَّماح له باللَّعب أثناء العطلة فقط. و من جهة أخرى، فإنَّ هناك مفاوضة للمضمون عن طريق توجيه مباشر للنُّصح بعدم اللَّعب بها من طرف الوالدين بسب تقليده و إخوته لمضامينها. كما أنَّ الأمَّ خاصَّة تهتمُّ بتوجيه النُّصح المباشر للاَّعب بغرض عدم تبنِّيه سلوك عنيف. و من جهة أخرى، فإنَّ الوالدان يستعملان الضَّرب و خاصَّة الأمُّ، و هو ما أسلوب قسوة في التَّنشئة الاجتماعيَّة يعمل على إعادة إنتاج العنف من طرف الشَّباب.

جدول رقم 84: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الحادي عشرة:

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	الكاتش (المصارعة).
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	أنهيتها كلَّها

المصدر: الدِّراسة.

اختار اللاَّعب المصارعة العالمية التَّرفيهيَّة: المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011 (World Wrestling Entertainment: SmackDown vs. War 2011) و الَّتي ذكرها تحت اسم آخر هو "الكاتش"، و هو ما يمكن تفسيره بصعوبة التَّسميَّة الأصليَّة بالنِّسبة له باللُّغة الانجليزيَّة الَّتي لا يجيدها من جهة، وسهولة التَّسميَّة الشَّائعة الَّتي استمدَّت من نوع الرِّياضة الَّتي تقدِّمها. و اعتبر إنهاءه لمصارعة ما نهاية للُّعبة، غير أنَّ اللُّعبة لا تنتهي في الحقيقة إلاَّ بالتَّغلب على جميع المصارعين، و هو ما يعكس عدم تمكُّنه منها.

جدول رقم 85: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الحادي عشرة

البنية الثُّلاثيَّة للعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: صراع بينهم و كسب الفرصة للحصول على الجائزة.	
الحالة الأوليَّة	يكون الموقف عادي حين دخولك و عندما تفوز في المصارعة تكسب الجائزة.

العامل المشوّش	الآخرون. مثلا عندما ألعب مع أخي هو يكون يتحكَّم في الآخر.
الحالة النِّهائية	تأخذ الجائزة.

المصدر: الدِّراسة.

تمكَّن اللاَّعب من معرفة البنى الَّتي تشكِّل القصَّة، و هو ما لا يتطلَّب دراية واسعة باللُّغة أو إنهاء جميع مراحلها، و هذا يعود لكونها مبنيَّة على نفس مبادئ رياضة المصارعة الحقيقيَّة، إلاَّ أنَّه لم يتمكَّن من تحديد أنماط اللَّعب المتاحة و لم يتطرَّق بشكل أو بآخر إلى الحوار داخل اللُّعبة، و هو ما يمكن تفسيره بكون الأسرة لا تمنح له رصيدا لغوِّيًّا يسمح له بالفهم الذَّاتيِّ أو التَّرجمة من طرف شخص آخر.

جدول رقم 86: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الحادي عشرة

الشَّخصيَّات: رومن ريتز(Roman Reigns)، جون سينا (John Cena)، كين(Kane)، أنديرتيكر(The Undetaker)	
البطل	رومن (Roman Reigns)
مساعد البطل	هما اثنان، دين أمبروز (Dean Ambrose) و سرولنز (Seth Rollins)
الشِّرير	نسيت اسمه.

المصدر: الدِّراسة.

بالنِّسبة للشَّخصيَّات، ذكر اللاَّعب اسم 6 مصارعين فقط من أصل أكثر من 70، و هو ما يمكن تفسيره بعدم تمكُّنه من التَّقدم في اللُّعبة و الحصول على لاعبين جدد. و لقد لاحظنا أنَّه قام بعض الأخطاء مثل قوله " سرولنز " بدل "سوث رولينز" أو "أندرتيكر" بدل " ذي أندرتايكر" و هو ما يمكن تفسيره بصعوبة حفظ الأسماء الأجنبيَّة الَّتي لم يتعوَّد على سماعها أو استعمالها في المجتمع الَّذي يعيش فيه ككلٍّ، و ليس الأسرة فقط، مع العلم أنَّ أسماء المصارعين تعرض مكتوبة بالحرف اللاَّتينيِّ على شاشة اللَّعب. و من جهة أخرى، فلقد لاحظنا ذكر شخصيَّات لا تدخل ضمن

إطار اللُّعبة الَّتي اختارها، و لكنَّها لمصارعين موجودين بالفعل، و هو ما يمكن تفسيره من جهة، بمتابعة اللاَّعب للمصارعين في أكثر من وسيلة (المشاهدة عبر التِّلفاز)، و من جهة أخرى بكثرة عدد المصارعين، ممَّا صعَّب عليه عدم الخلط بينهم.

و فيما يخصُّ جنس المصارعين الَّذين ذكرهم اللاَّعب، فهم كلُّهم ذكور و لم يذكر أيَّة مصارعة من جنس أنثى رغم كون اللُّعبة تحتوي عليها، و هو ما يمكن تفسيره ببحثه عن نموذج ذكوريٍّ يتوافق مع جنسه من جهة، و التَّركيبة الدِّيموغرافيَّة لأسرته (5 ذكور مقابل أنثيين) من جهة أخرى. و رغم كون شخصيَّات اللُّعبة مجرَّد مصارعين يتنافسون حول اللَّقب، إلاَّ أنَّ اللاَّعب قام بتوزيع أدوارهم وفق شخصيَّات البطل، مساعد البطل و الشِّرير حتَّى و إن لم يتمكَّن من تحديد مصارع معيَّن بالنِّسبة للدَّور الأخير. و عليه، فقد تطابقت أسماء المصارعين البطل و المساعد مع الأسماء الَّتي ذكرتها الحالة التَّاسعة (أخت اللاَّعب)، و هو ما يعكس التَّفاعل بينهما ممَّا أدَّى إلى تطابق الرِّسالتين المتلَقَّتان من طرفهما و اللَّتان كانتا مختلفتان عن الرِّسالة المُرسَلة فيما يتعلَّق بهذا الجانب.

جدول رقم 87: الوظائف حسب اللاَّعب الحادي عشرة

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: أن تفعل حركة وان، تو، ثري و يعدُّ الحكم حتَّى 3، ترميه فوق الحلبة، تأخذ حقيبة. فقط.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا: أختار واحدة من بين المهام الموجودة و الَّتي ذكرتها.		
اعتداء	على الشَّخصيات	نعم.
	على الممتلكات	لا توجد ممتلكات للاعتداء عليها.
	على الحيوانات	لا توجد حيوانات.
	على الطَّبيعة	أفعلها.
دفاع		نعم.
مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف		لأنَّها طبيعة اللُّعبة.
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة		تعلَّمت كيف أصارع، كيف أدافع عن نفسي.

المصدر: الدِّراسة.

فيما يتعلَّق بالمهام، لم تشكِّل هذه الأخيرة أيَّة صعوبة للاَّعب للتَّعرف عليها، و هذا نظرا لكونها تتطابق مع الهدف من رياضة المصارعة الحقيقيَّة، كما أنَّه ذكر تفاصيل أخرى تسمح بانجاز المهمَّة. و بالإضافة إلى الدِّفاع، فإنَّ اللاَّعب يبادر بالاعتداء على المصارعين رغم كون الرِّسالة الصَّريحة المُرسَلة تتحدَّث فقط عن المنافسة، و هو ما يمكن تفسيره بعدم استقرار الجوِّ الأسريِّ الَّذي يعمل على إنتاج العنف.

جدول رقم 88: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الحادي عشرة

اتَّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغير في سلوك اللاَّعب	أصبح يتحرك كثيرا، يحب الشِّجار، أصبح عاقًّا لي و لكن ليس بنفس درجة أخيه الأصغر منه. هو تغيَّر في رأيي أكثر بعد أن دخل في مرحلة المراهقة. و هم فعلا يقلِّدون الألعاب.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعب نحو العنف	هو أقلُّ عنفا من أخيه. لكنَّة أيضا يقوم بتقليد ما يراه في اللُّعبة.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال تقييم الأمِّ لسلوك اللاَّعب، فإنَّها ترى أنَّه يتميَّز بالعنف، و لقد زادت حدَّته بعد أن أصبح يلعب لعبة المصارعة (هي اللَّعبة العنيفة الوحيدة الَّتي يملكونها) حتَّى و إن اعتبرته أقلَّ عنفا مقارنة مع أخيه (الحالة 10).

1. 2. 12. الحالة الثَّانية عشر:

الحالة الثَّانية عشر هي لذكر بكر من بين ثلاث أبناء، يبلغ من العمر 11 سنة، يدرس في السَّنة الأولى متوسِّط، و هو يحصل على معدَّل 9 على 10 في الابتدائيِّ، و لم يمتحن بعد في المتوسِّطة. اللاعب يتقن اللُّغتين الأمازيغيَّة و العربيَّة و لا يلعب أثناء الدِّراسة، في حين أنَّه يمضي من وقته ما يشاء في اللَّعب بألعاب الفيديو خلال العطل، كما لم يسبق له و أن عانى من مشاكل صحيَّة من قبل.

ينحدر اللاَّعب من منطقة حضريَّة و يعيش مع عائلته النَّوويَّة المكوَّنة من 5 أفراد، حيث أنَّ أباه ذو مستوى متوسِّط و يمارس مهنة حارس في مؤسَّسة تعليميَّة ثانويَّة، أمَّا الأمُّ، فهي ذات مستوى متوسِّط سبق لها أن عملت كسكرتيرة، لكنَّها حاليًّا ماكثة بالبيت. أمَّا أختاه، فإحداهما تدرس في الطَّور الابتدائيِّ و الثَّانية رضيعة. و بهذا يكون المستوى التَّعليميُّ للعائلة الَّتي يعيش معها اللاَّعب متوسِّطا.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوِّجان و أبناءهم يعيشون معهم دائما و لا يحتكُّون بالعائلة إلاَّ من خلال الزِّيارات القصيرة التَّي تكون مع الأبوين. و لقد وصفت الأمُّ الجوَّ الأسريَّ المحيط باللاَّعب بالمتوسِّط قائلة: « *هو ليس مستقرٌّ تماما و ليس مضطرب تماما، و قد يحصل أن يكون الأطفال شاهدين على اختلافاتنا. فمثلا أنا أردت أن يتوقَّف الطِّفل عن التَّدريب في فترة الامتحانات حتَّى لا ينشغل عن المراجعة و لا يتعب، في حين أنَّ زوجي لم يقبل أن يتخلَّف عن حصص التَّمارين لأنَّه يريد أن ينجح كذلك في مشواره الرِّياضيِّ. و حتَّى أنَّه بحث فيما بعد على شبكة الانترنت و وجد أنَّ الرِّياضة تساعد على النَّجاح المدرسيِّ فقال لي تعالي واقرئي ما وجدته. لكنَّني شخصيًّا لم أقتنع تماما. حتَّى في تربية الأطفال، صراحة، أنا أحيانا أضربهم ضربا مبرحا و لكن لا أتقبَّل مطلقا أن يضرب أحد أبنائي حتَّى و إن كان أبوهم. أنا أضربهم، نعم. ولكن أن يفعل ذلك غيري فلا أستطيع تحمُّله. و أقول لك أيضا أنَّ أبوهم حريص جدًّا على الأبناء، فهو يتابعهم دائما و يحرص على فعل كلِّ ما بوسعه لينجحوا. لقد اشترى لهم حاسوبا و ربطه بشبكة الانترنت من أجلهم حتَّى يتعلَّموا. نحن لا نريد أن يسمعوا عن أشياء من غيرهم ولا يعرفوا ما هي. نريدهم أن يطَّلعوا و يكتشفوا ما هو متوفِّر حاليا، فالنَّاس في زماننا للأسف يحتقرون ملاَّ يملك ما يملكون و أنا شخصيًّا لا أريد أن يتعرَّض أبنائي لموقف كهذا. فإذا كان المال متوفِّرا، فلماذا لا نشتري لهم ما يريدون؟* ». و بناء على ما صرَّحت به الأمُّ، فإنَّ اللاَّعب ينشأ على عدَّة أساليب اجتماعيَّة في نفس الوقت تتراوح ما بين القسوة، التَّذبذب و السَّماحة.

تجيد العائلة الَّتي يعيش معها اللاَّعب العربيَّة و الأمازيغيَّة التَّي هي لغة التَّواصل معه، و بالتَّالي فهي لا تملك و لا تمنحه رصيدا لغويًّا متوافقا مع لغة الرِّسالة المُرسَلة.

جدول رقم 89: دور أسرة الحالة الثَّانية عشرة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللعب	خلال العطلة، لا. و عندما أكون أدرس نعم لكي أحصل على معدَّل جيِّد. أمَّا عندما أنهي مراجعتي فلا.
وجود شخص يحدِّد الشَّاب مدَّة اللَّعب	في العطل يقولون لي العب قدر ما تشاء، أمَّا خلال الدِّراسة فيحدِّدون لي الوقت. في اللَّيل كذلك يمنعوني إلاَّ في شهر رمضان.
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	لا. ألعب فقط أحيانا مع أختي و أعطيها جهاز التَّحكم لتقود سيارة ثمَّ تعيده لي.
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	لا. يتكلَّمون بالانجليزيَّة و يكتبون أسفل الشَّاشة بالفرنسيَّة و هناك ما أفهمه و هناك ما لا أفهمه.
شرح طريقة اللَّعب للشَّاب	لا، علَّمني خالي في البداية (26 سنة). لقد لعبت في البداية "سان أندرياس" و شرح لي كيف أقود السَّيَّارة، كيف ألعب الكرة، كيف ألعب سباق الدَّراجات الهوائيَّة. و عندما كنت ألعب جي تي آ، دخلت إلى يوتوب (Youtube) و رأيت كيف أنجز المهام. أحيانا أنا من يُعلِّم خالي.
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	نعم. بابا يقول لي لا تلعب كثيرة فهي مضرَّة للعيون.
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّاب عن هذه الألعاب	نعم. جيراني (أقران). نسأل إن ربحت مهمَّة، كيف تربح... و لقد قالت الأمُّ على هامش مقابلتها: «*لا أعرف ما هو موجود في هذه الألعاب و ليست لديَّ أيَّة ميول إليها. و لكنَّه فيما يخصُّ الأفلام، فأنا أتحدَّث معه عنها، فمثلا أقول له هذا ليس دمًّا، بل طماطم، دواء أحمر...*» (تقصد الإيبوزين).
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	يضربوني بالأنبوب (و هو يضحك)، ينهروني، ينزعون لي الشَّيء الَّذي ألعب به.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	الأطفال حين أخرج للَّعب في الشَّارع يقولون كلاما بذيئا.

	يتشاجرون، يسرقون. فمثلا يذهبون إلى البقَّال و بدل ما يشترون يسرقون ما يريدون.
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	نعم. بابا و كلُّ العائلة. و يقولون لي حين يتعدَّى عليك أحد اضربه و دافع عن نفسك. غير ذلك، لا تضرب. و أكَّدت الأمُّ على هامش مقابلتها: «*في البداية حين بدأ بالخروج من المنزل للَّعب مع أقرانه واجه صعوبات لأنَّه كان دائما يتعرَّض للضَّرب من طرفهم، و عندما ضقنا ذرعا من هذه الحالة، صرنا أنا و أبوه من ينصحه بضرب من يتعدَّى عليه. و مع الوقت، تمكَّن من فرض نفسه بينهم و انتهت المشكلة.*»
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	نعم، أوليائي، أعمامي و أخوالي. و يقولون لي: لا تحتقر و لا تضرب بلا سبب.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال مجموعة من الأسئلة الَّتي أجابنا عنها اللاَّعب و أمُّه، تبيَّن لنا أنَّ الأسرة لا تؤدِّي وظيفة الرَّقابة على مضمون اللُّعبة من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سنِّه أو غير عنيفة، و هو الشَّيء الَّذي يمكن استنتاجه من خلال اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب و الَّتي هي موجَّهة لفئة 18 سنة فما فوق و تتضمَّن أقصى درجات العنف. ورغم كون الأمِّ غير مدركة لما تحتويه ألعاب الفيديو، إلاَّ أنَّه يمكن لنا القول أنَّها تفاوضها بشكل غير مباشر عن طريق مفاوضة المضامين العنيفة الَّتي يبثُّها التِّلفزيون. و من جهة أخرى، فإنَّ هناك رقابة على المكان، حيث أنَّه لا يلعب ألعاب الفيديو إلاَّ في المنزل، و كذا على الوقت الَّذي يُحدَّد له خاصة خلال الدِّراسة. كما أن هناك توجيه مباشر لسلوكه عن طريق النُّصح بعدم الاعتداء من طرف عدَّة أقرباء بالغين، و في نفس الوقت، يحثُّونه على اللُّجوء إلى العنف بغرض الدِّفاع. وبالتَّالي، فإنَّ الوسط الَّذي ينشأ فيه اللاَّعب يحفزِّه و لو نسبيًّا و بطريقة مباشرة أو غير مباشرة على استعمال العنف.

جدول رقم 90: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الثَّاني عشرة

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	جي تي آ 5 (GTA 5)
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	أكملت اللُّعبة.

المصدر: الدِّراسة.

اختار اللاَّعب لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى 5 و الَّتي ذكرها اختصارا باللُّغة الفرنسيَّة. و لقد أكمل اللاَّعب اللُّعبة حسبه و هذا عن طريق إتِّباع الإرشادات و التَّعليمات و الحصول على الشَّفرات الَّتي يتقاسمها اللاَّعبون الَّذين أكملوا اللُّعبة من قبل على موقع "يوتوب".

جدول رقم 91: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الثَّاني عشرة

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: يوجد فيها أربعة رجال. لا يمكن اللَّعب بهم دفعة واحدة. الأخير تستطيعين اللَّعب به فقط عبر الانترنت. و الأوَّل هو "فرانكلين" . كي تحصلي على "مايكل" يجب انجاز 18 مهمَّة، أو ثلاثة أو خمسة. لا...لا...هي أقلُّ من عشرة ولكنَّني لا أتذكَّر كم بالضَّبط. و "تريفور" تفوزين به عندما تحصلين على الذَّهب و تزيدين حوالي 5 مهَّام فتصلين إليه. أحد المهام تتمثَّل في قتل أغنى رجل في العالم.	
الحالة الأوَّلية	عندما تشترين القرص المضغوط يعطونك مباشرة المهمَّة الأولى ثم يزيدونك مهاما. في البداية تسرقين 7 ألاف دولار.
العامل المشوِّش	عندما يكون هناك كثيرون من المافيا أو رجال الشُّرطة.
الحالة النِّهائيَّة	عندما تقتلين أغنى رجل في العالم مع رجاله و تأخذين سيَّارة ملك له و تضعينه في صندوقها و تأخذينه إلى البحر ترمينه هناك و يموت. تكون السَّيَّارة مفَّخخة و تنفجر حين تصل إلى البحر. حينها تنتهي اللُّعبة و يصعد ذلك الأسود مثل الأفلام (يقصد الجنيريك).

المصدر: الدِّراسة.

لقد سرد اللاَّعب في البداية قصَّة اللُّعبة الَّتي اختارها بشكل عامٍّ من خلال الحديث عن المهام دون التَّفصيل في مضمونها. و لم يذكر الأحداث العنيفة و الَّتي

تندرج ضمن الإجرام إلاَّ بعد أن سألناه عن البنيات الثَّلاث. و لقد ركَّز على مهمَّة السَّطو و ربح المال كما ركَّزت الأمُّ على المستوى الماديِّ في المقابلة. و بالمقارنة مع القصَّة الأصليَّة كما صاغها المُرسِل، فإنَّ اللاَّعب لم يتمكَّن من معرفة بداية القصَّة بعودة الشَّخصيَّات الرَّئيسيَّة إلى حياة الإجرام، في حين أنَّه تعرَّف على العامل المشوِّش و حالة نهائيَّة ممكنة في اللَّعب من بين ثلاث (قتل "مايكل" من طرف "فرانكلين" أو قتل "تريفور" من طرف "فرانكلين"، استمرار الصَّداقة بين الشَّخصيَّات الثَّلاث)، و بهذا يكون قد تعرَّف فقط على النِّهاية الَّتي روَّجت لها اللُّعبة رسميًّا. كما تعرَّف على العامل المشوِّش. ويعود سبب سطحية أجوبة اللاَّعب و فقرها من حيث سرد الأحداث إلى كونه غير قادر على فهم الحوار بسبب عدم توافق اللُّغة الَّتي اكتسبها مع لغة الرِّسالة المرسلة و هو ما أقرَّ به صراحة.

جدول رقم 92: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الثَّاني عشرة

الشَّخصيَّات: مايكل (Michael)، فرانكلين(Franklin)، تريفور(Trevor).	
البطل	مايكل (Michael)
مساعد البطل	فرانكلين(Franklin)
الشِّرير	تريفور(Trevor)

المصدر: الدِّراسة.

تمكَّن اللاَّعب من التَّعرف على الشَّخصيَّات الرَّئيسيَّة الثَّلاثة بأسمائها، لكنَّه لم يتعرَّف على مساعد البطل و الشِّرير. كما أنَّه قام بتوزيع الأدوار الثَّلاثة بشكل لا يتوافق مع مضمون الرِّسالة المرسلة، حيث جعل فرانكلين" مساعدا للبطل "مايكل"، رغم أنَّه في البنية الثُّلاثيَّة لم يختر السِّيناريو الَّذي يتحالفان فيه لقتل "تريفور". و قد يعود هذا الالتباس الَّذي وقع فيه اللاَّعب إلى كونه مركِّزا على الفوز و انجاز المهام، و ليس مضمون القصَّة بحدِّ ذاتها، حيث أنَّه توقَّف عن لعب هذه اللُّعبة بمجرَّد أن أكملها و تداخلت الأحداث الَّتي شاهدها في اللَّعب مع تلك الَّتي شاهدها على موقع "يوتوب".

جدول رقم 93: الوظائف حسب اللاَّعب الثّاني عشرة

<table>
<tr><td colspan="3">الوظائف الموجودة في اللُّعبة:
تسرقين الذَّهب، السَّيَّارات، تسرقين النُّقود. توجد الكثير من المهام. قبل سرقة النُّقود يجب سرقة المعدَّات الَّتي ستسرقين بها: تحضرين حافلة، عمَّالا... في المهمَّة الأولى تسرقين نقودا لكنَّها قليلة جدًّا. هناك إنقاذ ابنه، ابن "مايكل". تواجهين الشُّرطة و الأف بي أي. توجد كثير من المهام، لا أتذكَّرها كلَّها لأنَّني لم أعد ألعب بها منذ أن أنهيت المهام قبل شهر تقريبا، فهي أصبحت لا تستهويني.</td></tr>
<tr><td colspan="3">الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا:
أنجزها كلَّها. لا يمكن تجاوز إحداها إن لم تنجزي الَّتي سبقتها.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">اعتداء</td><td>على الشَّخصيَّات</td><td>أحيانا.</td></tr>
<tr><td>على الممتلكات</td><td>السَّيَّارات فقط.</td></tr>
<tr><td>على الحيوانات</td><td>لا. إلاَّ إذا كان على وشك افتراسكَ. مثلا تذهب إلى الصحَّراء و يهجم عليك.</td></tr>
<tr><td>على الطَّبيعة</td><td>لا.</td></tr>
<tr><td>دفاع</td><td colspan="2">نعم.</td></tr>
<tr><td>مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف</td><td colspan="2">لأنَّها لعبة عنف. عندما ألعب خارج المهام أسرق سيَّارات فقط، و عندما ألعب المهام، أقتل الشُّرطة لأحصل على المال. كلُّ واحد يتحصَّل على 25 مليون أو أكثر ولكنَّه ليس بعملتنا. بعملة أمريكا. (و يعقِّب متردِّدا و غير متأكِّد) دولار. و إن لم تلعبي جيِّدا تحصلين على 25 مليونا أو أقلَّ. أمَّا إذا لعبت جيِّدا يعطونك ما يصل حتَّى 30 مليونا.</td></tr>
<tr><td>ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة</td><td colspan="2">قتل النَّاس الموجودين فيها، المافيا و الشُّرطة. تعلَّمت سياقة السَّيَّارة، كيف أسرق، كيف ألعب مهامي جيِّدا، كيف أشتري أشياء، سيَّارة، طائرة...الخ.</td></tr>
</table>

المصدر: الدِّراسة.

على عكس ما حدث خلال سرد القصَّة، كان اللاَّعب أكثر تعبيرا عن المهام الموجودة في اللُّعبة. و لقد ركَّز على مهمَّة السَّطو و ربح المال الَّتي هي أساس اللُّعبة

و سبب عودة الشَّخصيَّات الرَّئيسيَّة إلى السَّاحة و حياة الإجرام. كما أنَّه لم يغفل عن ذكر مهامٍّ ثانويَّة كالقيادة و الشِّراء. و لقد جاء تصنيف هذه المهام متطابقا مع مضمون الرِّسالة المرسلة، بحيث أدرجها ضمن الدِّفاع و الاعتداء، لكنَّ ما يلاحظ هو تركيزه عن الدِّفاع، حيث أنَّه في حديثه عن الاعتداء لم يكن في أيَّة مرَّة مطلقا، و هو ما يمكن إرجاعه إلى كون أسرته كجماعة تأويل تتقبَّل منه صراحة العنف في حالة الدِّفاع فقط. ولقد اقترب اللاَّعب من مهمَّة الرّسالة المُرسلَة و المتمثِّلة في كسب الثَّروة، و هو ما يقترب مرَّة أخرى من خطاب أمِّه.

جدول رقم 94: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الثّاني عشرة :

اتَّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغيُّر في سلوك اللاَّعب	يسهر دائما، يحبُّ كثيرا ألعاب الفيديو و يتحرَّك كثيرا. و في رأيي يعود السَّبب لكون أبيه بنفس الطِّباع كذلك حين كان صغيرا و أنا أيضا كنت كذلك باعتبار أنَّني وحيدة أمِّي. و لكنَّ ابني لا يقترب من الكهرباء، لا يشعل النَّار...
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاعَّب نحو العنف	ابني يمارس الكاراتيه و لا أعتقد أنَّ سلوكه قد تغيَّر. من الطَّبيعيِّ أن يتحرَّك فهو يتعلَّم. و يمكن أن أصنِّف سلوكه بالمتوسِّط، فلا هو هادئ تماما و لا مضطرب تماما. أحيانا يشتكون منه بسبب التَّعدِّي على من هم أقلُّ أو أكثر قليلا منه سِنًّا. و ما يفعله هو تقليد للكراتيه و ليس اللُّعبة. فحتَّى و إن لم يلعب فالنَّطُّ موجود، موجود.

المصدر: الدِّراسة.

على الرَّغم من إقرار الأمِّ بعنف اللاَّعب و الَّذي أدرجته في خانة المتوسِّط، و كونه يتعدَّى على أقرانه، إلاَّ أنَّها لا تعتقد بكون الألعاب هي السَّبب في ذلك لكونه حتَّى حين لا يلعب يبقى عنيفا نسبيًّا. و هو ما يفتح التَّساؤل حول إشكاليَّة الآثار على

المديين القريب و البعيد. فحتَّى و إن كان اللاَّعب عنيفا حتَّى حين لا يلعب، أ فليس من الممكن أن تكون الآثار مستمرَّة إلى ما بعد فترة اللَّعب مباشرة؟

1. 2. 13. الحالة الثَّالثة عشر:

الحالة الثَّالثة عشر هي لأنثى تحتلُّ المرتبة الثَّانية من بين ثلاثة أبناء. يبلغ عمرها 7 سنوات و تدرس في السَّنة الثَّانية ابتدائي. حصلت اللاَّعبة على معدَّل 9 على 10 في السَّنة الأولى و لم تمتحن بعد في الثَّانيَّة. و تتقن اللُّغتين الأمازيغيَّة و العربيَّة بشكل أقلَّ. كمَّا أنَّها لا تلعب إلاَّ نادرا. و لم يسبق لها و أن عانت من مشاكل صحيَّة من قبل.

تتحدر اللاَّعبة من منطقة حضريَّة و تعيش مع عائلتها النَّوويَّة المكوَّنة من 5 أفراد. حيث أنَّ أباها ذو مستوى متوسِّط و يمارس مهنة حارس في مؤسَّسة تعليميَّة ثانويَّة، أمَّا الأمُّ، فهي ذات مستوى متوسِّط سبق لها و أن عملت لفترة قصيرة كسكرتيرة، لكنَّها حاليًّا ماكثة بالبيت. أمَّا أخوها الأكبر، فهو يدرس في المتوسِّطة و أختها الصُّغرى لا تزال رضيعة. بهذا يكون المستوى التَّعليميُّ للعائلة الَّتي تعيش معها اللاَّعبة متوسِّطا.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوِّجان و أبناءهم يعيشون معهم دائما و لا يحتكُّون بالعائلة إلاَّ من خلال الزِّيارات القصيرة التَّي تكون مع الأبوين. و لقد وصفت الأمُّ الجوَّ الأسريَّ المحيط باللاَّعب بالمتوسِّط قائلة: « *هو ليس مستقرٌّ تماما و ليس مضطرب تماما، و قد يحصل أن يكون الأطفال شاهدين على اختلافاتنا. فمثلا أنا أردت أن يتوقَّف الطِّفل عن التَّدريب في فترة الامتحانات حتَّى لا ينشغل عن المراجعة و لا يتعب، في حين أنَّ زوجي لم يقبل أن يتخلَّف عن حصص التَّمارين لأنَّه يريد أن ينجح كذلك في مشواره الرِّياضيِّ. و حتَّى أنَّه بحث فيما بعد على شبكة الانترنت و وجد أنَّ الرِّياضة تساعد على النَّجاح المدرسيِّ فقال لي تعالي واقرئي ما وجدته. لكنَّني شخصيًّا لم أقتنع تماما. حتَّى في تربية الأطفال، صراحة، أنا أحيانا أضربهم ضربا مبرحا و لكن لا أتقبَّل مطلقا أن يضرب أحد أبنائي حتَّى و إن كان أبوهم. أنا أضربهم، نعم. ولكن أن يفعل ذلك غيري فلا أستطيع تحمُّله. و أقول لك أيضا أنَّ أبوهم حريص*

جدًّا على الأبناء، فهو يتابعهم دائما و يحرص على فعل كلِّ ما بوسعه لينجحوا. لقد اشترى لهم حاسوبا و ربطه بشبكة الانترنت من أجلهم حتَّى يتعلَّموا. نحن لا نريد أن يسمعوا عن أشياء من غيرهم ولا يعرفوا ما هي. نريدهم أن يطَّلعوا و يكتشفوا ما هو متوفِّر حاليا، فالنَّاس في زماننا للأسف يحتقرون ملاَّ يملك ما يملكون و أنا شخصيًّا لا أريد أن يتعرَّض أبنائي لموقف كهذا. فإذا كان المال متوفِّرا، فلماذا لا نشتري لهم ما يريدون؟». و بناء على ما صرَّحت به الأمُّ، فإنَّ اللاَّعبة تنشأ على عدَّة أساليب اجتماعيَّة في نفس الوقت تتراوح ما بين القسوة، التَّذبذب و السَّماحة.

تجيد العائلة الَّتي تعيش معها اللاَّعبة العربيَّة و الأمازيغيَّة الَّتي هي تمثِّل لغة التَّواصل معها، و بالتَّالي، فهي لا تملك و لا تمنحها رصيدا لغوِّيًّا متوافقا مع لغة الرِّسالة المُرسَلة.

جدول رقم 95: دور أسرة الحالة الثَّالثة عشرة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّابة من اللَّعب	أخي. و أحيانا أمِّي تمنعني حتَّى أنهي مراجعتي. و تقول لي أيضا يلعب بها أخوك و إلاَّ سيضربك.
وجود شخص يحدِّد الشَّابة مدَّة اللَّعب	أحيانا نوزِّع الوقت بيني و بين أخي و خالي. أحيانا أمِّي تحدِّد لي الوقت ولكن ليس دائما.
مشاركة الشَّابة في اللَّعب	نعم، عندما أجد صعوبات يساعدني أخي ثمَّ يعيدها لي.
مساعدة الشَّابة في ترجمة المهام	نعم. أمِّي و أخي.
شرح طريقة اللَّعب للشَّابة	نعم. أخي و خالي. يشرحان لي كيف أشعل جهاز البلاي ستايشن، كيف أسرق، كيف أجري. ما قلت لك أنَّني أعرف فعله شَرَحَهُ لي خالي و أخي. علَّموني كيف أغيِّر الرَّجُل.
وجود شخص يقول للشَّابة أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	نعم. خالي. يقول لي توجد فيها أشياء محرَّمة.
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّابة عن هذه الألعاب	نعم. أخي و خالي و أحيانا ماما. أقول لها أشعلي لي اللُّعبة و تقول لي لا أعرف كيف، و أحيانا أقول لها أنجزي لي هذه المهمَّة. و مع أخي و خالي عندما نرى

	أشياء مضحكة فنضحك.
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّابة	يضربونني. (و تكمل وهي تضحك) أمِّي تضربني أحيانا بالأنبوب أو خيط كهربائيٍّ. أبي لا يضربني بقوَّة، أمَّا أمي...(و هي تضحك)، ينهرونني، ينزعون لي ذلك الشَّيء الَّذي يكون سبب المشكل، عندما أقفز ينهرونني، يمزِّقون لي الشَّيء و يرمونه لي في سلَّة المهملات مثلما فعلوا حين كسَّرنا الزُّجاج بالكُرة.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّابة	نعم. هن بنات و أحيانا أتشاجر معهنَّ.
إرشاد الشَّابة إلى اللُّجوء إلى العنف	نعم. أمِّي. عندما يضربني أخي تقول لي أمِّي اضربيه. خالي يقول لي لا تضربي بدون سبب. عندما يضربك أحد نادي على أخيك. لقد تغلَّب على طفل في الرَّابعة متوسِّط.
إرشاد الشَّابة إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	نعم. هم ماما، بابا، أخوالي، أعمامي. يقولون لي عندما تجدين شيئا ليس لك لا تلمسيه. و يقولون لي لا تتشاجري مع أصدقائك و صديقاتك. و يقولون لا تتشاجري مع أخيك.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال مجموعة من الأسئلة الَّتي أجابتنا عنها اللاَّعبة، تبيَّن لنا أنَّ هذه الأخيرة لا تؤدِّي وظيفة الرَّقابة على مضمون اللُّعبة من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سِنِّها أو غير عنيفة، و هو الشَّيء الَّذي يمكن استنتاجه من خلال اللُّعبة الَّتي اختارتها و الَّتي هي موجَّهة لفئة 18 سنة فما فوق و تتضمَّن أقصى درجات العنف. و لكنَّه من جهة أخرى، فإنَّ هناك رقابة على المكان، حيث أنَّها لا تلعب إلاَّ في المنزل، و كذا على الوقت الَّذي يُحدَّد لها خاصة خلال الدِّراسة، كما تُعطَى أولويَّة اللَّعب لأخيها و قد تمنع عنها لتخصيصها له، و هو ما يمكن اعتباره مؤشِّرا على تقسيم الأدوار و المكانة داخل هذه الأسرة. كمَّا أنَّ هناك توجيه مباشر لسلوكها عن طريق النُّصح بعدم الاعتداء من طرف عدَّة أقرباء بالغين، و في نفس الوقت، تحثُّها أمُّها على اللُّجوء إلى العنف بغرض الدِّفاع عن نفسها أمام أخيها، كما تستعمل بحدِّ ذاتها أسلوب القسوة في

تنشئتها. وبالتَّالي، فإنَّ الوسط الَّذي تنشأ فيه اللاَّعبة منتج للعنف و يحفزِّها و لو نسبيًّا و بطريقة مباشرة أو غير مباشرة على استعماله.

جدول رقم 96: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الثّالث عشرة

اسم اللُّعبة الَّتي اختارتها اللاَّعبة	جي تي آ(GTA5)
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	تلعب بمفردها خارج المهام.

المصدر: الدِّراسة.

اختارت اللاَّعبة لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى 5 و الَّتي ذكرتها اختصارا باللُّغة الفرنسيَّة. و هي تلعب عادة بمفردها لكنَّ ذلك يكون خارج المهام، و هو الشَّيء الَّذي يمكن تفسيره بدرجة تعقيد اللعُّبة تقنيًّا من جهة نظرا لأنَّها موجَّه لفئة 18 سنة فما فوق، و عدم تمكُّنها من لغة اللُّعبة من جهة أخرى.

جدول رقم 97: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الثّالث عشرة

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين تلعبها اللاَّعبة: لا أعرف ما سأقول (وهي تضحك). يكتبون لي بالفرنسيَّة و الانجليزيَّة. أحيانا أسرق أشياء، أذهب إلى أماكن، أقتل أناسا، آخذه ليسرق طائرة عموديَّة أطير بها. أحيانا نسقط منها و أضع مظلَّة فلا أقع. و أحيانا عندما أموت أذهب إلى مكان أجد هناك سلَّما و أتفقَّد إن كانت هناك طائرة عموديَّة. إن كان نعم، أقفز من المكان و أنا أضع المظلَّة. إن لم تكن هناك مظلَّة و قفزت من الممكن أن تموتي و من الممكن لا. أنا أحبُّ أن أضع المظلَّة كي أقفز. أضغط على مربَّع فتخرج لي المظلَّة، إن لم تخرج لي مظلَّة، فإنَّني أموت لأنَّ المكان بعيد جدًّا، جدًّا.	
الحالة الأوَّليَّة	أنا لا أعرف. أجده في منزل، أغيِّر ملابسه، تأخذينه للمطبخ، أخرجه ليستنشق الهواء، آخذه ليلعب التِّنِس، آخذه لغرفته ينام قليلا، و إن أردت أن آخذه إلى مكان، أذهب إلى مستودعه و أرى إن كانت هناك سيَّارات.
العامل المشوِّش	عندما يأتي أحدهم يقتلني، أو أكون لوحدي و أخي غير موجود و لا أعرف ما يجب أن أفعل لأنَّه يساعدني. أخي من علَّمني كيف ألعب.
الحالة النِّهائيَّة	أذهب أسرق سيَّارة أغنى رجل في العالم و أقيِّد يديه و فمَّه (تقصد تكمِّمه). أضعه في صندوق السَّيَّارة و آخذه إلى مكان في البحر و نرميه فيه. هنا تنتهي... مات.

المصدر: الدِّراسة.

لقد سردت اللاَّعبة في البداية قصَّة اللُّعبة الَّتي اختارها بشكل مشتَّت و غير مترابط. و لم تتمكَّن من معرفة الحالة الأوليَّة و الَّتي تكون بعودة الشَّخصيَّات الثَّلاث الرَّئيسيَّة إلى حياة الإجرام. و اعتبرت أنَّ العامل المشوِّش في اللُّعبة هو غياب أخيها الَّذي يساعدها للإفلات. أمَّا الحالة النِّهائيَّة، فلقد تعرَّفت على السِّيناريو الرسميِّ المروَّج له دون القصتين الأخريين رغم كونها تلعب فقط خارج المهام، و هو ما يمكن تفسيره بتفاعلها مع لاعبين أكبر منها و مشاركتهم لها و المتمثِّلين في شقيقها (الحالة الثَّانية عشر) الَّذي قدَّم نفس الحالة النِّهائيَّة و خالها، في حين أنَّها اختلفت في تلقِّي المضمون مقارنة مع الحالة الخامسة الَّتي لا تتفاعل معها، ممَّا يبرز دور الأسرة

كجماعة تأويل في العمل على الرَّبط بين المُرسِل و المتلقِّية، و تقريب الرِّسالة المُرسَلة إليها.

و من خلال الخوض في التَّفاصيل الَّتي ذكرتها، نجد أنَّها ذكرت أفعل السَّطو الَّتي تشكِّل أساسا الرِّسالة المُرسَلة، و لكنَّها أدرجت كذلك أحداثا بسيطة تدخل في الحياة اليوميَّة و الَّتي تجسِّد أدوارا يخصُّها المجتمع بالمرأة غالبا و الَّتي تهدف إلى الاعتناء بمن حولها، و هو نفس الدَّور الَّذي تراه عند أمِّها.

جدول رقم 98: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الثَّالث عشرة

الشَّخصيَّات: "تريفور"، يوجد "مايكل" و آخر نسيت اسمه... لديه كلب، لديه نظَّارة، لديه مستودع، لديه غرفة خاصَّة به. يضع نظَّارة. (و تضيف بعد الانتهاء من المقابلة) تذكرت الآن اسمه، إنَّه "فرانكلين".	
البطل	"تريفور"
مساعد البطل	الَّذين أخبرتك عنهم.
الشِّرير	"تريفور" أيضا (و هي تضحك).

المصدر: الدِّراسة.

تعرَّفت اللاَّعبة على الشَّخصيَّات الرَّئيسيَّة الثَّلاث للُّعبة، و لقد استطاعت معرفة أدوارهم من حيث إدراك أنَّهم الشَّخصيَّات الرَّئيسيَّة و الشِّريرة في نفس الوقت رغم أنَّ أخاها الَّذي يكبرها سِنًّا لم يتعرَّف عليهم. و نُرجِع هذا إلى تركيزها على مضمون اللُّعبة بدل السَّعي إلى الفوز فقط كما هو حال اللاَّعب الثَّاني عشر، لكنَّها لم تتعرَّف على باقي الشَّخصيَّات الأخرى.

جدول رقم 99: الوظائف حسب اللاَّعب الثَّالث عشرة

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: تسرقين الذَّهب، تتقاتلين بالمسدَّسات، تذهبين إلى بيت دون أن يراك أحد هناك. لا يجب أن تمسكك الشُّرطة (و هي تضحك).		
الوظائف الَّتي تؤدِّيها اللاَّعبة فعليًّا: أذهب أسرق السَّيَّارات، أصلحها. عندما أتعرَّض لحادث أذهب عند أحدهم ليصلحها لي. أشتري أسلحة و ثيابًا، أغيِّر ملابسه، آخذه إلى مكان ما.		
اعتداء	على الشَّخصيات	تارة أنا من يضربهم و تارة هم من يضربونني. أحيانا آخذ رصاصة و أضربهم و أحيانا يهربون.
	على الممتلكات	أحيانا (و هي تضحك).
	على الحيوانات	أحيانا يأتون لقتلي. عندما أخاف منهم آخذ رصاصة و أقتلهم.
	على الطَّبيعة	عندما أذهب لشرب شيء ما يرمي العلبة في أيِّ مكان، عندما أسوق أَدْهَس.
دفاع		في بعض الأحيان (و هي تضحك).
مبرِّر اللاَّعبة للُّجوء إلى العنف		لأنَّهم أيضا يضربونني. أحيانا أستولي على مالهم و أذهب إلى المتجر أشتري ما أريد. هكذا لن تنتهي أموالي.
ما تعلَّمته اللاَّعب من اللُّعبة		أقتل النَّاس، أسرق السَّيَّارات، أذهب إلى أماكن، أذهب ألعب مع ابني. أحدهم لديه ابن يلعب معي. و أعرف كيف أشعل التَّلفاز، و إن أراد التَّدخين آخذه ليدخِّن. و آخذه ليلعب التِّنِس.

المصدر: الدِّراسة.

لم تَغِب عن اللاَّعبة مهام السَّطو الَّتي تتضمَّنها الرِّسالة المُرسَلة في إطار الدِّفاع و الاعتداء على حدٍّ سواء، و هذا رغم صغر سِنِّها مقارنة بالسِّنِّ الَّذي تتوجَّه إليه اللُّعبة و تعقيدها من النَّاحية التِّقنيَّة، و هو ما يمكن إرجاعه مرَّة أخرى إلى تفاعلها مع لاعبين أكبر منها و مشاركتهم لها و المتمثِّلين في شقيقها (الحالة الثَّانية عشر) و خالها، في حين أنَّها ذكرت مرَّة أخرى إضافة إلى وظائف السَّطو وظائف تندرج ضمن أدوار يخصُّها المجتمع بالمرأة غالبًا و الَّتي تهدف إلى الاعتناء بمن حولها، و هو نفس الدَّور الَّذي تراه عند أمِّها الماكثة بالبيت و الحاضنة لرضيعة. في حين أنَّ أخاها

ركَّز على مهام ذكوريَّة. و هذا ما يعكس توجُّه الأسرة في تنشئة هذين اللاَّعبين من خلال التَّمييز بين الجنسين (لعبة البلاي ستايشن للذَّكر، في حين أنَّ الأنثى تلعب برضاه فقط، و الذَّكر يُحثُّ على الدِّفاع عن نفسه بنفسه خارج المنزل، في حين أنَّ الأنثى تُحثُّ على الاحتماء بأخيها). و من هنا يبرز دور الأسرة في انتقاء اللاَّعبة لمضامين حسب ثقافتها.

جدول رقم 100: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الثَّالث عشرة

اتَّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغيُّر في سلوك اللاَّعبة	هي لم تتغيَّر و لكنَّ سلوكها يعود إلى الغيرة.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعب نحو العنف	لم تتغيَّر.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال تقييم الأمِّ للاَّعبة، فإنَّ ألعاب الفيديو لم تؤثِّر في اتِّجاهها نحو السُّلوك العنيف، بل أرجعته إلى الغيرة.

1. 2. 14. الحالة الرَّابعة عشر:

الحالة الرَّابعة عشر هي لأنثى بكر من بين ابنين، تبلغ من العمر 12 سنة، تدرس في السَّنة الثَّانية متوسِّط، و هي تحصل على معدَّل 13 على 20 في هذا الطَّور، ثمَّ تراجعت إلى 11 على 20، مع العلم أنَّ معدَّلها في الابتدائيِّ يتراوح بين 7 و 8 على 10. اللاَّعبة تتقن اللُّغتين الأمازيغيَّة و العربيَّة، و بدرجة أقلَّ الفرنسيَّة و الانجليزيَّة و هي تلعب يوميًّا أقلَّ من ساعة. ولقد عانت من مشاكل صحيَّة من قبل تمثَّلت في الحساسيَّة من البرد، مع العلم أنَّ أمَّها أنجبتها عن طريق الولادة القيصريَّة.

تنحدر اللاَّعبة من منطقة ريفيَّة و تعيش مع عائلتها النَّوويَّة المكوَّنة من أربعة أفراد، حيث أنَّ أباها ذو مستوى متوسِّط و يمارس مهنة طبَّاخ في مؤسَّسة تربويَّة، أمَّا الأمُّ، فهي ذات مستوى ابتدائيٍّ (الثَّالثة) و تعمل خيَّاطة في ورشة استأجرت محلَّها، في حين أنَّ أخاها الوحيد لا يزال يدرس في الطَّور الابتدائيِّ. و بهذا يكون المستوى التعَّليميُّ الَّذي تنحدر منه اللاَّعبة منخفضا.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوجَّان. و عن الجوِّ الأسريِّ المحيط باللاَّعبة قالت الأمُّ: « *في السَّابق كنَّا نحن الأبوين نتشاجر كثيرا على مرأى الأبناء، و لكنَّ هذا أصبح الآن أقلَّ لأنَّني صرت لا أواجهه و لا أناقشه. مازلنا حتَّى الآن نختلف بسبب طريقة تربيتهم. هو نشأ في كنف أب متسلِّط كان يحرمه حتَّى من اللَّعب، و هو الآن يفعل نفس الشَّيء معهم. حتَّى أنَّه إن ضربهم فلا يجيد فعل ذلك و هذه أمر نختلف فيه. فبعد أن يكون المشكل مع الأبناء، ينتقل إلينا. و الأولاد دائما معي هنا في الورشة بعد أنْ يخرجوا من المدرسة فترة الغذاء و الظَّهيرة حتَّى يأتي أبوهم و يأخذنا للمنزل. و احتكاكهم بالعائلة محدود لا يتعدَّى الزِّيارات الَّتي تكون مع الوالدين و الَّتي في العادة تكون قصيرة* ». و من خلال هذا، يتجلَّى لنا أنَّ اللاَّعبة تنشأ على طرق مختلفة تتمثل في القسوة و التَّذبذب.

و لقد روت لنا الأمُّ كيف أوقفت باكرا من دراستها خوفا عليها و هذا من طرف أبيها الَّذي كان مهاجرا خارج الوطن، و تحدَّثت عن الموضوع بتأثُّرٍ شديد و أكَّدت لنا حرصها الشَّديد على تعويض ما فاتها عن طريق متابعة أبنائها في دراستهم حتَّى ينجحوا و يحقِّقوا ما لم تحقِّقه، فهي تزور باستمرار مَدْرَسَتيْ ابنيها لتسأل المعلِّمين عن وضعهما و إن كان يتلقيَّان صعوبات ما و لا تنتظر حتَّى ظهور نتائج الامتحانات أو تراجعها. كما أنَّها لم تُخْفِ الشِّدَّة الَّتي يتعامل بها زوجها مع ابنيهما و هو الأمر الَّذي لا تتَّفق فيه معه و تحاول مرارا أن تقنعه بالعكس دون جدوى.

من جهة أخرى، أكَّدت لنا الأمُّ استياءها من سلوك زوجها جرَّاء اعتماده الكلِّيِّ عليها قائلة: « *أنا من أقوم بكلِّ شيء. أتولَّى كلَّ المسؤوليَّات و هو لا يساعدني. أنا من أرافق الولدين إلى مدارسهم، و أنا فقط من تسأل عنهم. أنا من تأخذهم لزيارة عيادة الطَّبيب في حالة مرضهم. تخيَّلي أنَّه منذ أيَّام فقط، أعطى لي وصفة طبيَّة لأذهب إلى*

العيادة متعدِّدة الخدمات لآخذ موعدا و المفاجأة أنَّه لا تخصُّ حتَّى قريبا، بل صديقا له. أخبرته أنَّه من غير المعقول أن أفعل أنا هذا الشَّيء لكنَّه ألَّح. و فعلاً، أنا من أخذت الموعد». هذا التَّصريح يؤكِّد على غياب الأب عن عائلته و إهماله لولديه بالتَّحديد.

و على هامش المقابلة، أكَّدت الأمُّ أنَّها لا تمانع من أن يضرب أحد اِبْنَيْهَا ليؤدِّبهم، و بالخصوص في المدرسة، بشرط ألاَّ يكون ضربا مبرحا أو على الوجه. و حين كنَّا نجري المقابلات مع الأخوين، كانت تتوقَّف عن العمل و تصغي لحديثنا و تعقِّب عمَّا يسردانه خاصَّة حول المهام الَّتي كانت تجهل مضمونها تماما قائلة: « *يا ويلي ! كلُّ هذا يحدث في اللُّعبة و أنا لست على علم به* » و هو ما يدلُّ على انعدام الرَّقابة على مضمون الألعاب.

تجيد العائلة الَّتي تعيش معها اللاَّعبة الأمازيغيَّة و هي اللُّغة الَّتي يتواصلون بها معها، و بالتَّالي فهي لا تملك و لا تمنحها رصيدا لغوِّيًّا متوافقا مع لغة الرِّسالة المُرسَلة.

جدول رقم 101: دور أسرة الحالة الرَّابعة عشر كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّابة من اللَّعب	لا. لأنَّها ليست سيِّئة.
وجود شخص يحدِّد للشَّابة مدَّة اللَّعب	ماما، لكي أراجع.
مشاركة الشَّابة في اللَّعب	يشاركني أخي. عندما تكون المرحلة صعبة، أعطيه اللَّوحة ليكمل عنِّي.
مساعدة الشَّابة في ترجمة المهام	لا، أفهم وحدي فأنا درست الانجليزيَّة. أستعمل القاموس و الكتاب المدرسيَّ للفهم، فهم يتكلَّمون و يُكتَب كلامهم أسفل الشَّاشة. و إن لم أتمكن من قراءة الكتابة بسبب عدم وضوحه (لون الكتابة أبيض و لا يظهر في بعض المشاهد الَّتي يكون فيها اللَّون الأبيض) فأنَّا أحاول قراءة الشِّفاه كما نفعل في المدرسة في حصة الانجليزيَّة. أنا أحبُّ الانجليزيَّة و أفضِّلها على الفرنسيَّة.
شرح طريقة اللَّعب للشَّابة	لا. في بداية اللُّعبة يشرحون لك. هم يكتبون كيف تلعبين.
وجود شخص يقول للشَّابة أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	لا (بنبرة صوت مؤكِّدة).
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّابة عن هذه الألعاب	مع أخي و أقربائي حين نذهب إلى دار جدِّي (أقران). أقول لهم لن تفوزوا و يقولون لي نفس الشَّيء.
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّابة	يضربونني.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّابة	كلاَّ.
إرشاد الشَّابة إلىٌ إلى العنف	لا (بنبرة صوت مؤكِّدة).
إرشاد الشَّابة إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	ماما و بابا. يقولون لي لا تضربي النَّاس، لا تضربي أيًّا كان، لا تقولي كلاما فاحشا.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال مجموعة من الأسئلة الَّتي أجابتنا عنها اللاَّعبة حول دور الأسرة كجماعة تأويل، تبيَّن لنا أنَّ هذه الأخيرة لا تؤدِّي أيَّة وظيفة رقابة على مضمون اللُّعبة من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سِنِّها أو غير عنيفة، و هو ما يمكن استنتاجه من خلال اللُّعبة الَّتي اختارتها و الَّتي تندرج ضمن الحركة و المغامرات و تتوجَّه إلى فئة 18 سنة فما فوق. و لكنَّه من جهة أخرى، فإنَّ هناك رقابة على المكان حيث أنَّه لا يسمح لها اللَّعب في قاعة الألعاب أو الدُّخول إليها و كذا على الوقت من أجل المراجعة. كما أنَّ هناك توجيها مباشرا لسلوكها عن طريق النُّصح المباشر بعدم الاعتداء من طرف والديها اللَّذان لا يملكان رصيدا لغوِّيًّا يسمح لهما بفهم مضمون اللُّعبة أو شرحه للاَّعبة.

وبالنَّظر إلى طرق تقويم سلوك هذه الحالة، فإنَّ الوسط الَّذي تنشأ فيه يعمل على إنتاج العنف عن طريق تبنِّي أسلوب القسوة.

جدول رقم 102: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الرّابع عشرة

اسم اللُّعبة الَّتي اختارتها اللاعبة	الباندي (باللُّغة الفرنسيَّة: Le bandit). عندما تبدئين اللُّعبة يظهر اسمها. سأريك إياه. ها هو. (ظهر الاسم: Resident Evil 4)
المستوى الَّذي تصل إليه اللاَّعبة	13 من بين 30. لا أعتقد أنَّ هناك شخصا يمكنه إكمال اللُّعبة، فهي صعبة جدًّا.

المصدر: الدِّراسة.

اختارت اللاَّعبة لعبة مصَّاص الدِّماء 4 و الَّتي لم تستطع تذكُّر عنوانها باللُّغة الانجليزيَّة، و اكتفت بفتح اللُّعبة حتَّى ترينا اسمها. و هي تصل إلى المستوى 13، ممَّا يعني أنَّها وصلت تقريبا إلى منتصف اللُّعبة، مع العلم أنَّها تتعاون مع أخيها الأصغر في اجتياز المستويات. و هنا يظهر دور الأسرة، و بالتَّحديد الأخ، في تقريب اللاَّعبة من مضمون الرِّسالة المُرسَلة.

جدول رقم 103: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الرّابع عشرة

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: تدخلين إلي بيتهم و مزرعتهم و عندما يأتي أحدهم إليك، تطلقين عليه النَّار بمسدَّس أو تضربينه بالسِّكين. ثمَّ يخرج رأس كبير، ثمَّ تضربين بالقنابل فيموت و تحصلين على المال.	
الحالة الأوَّلية	تبعثه امرأة ليذهب للمزرعة ليحظر المال ثمَّ يبدأ بقتلهم حتَّى يسلك طريقا آخر.
العامل المشوِّش	عندما تقتلينهم. (سألنا كيف ذلك؟) لأنَّهم يدافعون عن أنفسهم بواسطة أداة لا أعرف اسمها (رسمتها تبيَّن أنَّها ساطور و منشار).
الحالة النِّهائيَّة	تدخلين في باب آخر و يخرج لك مستوى آخر و أشرار آخرون. (سألنا اللاَّعبة ما هو آخر شيء تفعله) يأتون كثير من النَّاس، كثير، كثير. يتحالفون ضدَّك لخنقك و أنت تحاولين الهرب.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال سرد اللاَّعبة لأحداث اللُّعبة، تبيَّن أنَّها تجهل قصَّتها، فهي لم تتعرَّف على البنية الأوَّليَّة و الَّتي تتضمَّن البداية بتكليف البطل بإنقاذ ابنة رئيس الولايات المتَّحدة الأمريكيَّة. كما أنَّها لم تتعرَّف كذلك على الحالة النِّهائيَّة، فهي لم تستطع إكمال اللُّعبة. و لم تتعرَّف سوى على العامل المشوِّش و الَّذي يتمثَّل في المواجهات الَّتي يخوضها البطل دون تحديد طبيعة الخصم. و بهذا، تبيَّن دور الأسرة كجماعة تأويل تعمل و لو عن غير قصد على الحدِّ مضمون الرِّسالة المتلقَّاة.

جدول رقم 104: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الرَّابع عشرة

الشَّخصيَّات: يوجد "الباندي" و الأشرار.	
البطل	ذلك الباندي.
مساعد البطل	مسدَّسه.
الشِّرير	الوحوش.

المصدر: الدِّراسة.

لم تتمكَّن اللاَّعبة من تحديد الشَّخصيَّات الموجودة في اللُّعبة عن طريق أسمائها، بل أكثر من هذا. فهي قد اكتفت باستعمال تعابير غير دقيقة لعدِّهم، و هو ما يعكس فقر الرَّصيد اللُّغوي الَّذي تمتلكه العائلة. كما أنَّها اعتبرت المسدَّس الَّذي يستعمله البطل الَّذي تعرَّفت على دوره بمثابة الشَّخصيَّة المساعد له. أمَّا الزُّومبيُّون الَّذين تعرَّفت على دورهم، فقد عبَّرت عنهم باستعمال كلمة الوحوش.

جدول رقم 105: الوظائف حسب اللاَّعب الرّابع عشرة

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: يقتلهم ليغيِّر طريقه و يربح المال و يربح النُّجوم.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا: أقتلهم و أذهب لأربح تلك النُّجوم و أذهب للبحث عن المال.		
اعتداء	على الشَّخصيَّات	نعم.
	على الممتلكات	آخذها.
	على الحيوانات	لا توجد حيوانات.
	على الطَّبيعة	نعم.
دفاع		ضروريٌّ. (و تعقِّب) بالتأكيد.
مبرر اللاَّعبة للُّجوء إلى العنف		لكي لا يقتلوني.
ما تعلَّمته اللاَّعبة من اللُّعبة		تعلَّمت كيف يتقاتلون. تعلَّمت كيف أستعمل الرَّصاص، و كيف يستعملون السِّكين و كيف يُغرَز، أي الحركات، و كيف تهربين منهم.

المصدر: الدِّراسة.

أثَّر عدم تمكُّن اللاَّعبة من اللُّغة، و بالتَّالي عدم معرفتها لقصَّة اللُّعبة على تلقيها لمضمون الرِّسالة من حيث الوظيفة، فبدل أن يكون هدفها إنقاذ ابنة الرَّئيس، ركَّزت فقط على رفع رصيدها أثناء اللَّعب و الَّذي يسمح بتقييمها في كلِّ مرحلة. و لم تذكر القتل إلاَّ مرَّة واحدة، في حين أنَّها تقوم حسبها بالدِّفاع و الاعتداء رغم أنَّ الرِّسالة المُرسَلة تتضمَّن فقط الدِّفاع. و هو ما يمكن تفسيره بانحدار اللاَّعبة من محيط أسري

يتَّسم بالعنف، ممَّا جعلها تستعمل اللُّعبة لهذا الغرض، و هو ما تطابق مع ما ذكرته الحالة الموالية و الَّتي تنحدر من نفس العائلة، ممَّا يبرز دور الأسرة في فهم الرِّسالة.

جدول رقم 106: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الرَّابع عشرة

اتَّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغير في سلوك اللاَّعبة	لا شيء تغيَّر. هم يلعبون و عندما ينتهون ينسون كلَّ شيء. كلَّما ملُّوا من لعبة غيَّروها و نسوا القديمة. أثناء اللَّعب صحيح أنَّهم يغضبون و يتشاجرون عادة على الدَّور و لكنَّه بمجرَّد الانتهاء من اللُّعبة ينسون، فهما قريبان من بعضهما. فحتَّى حين أضرب أحدهما، فالآخر لا يحبُّ ذلك. هي سلوكها عادي. ما يميِّزها أنَّها تردُّ الكلام لأبيها. هو عنيد و هي كذلك عنيدة. أنا أقوِّم سلوكهم حين يخطئون في حينه و أفرض كلمتي منذ البداية، أمَّا أبوهم فهو يتركهم حتَّى الأخير.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعبة نحو العنف	عندما كبرت بدأت تتغيَّر. لا أعرف إن كان السَّبب هو الألعاب أم التحاقها بالمتوسِّطة هو ما جعلها تُخرِج قرونا.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال ما أدلت به الأمُّ فيما يخصُّ سلوك اللاَّعبة، فلقد تبيَّن أنَّ الألعاب تؤثِّر على سلوكها على المدى القريب (خلال اللَّعب) و تسبِّب شجارها مع أخيها، لكنَّها لم تستطع الجزم إن كان ازدياد وتيرة عنفها مؤخَّرا يعود إلى الألعاب أو دخولها إلى المتوسِّطة.

1. 2. 15. الحالة الخامسة عشر:

الحالة الخامسة عشر هي لذكر يحتل التَّرتيب الثَّاني من بين ابنين و يبلغ من العمر 8 سنوات. هو يدرس في السَّنة الثَّالثة ابتدائي بعد أن أعاد سنة واحدة. و يتحصَّل على معدَّل 6 إلى 7 على 10. يلعب هذا اللاَّعب كلَّ يوم ساعة و 40 دقيقة

(ساعة في المنزل و 40 د في الورشة)، و يتقن اللُّغتين الأمازيغيَّة و العربيَّة بدرجة أقلَّ، كما لم يسبق له و أن عانى من مشاكل صحيَّة من قبل.

ينحدر اللاَّعب من منطقة ريفيَّة و يعيش مع عائلته النَّوويَّة المكوَّنة من أربعة أفراد، حيث أنَّ أباه ذو مستوى متوسِّط و يمارس مهنة طباخ في مؤسَّسة تربويَّة. أمَّا الأمُّ، فهي ذات مستوى ابتدائيٍّ و تعمل خيَّاطة في ورشة استأجرت محلَّها، في حين أنَّ أخته الوحيدة تدرس في الطَّور المتوسِّط، و بهذا يكون المستوى التَّعليمي الَّذي ينحدر منه اللاَّعب منخفضا.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوجَّان. و عن الجوِّ الأسريِّ المحيط باللاَّعب قالت الأمُّ: « *في السَّابق كنَّا نحن الأبوين نتشاجر كثيرا على مرأى الأبناء، و لكنَّ هذا أصبح الآن أقلَّ لأنَّني صرت لا أواجهه و لا أناقشه. مازلنا حتَّى الآن نختلف بسبب طريقة تربيتهم. هو نشأ في كنف أب متسلِّط كان يحرمه حتَّى من اللَّعب، و هو الآن يفعل نفس الشَّيء معهم. حتَّى أنَّه إن ضربهم فلا يجيد فعل ذلك و هذه أمر نختلف فيه. فبعد أن يكون المشكل مع الأبناء، ينتقل إلينا. و الأولاد دائما معي هنا في الورشة بعد أنْ يخرجوا من المدرسة فترة الغذاء و الظَّهيرة حتَّى يأتي أبوهم و يأخذنا للمنزل. و احتكاكهم بالعائلة محدود لا يتعدَّى الزِّيارات الَّتي تكون مع الوالدين و الَّتي في العادة تكون قصيرة* ». و من خلال هذا، يتجلَّى لنا أنَّ اللاَّعبة تنشأ على طرق مختلفة تتمثل في القسوة و التَّذبذب.

و لقد روت لنا الأمُّ كيف أوقفت باكرا من دراستها خوفا عليها و هذا من طرف أبيها الَّذي كان مهاجرا خارج الوطن، و تحدَّثت عن الموضوع بتأثُّرٍ شديد و أكَّدت لنا حرصها الشَّديد على تعويض ما فاتها عن طريق متابعة أبنائها في دراستهم حتَّى ينجحوا و يحقِّقوا ما لم تحقِّقه، فهي تزور باستمرار مَدْرَسَتيْ ابنيها لتسأل المعلِّمين عن وضعهما و إن كان يتلقيَّان صعوبات ما و لا تنتظر حتَّى ظهور نتائج الامتحانات أو تراجعها. كما أنَّها لم تُخْفِ الشِّدَّة الَّتي يتعامل بها زوجها مع ابنيهما و هو الأمر الَّذي لا تتَّفق فيه معه و تحاول مرارا أن تقنعه بالعكس دون جدوى.

من جهة أخرى، أكَّدت لنا الأمُّ استياءها من سلوك زوجها جرَّاء اعتماده الكلِّيِّ عليها قائلة: «*أنا من أقوم بكلِّ شيء. أتولَّى كلَّ المسؤوليَّات و هو لا يساعدني. أنا من أرافق الولدين إلى مدارسهم، و أنا فقط من تسأل عنهم. أنا من تأخذهم لزيارة عيادة الطَّبيب في حالة مرضهم. تخيَّلي أنَّه منذ أيَّام فقط، أعطى لي وصفة طبيَّة لأذهب إلى العيادة متعدِّدة الخدمات لآخذ موعدا و المفاجأة أنَّه لا تخصُّ حتَّى قريبا، بل صديقا له. أخبرته أنَّه من غير المعقول أن أفعل أنا هذا الشَّيء لكنَّه ألَّح. و فعلاً، أنا من أخذت الموعد*». هذا التَّصريح يؤكِّد على غياب الأب عن عائلته و إهماله لولديه بالتَّحديد.

و على هامش المقابلة، أكَّدت الأمُّ أنَّها لا تمانع من أن يضرب أحد اِبْنَيْهَا ليؤدِّبهم، و بالخصوص في المدرسة، بشرط ألاَّ يكون ضربا مبرحا أو على الوجه. و حين كنَّا نجري المقابلات مع الأخوين، كانت تتوقَّف عن العمل و تصغي لحديثنا و تعقِّب عمَّا يسردانه خاصَّة حول المهام الَّتي كانت تجهل مضمونها تماما قائلة: « *يا ويلي ! كلُّ هذا يحدث في اللُّعبة و أنا لست على علم به* » و هو ما يدلُّ على انعدام الرَّقابة على مضمون الألعاب.

تُجيد العائلة الَّتي يعيش معها اللاَّعب اللُّغة الأمازيغيَّة و هي لغة التَّواصل معه، و بالتَّالي، فهي لا تملك و لا تمنحه رصيدا لغوِّيًّا متوافقا مع لغة الرِّسالة المُرسَلة.

جدول رقم 107: دور أسرة الحالة الخامسة عشرة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللَّعب	لا. لا أعرف لِمَا.
وجود شخص يحدِّد للشَّاب مدَّة اللَّعب	نعم. ماما كي أراجع دروسي.
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	أختي و أقربائي في دار جدِّي (أقران).
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	لا.
شرح طريقة اللَّعب للشَّاب	في البداية علَّمني الشَّخص الَّذي حمَّل لي اللُّعبة (أحد معارف العائلة). شرح لي كيف تلعب بالمسدس، كيف تضرب الشِّرير.
وجود شخص يقول للشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	لا.
وجود شخص يتحدَّث مع الطِّفل عن هذه الألعاب	مع أختي. أسألها من فاز و تقول لي أنت الفائز (و هو يبتسم فرحا).
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	يضربني ماما و بابا. (يعقِّب و هو يبتسم) بالحزام. ينهروننني.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	لا. و تعلِّق الأمُّ: «أنت ترى أباك ينهروني».
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا.
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	(دون تفكير) ماما. لا تتشاجر مع أختك، لا تضرب أختك، لا تسئ التَّصرف.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال مجموعة من الأسئلة الَّتي أجاب عنها اللاَّعب حول دور الأسرة كجماعة تأويل، تبيَّن لنا أنَّ هذه الأخيرة لا تؤدِّي أيَّة وظيفة رقابة على مضمون اللُّعبة من خلال اختيار ألعاب تتوافق مع سِنِّه أو غير عنيفة، و هو ما يمكن استنتاجه من خلال اللُّعبة الَّتي اختارها و الَّتي تندرج ضمن الحركة و المغامرات، و تتوجَّه إلى فئة 18 سنة فما فوق. و لكنَّه من جهة أخرى، فإنَّ هناك رقابة على المكان، حيث أنَّه لا يسمح له اللَّعب في قاعة الألعاب أو الدُّخول إليها، و كذا على الوقت من أجل

المراجعة. كما أنَّ هناك توجيها مباشرا لسلوكه عن طريق النُّصح المباشر بعدم الاعتداء من طرف والديه اللَّذان لا يملكان رصيدا لغوِّيًّا يسمح لهما بفهم مضمون اللُّعبة أو شرحه للاَّعب.

وبالنَّظر إلى طرق تقويم سلوك هذه الحالة، فإنَّ الوسط الَّذي ينشأ فيه اللاَّعب يعمل على إنتاج العنف عن طريق تبنِّي أسلوب القسوة.

جدول رقم 108: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب الخامس عشرة

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	البانديي (باللُّغة الفرنسيَّة Le bandit و هو يقصد Resident Evil 4)
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	18

المصدر: الدِّراسة.

اختار اللاَّعب لعبة مصَّاص الدِّماء 4 و الَّتي لم يستطع تذكُّر عنوانها باللُّغة الانجليزيَّة الَّتي لا يجيدها، و اكتف بإعطائها عنوانا حسب ما يملكه من رصيد لغويٍّ. و هو يصل إلى المستوى 18، ممَّا يعني أنَّه وصل تقريبا إلى حدود منتصف اللُّعبة، مع العلم أنَّه يتعاون مع أخته الَّتي تكبره و الَّتي عرضنا مقابلتها في الحالة الرَّابعة عشر في اجتياز المستويات. و هنا يظهر دور الأسرة، و بالتَّحديد الأخت، في تقريب اللاَّعب من مضمون الرِّسالة المُرسَلة.

جدول رقم 109: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب الخامس عشرة

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: توجد فيها سيَّارات، شرير، أخت البانديي، البانديي. (نسأله: ما هي قصتهم؟) ذلك الشرير يأخذ أخت البانديي ليقتلها و لكنَّ البانديي يمنعه من فعل ذلك. هي لديها مسدَّس.	
الحالة الأوليَّة	أبدؤها، أقتل، ثمَّ يموت، ثمَّ يذهب البانديي للحصول على النَّجمة.
العامل المشوِّش	ذلك الشِّرير.
الحالة النِّهائيَّة	تحصل على تلك النَّجمة.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال سرد اللاَّعب لأحداث اللُّعبة، تبيَّن أنَّه يجهل قصَّتها، فهو لم يتعرَّف على البنية الأوليَّة و الَّتي تتضمَّن البداية بتكليف البطل إنقاذ ابنة رئيس الولايات المتَّحدة الأمريكيَّة، بل و يعتقد أنَّها أخته و هو ما يعكس تأثُّره بعلاقته مع أخته و إسقاط شخصيَّتيهما على شخصيَّتا اللُّعبة، و هذا في ظلِّ غياب رصيد لغوِّيٍّ يسمح له بالوصول إلى الأحداث كما جاءت في الرِّسالة المُرسَلة. كما أنَّه لم يتعرَّف كذلك على الحالة النِّهائية بسبب عدم إكماله اللُّعبة، ممَّا جعله يختزلها في الحصول على نجمة عند إنهاء مستوى. و لقد تعرَّف اللاَّعب على العامل المشوِّش و الَّذي لخَّصه في دور الشِّرير الَّذي يؤدِّيه الزُّومبيُّون. و بهذا، تبيَّن دور الأسرة كجماعة تأويل و الَّتي تعمل و لو عن غير قصد على الحدِّ من مضمون الرِّسالة المتلقَّاة من خلال عدم امتلاكها و نقلها لغة للاَّعب تسمح له بفهم الرِّسالة المصرَّح بها من المرسل.

جدول رقم 110: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب الخامس عشرة

الشخصيات: الباندي و الأشرار و أخت الباندي.	
البطل	الباندي.
مساعد البطل	مسدَّسه و سكين و الركض.
الشِّرير	من يقتل الباندي.

المصدر: الدِّراسة.

لم يتمكَّن اللاَّعب من تحديد الشَّخصيَّات الموجودة في اللُّعبة عن طريق أسمائها، بل أكثر من هذا. فهو قد اكتفى باستعمال تعابير غير دقيقة لعدِّهم، كما أنَّه يعتقد بوجود صلة أخوَّة بين البطل و أحد الشَّخصيَّات الأنثويَّة في اللُّعبة، و هو ما نفسِّره بفقر الرَّصيد اللُّغوِّيِّ الَّذي تمتلكه العائلة و الَّذي منعه من الاطِّلاع على تفاصيل القِّصة و الحوار الَّذي يدور بين الشَّخصيَّات. كما أنَّه اعتبر المسدس، السَّكين و الرَّكض بمثابة الشَّخصيَّة المساعدة للبطل و الَّذي تعرَّف عليه عن طريق وظيفته. أمَّا

الزُّومبيُّون الَّذين تعرَّف على دورهم، فقد عبَّر عنهم باستعمال كلمة غير دقيقة و الَّتي تتمثل في الأشرار.

جدول رقم 111: الوظائف حسب اللاَّعب الخامس عشرة

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: (بعد تفكير مطوَّل يجيب اللاَّعب و هو مركِّز و يحاول التَّذكر فيتوقَّف من حين لآخر) تطلق النَّار بمسدَّس ليموتوا، و يخرج رأس كبير، يموت الباندي، يخسر، و بعدها يضربه بالسِّكين و من ثَمَّ يحصل على النُّجوم. ثم يصعد إليه، ثم يضربه الباندي بالمسدَّس.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا: أذهب أقتلهم. (و يعقِّب) ذلك الشِّرير. ثمَّ يضربه و يموت الشِّرير.		
اعتداء	على الشَّخصيَّات	نعم.
	على الممتلكات	نعم.
	على الحيوانات	لا توجد.
	على الطَّبيعة	لا.
دفاع		نعم.
مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف		كي يموت ذلك الشِّرير الَّذي يريد قتل الباندي. عيونه حمراء.
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة		أضرب الشَّرير.

المصدر: الدِّراسة.

أثَّر عدم تمكُّن اللاَّعب من اللُّغة، و بالتَّالي عدم معرفته لقصَّة اللُّعبة على تلقِّيه لمضمون الرِّسالة من حيث الوظيفة، فبدل أن يكون هدفه إنقاذ ابنة الرَّئيس، ركَّز فقط على الضَّرب و القتال أثناء اللَّعب دون السَّعي إلى الوصول إلى الهدف الَّذي تتضمَّنه الرِّسالة كما صيغت في اللُّعبة. و لقد قسَّم الوظائف بين الدِّفاع و الاعتداء رغم أنَّ الرِّسالة المرسلَّة تتضمَّن فقط الدِّفاع. و هو ما يمكن تفسيره بانحدار اللاَّعب من محيط أسريٍّ يتَّسم بالعنف، ممَّا جعله يستعمل اللُّعبة لهذا الغرض، و هو ما تطابق مع ما

ذكرته الحالة السَّابقة و الَّتي تنحدر من نفس العائلة، ممَّا يبرز دور الأسرة في فهم الرِّسالة.

جدول رقم 112: تقييم درجة العنف الحاليَّة لدى اللاَّعب الخامس عشرة

اتِّجاه سلوك الشَّاب نحو العنف من منظور قريب بالغ	
ملاحظة تغيُّر في سلوك اللاَّعب	هم يلعبون و عندما ينتهون ينسون كل شيء. كلَّما ملُّوا من لعبة غيَّروها و نسوا القديمة. أثناء اللَّعب صحيح أنَّهم يغضبون و يتشاجرون عادة بسب الدَّور، و لكنَّه بمجرَّد الانتهاء من اللُّعبة ينسون، فهما قريبان من بعضهما. فحتَّى حين أضرب أحدهما، فالآخر لا يحب ذلك. و هو شخصيًّا لم يتغيَّر. تغيَّر منذ أن دخل المدرسة. قبل ذلك كان هادئا جدًّا حتَّى الأقرباء احتاروا من درجة تغيُّره. في السَّنة الأولى كان يتحرَّك كثيرا في القسم، حتَّى أنَّ معلِّمته الَّتي هي متقاعدة الآن و درَّست أخته من قبل سألتني من أين أحضرته، فهو لا يشبهها تماما. كان حين يلمس أحد طاولته يحاول عضَّه و يركله بقدميه. كان يعتقد أنَّ كلَّ شيء مجرَّد لعب، و شيئا فشيئا هدأ في السَّنة الثَّانيَّة. و حاليا حين يخرج من المدرسة، لا يتوقَّف عن الحركة. يقوم بحركات بهلوانيَّة. لقد أعاد السَّنة لأنَّني أهملته بسبب اهتمامي بأخته الَّتي كانت ستمتحن تلك السَّنة قبل الانتقال إلى المتوسِّطة. صببت اهتمامي عليها و أعتقد أنَّ سلوكه ناجم عن إهمالي له لسنوات بسبب ظروفٍ صحيَّة عانيت منها.
تأثير عنف الألعاب على اتِّجاه اللاَّعب نحو العنف	لقد كان ابني يُضرَب كثيرا من طرف أطفال العائلة و دائما كنت أحثُّه على عدم ردِّ الضَّربة و أقول له أنَّهم صغار. كنت أتحمَّل هذا الوضع إلى أن ضربه في أحد الأيَّام ابن أخي حتَّى رعف. و منذ ذلك الحين، صرت أقول له من ضربك اضربه. تفادى فقط أن تضربهم على وجوههم. و هكذا، لم يعودوا يضربونه. صراحة، ابني تغيَّر منذ أن دخل المدرسة. لقد أخذته إلى أخصائيَّة نفسانيَّة و قالت لي أنَّه قد يكون يعاني من نقص في الحنان، إلاَّ أنَّ معلِّمته (معلَّمة السَّنة الأولى) لم تقتنع بهذا التَّفسير. بعد أن أعاد السَّنة، أصبح يدرس عند معلِّمة أخرى. حين قابلتها لأسأل عنه، تفاجأت من رأيها فيه. قالت لي أنَّه هادئ في القسم. أعتقد أنَّه يخاف منها. هو حتَّى الآن يستغلُّ وجود الضُّيوف في المنزل أو دخول الزَّبونات إلى الورشة حتَّى يبدأ في إساءة التَّصرف.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال ما أدلت به الأمُّ فيما يخصُّ سلوك اللاَّعب، فلقد تبيَّن أنَّ الألعاب تؤثِّر على سلوكه على المدى القريب (خلال اللَّعب) و تسبِّب شجاره مع أخته. كما أكَّدت أنَّه عنيف و يعتدي على أقرانه و يسيء التَّصرف خاصَّة خلال انشغال الأمِّ بالضُّيوف. كما أكَّدت أنَّ سلوكه قد ساء بعد دخوله المدرسة مباشرة، لكنَّه بالمقابل هادئ الآن داخل القسم مع معلِّمة أخرى، و هو ما نرجعه إلى ظهور نموذج تربويٍّ صارم تجاهه.

1. 2. 16. الحالة السَّادسة عشر:

بالنِّسبة للحالة السَّادسة عشر، فهي تخصُّ ذكرا ذو 5 أعوام يدرس في القسم التَّحضيريِّ و لا يلعب ألعاب فيديو إلاَّ تلك الَّتي لا تحتوي على مضامين عنيفة. و هو لا يجيد إلاَّ اللُّغة الأمازيغيَّة، و يحتلُّ المرتبة الثَّالثة من بين 4 أبناء، أكبرهم بنتين و أصغرهم ذكر، كما تربطه صلة قرابة تتمثل في الأخوَّة مع الحالة السَّابعة عشر. يعاني هذا الطِّفل حاليًّا من مشاكل في الهضم.

ينحدر الطِّفل من منطقة ريفيَّة و يعيش مع عائلته النَّووية المكوَّنة من ستَّة أفراد، حيث أنَّ أباه ذو مستوى ثانويٍّ و يمارس مهنة سائق شاحنة. أمَّا الأمُّ، فهي ذات مستوى ابتدائيٍّ و تعمل بطريقة غير مصرَّح بها في مشتلة خاصَّة بأحد الأقرباء. أمَّا بقية أفراد العائلة فهم أختان تدرسان في الطَّور الابتدائيِّ، و أخ أصغر ذو 3 سنوات، ممَّا يعني أنَّه على العموم ينشأ في عائلة ذات مستوى تعليمي منخفض.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوِّجان. و لقد وصفت الأمُّ علاقتها بزوجها بالهدوء، فهي في تعاملها معه لا تجادله و لا يختلفان على مرأى أبنائهم. و فيما يخصُّ طرق تقويم سلوك الأبناء بصفة عامَّة، فإنَّ الأمَّ قالت: *« يُقال أنَّ الضَّرب لا يجدي نفعا. و أبوهم نهاني عن ضربهم، قال لي لا تعوِّديهم عليه. أمَّا أنا، فأضربهم أحيانا ضربا خفيفا و لكنَّني أندم فيما بعد. لقد كان أبي شديدا و ضُرِبت بعنف في الصِّغر لدرجة أنَّني كنت لا أركِّز في دراستي أبدا، بل أفكِّر فيما سيحدث من مشاكل في منزلنا حين عودتي. رغم أنَّني كنت أحصل أحيانا على المرتبة الأولى في قسمي، نسيت حتَّى الحروف فجأة حين بلغت الثَّالثة ابتدائيَّ. لا أريد أن يعيش أولادي بنفس*

الطَّريقة. أريد أن ينشؤوا في هناء و أريد تعويدهم على الهدوء و تربيتهم أحسن تربية. صحيح أنَّهم في البيت يفعلون ما يشاؤون، لكنَّهم خارجه هادئون. و حين يزورنا ضيف ما، فإنَّهم لا يستغلُّون أبدا الفرصة لإثارة الفوضى. حين يتضاربون فإنَّني دائما أقول لهم أنَّه من ضربه أحد منكم فليأت إليَّ و يشتكي لي و أنا من سأقوم بما يلزم ». و تعقَّب الأمُّ: *« الأطفال إن تعودوا على الضَّرب في الصِّغر فكيف سيصبحون في الكبر؟ »*

و ممَّا أضافت لنا الأمُّ أنَّ الطِّفلتين المتمدرستين كانتا تمضيان الأسبوع في بيت جدِّهما و لا تعودان إلى المنزل العائليِّ إلاَّ في نهايته بسبب بعد المدرسة، و هذا بدل استخدامهما النَّقل العامَّ خوفا عليهما، إلاَّ أنَّ الطِّفلتين لم تكونا مرتاحتين بسبب بعدهما عن عائلتهما، و هذا ما جعل الأمَّ تدأب على زيارة أهلها عدَّة مرَّات أو تقضي الأسبوع كاملا معهما. و استمرَّ الحال على هذا المنوال إلى غاية هذه السَّنة، أين أصبحتا تعودان كلَّ يوم إلى المنزل و هذا إرضاء لهما.

و من هنا، يبرز حرص الوالدين على متابعة أبناءهم خاصَّة فيما يتعلَّق بدراستهم، و يمكن أن نعتبر أنَّ أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة تتراوح ما بين أسلوب السَّواء و أسلوب استثارة الألم الجسديِّ.

و فيما يخصُّ سبب منع الوالدين أبناءهم من لعب ألعاب فيديو عنيفة، فلقد برَّرت الأمُّ ذلك بكونهم سيعتقدون أنَّها واقعيَّة و سيقلِّدونها و من الممكن أن يفعلوا في الواقع ما يرونه فيها. و لمَّا سألناها على أيِّ أساس بنت هي رأيها فأجابتنا ضاحكة أنَّها شخصيًّا كانت تشاهد المسلسلات عندما كنت صغيرة و تندمج فيها كثيرا و تسرح في الخيال و أنَ" نفس الشَّيء سيكون مع أبنائها بالنِّسبة للألعاب العنيفة.

و بالنِّسبة للطِّفل، فإنَّه كان من السَّهل التَّحكُّم فيه، و لكنَّه منذ دخوله المدرسة، بدأ سلوكه يسوء، و هي تفسِّر ذلك بعامل السِّنِ و الرِّفقة. كما أنَّه أصبح مدمنا على استعمال الهاتف و يمضي ما يصل إلى نصف اليوم في اللَّعب به ممَّا جعله لا يفكِّر إلاَّ في اللَّعب و لا يطيعها، فهو لا يترك لأخوته فرصة للَّعب ممَّا يؤدِّي إلى شجارهم. فعلى الرَّغم من منع الأولياء الألعاب العنيفة عن أبنائهم و استخدام الهاتف المربوط بشبكة الانترنت من أجل التَّعليم (تحضير الدُّروس، تحميل تطبيقات موجَّهة للأطفال

لتعليم الحروف مثلا و الآيات القصيرة) أو حتَّى تحميل ألعاب غير عنيفة (باربي للبنات)، إلاَّ أنَّ الأمَّ اعتبرت أنَّ ألعاب الفيديو مهما كان مضمونها، فهي تزيد من عنف أبناءها لأنَّهم يتشاجرون بسبب الدَّور، مدَّة اللَّعب، إذا فتح أحدهم لعبة الآخر...

تجيد العائلة الَّتي يحتكُّ بها الطِّفل الأمازيغيَّة و بدرجة أقلَّ اللُّغة الفرنسيَّة و هم يتواصلون معه بالأمازيغيَّة.

جدول رقم 113: دور أسرة الحالة السَّادسة عشرة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّاب من اللَّعب	/
وجود شخص يحدِّد للشَّاب مدة اللعب	/
مشاركة الشَّاب في اللَّعب	/
مساعدة الشَّاب في ترجمة المهام	/
شرح طريقة اللَّعب الشَّاب	/
وجود شخص يقول الشَّاب أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	/
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّاب عن هذه الألعاب	/
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّاب	حسب الطِّفل، فإنَّه يُعاقَب بالضَّرب الشَّديد باستعمال البُلغة، لكنَّ أمَّه تدخلت و قالت أنَّه ليس ضربا شديدا، لكنَّه يعتبره كذلك لأنَّه يخاف منه. و عندما قام أبوه بمنعه من الحركة، و جعله ينظر إلى جهة الحائط و يداه على رأسه قوَّم سلوكه.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّاب	أخي الصَّغير يضربني و أختاي تتشاجران.
إرشاد الشَّاب إلى اللُّجوء إلى العنف	لا.
إرشاد الشَّاب إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	نعم. أمِّي و أبي. يقولان لي لا تتشاجر، لا تتضارب.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال الأجوبة الَّتي قدَّمها لنا الطِّفل حول دور الأسرة كجماعة تلقٍّ، تبيَّن أنَّ هذه الأخيرة تقترب من دور المعارضة عن طريق إبعاده عن التَّعرض لمحتوى الرِّسالة المرسلة و هذا بمنعه تماما من التَّعرض إليها. إلاَّ أنَّها تقدِّم له نموذجا تربويًّا قد يتضمَّن أحيانا درجة من العنف الجسديِّ، لكنَّها تحثُّه عن طريق النُّصح المباشر على الابتعاد عن جميع أشكال العنف.

جدول رقم 114: تلقي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب السَّادس عشرة

اسم اللُّعبة الَّتي اختارها اللاَّعب	/
المستوى الَّذي يصل إليه اللاَّعب	/

المصدر: الدِّراسة.

اقترحنا على الطِّفل مجموعة من الألعاب العنيفة المتداولَة، لكنَّه لم يتعرَّف على أيَّة منها. فسألناه عن لعبة جي تي أي 5.

جدول رقم 115: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب السَّادس عشرة

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: لا أعرفها.	
الحالة الأوَّليَّة	/
العامل المشوِّش	/
الحالة النِّهائيَّة	/

المصدر: الدِّراسة.

لم يتمكَّن الطِّفل من معرفة أدنى تفصيل عن قصَّة لعبة الفيديو الَّتي قمنا باقتراحها عليه. و هو ما نفسِّره بحرص أبويه على عدم اللَّعب بها و الرَّقابة الَّتي يخصَّانه بها في هذا الشَّأن و بالتَّحديد، اختيار المضمون.

جدول رقم 116: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب السَّادس عشرة

الشَّخصيَّات: لا أعرفها.	
البطل	/
مساعد البطل	/
الشِّرير	/

المصدر: الدِّراسة.

لم يتمكَّن الطِّفل من معرفة أيَّة شخصيَّة من شخصيَّات لعبة الفيديو الَّتي قمنا باقتراحها عليه. و هو ما نفسِّره بحرص أبويه على عدم اللَّعب بها و الرَّقابة الَّتي يخصَّانه بها في هذا الشَّأن.

جدول رقم 117: الوظائف حسب اللاَّعب السَّادس عشرة

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: لا أعرفها.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا:		/
اعتداء	على الشَّخصيَّات	/
	على الممتلكات	/
	على الحيوانات	/
	على الطَّبيعة	/
دفاع		/
مبرِّر اللاَّعب للُّجوء إلى العنف		/
ما تعلَّمه اللاَّعب من اللُّعبة		/

المصدر: الدِّراسة.

لم يتمكَّن الطِّفل من معرفة أدنى تفصيل عن الوظائف الموجودة في لعبة الفيديو الَّتي قمنا باقتراحها عليه. و هو ما نفسِّره بحرص أبويه على عدم اللَّعب بها و الرَّقابة الَّتي يخصَّانه بها في هذا الشَّأن.

1. 2. 17. الحالة السَّابعة عشر:

هذه الحالة تخصُّ شابَّة ذات 8 سنوات تدرس في القسم الابتدائيِّ و تتحصَّل على معدَّل يصل إلى 8 على 10، و هي تتقن اللُّغتين الأمازيغيَّة و العربيَّة و تحتلُّ التَّرتيب الثَّاني من بين أربعة أبناء، و تربطها صلة قرابة تتمثَّل في الأخوة مع الحالة السَّادسة عشر.

و فيما يخص وضعها الصِّحيَّ، فإنَّ الأمَّ عانت من حالة نفسيَّة غير مستقرَّة خلال الحمل، و كانت الولادة صعبة حسب ما أخبرتنا به، و تعاني الطِّفلة من نحافة شديدة و فقدان الشَّهيَّة الَّذي حاولا الوالدان علاجه عند الطَّبيب.

تنحدر الشَّابة من منطقة ريفيَّة و تعيش مع عائلتها النَّوويَّة المكوَّنة من ستَّة أفراد، حيث أنَّ أباها ذو مستوى ثانويٍّ و يمارس مهنة سائق شاحنة. أمَّا الأمُّ، فهي ذات مستوى ابتدائيٍّ و تعمل بطريقة غير مصرَّح بها في مشتلة خاصَّة بأحد الأقرباء. أمَّا بقيَّة أفراد العائلة فهم إخوتها الَّذي تبلغ أكبرهم 11 سنة و تدرس في الابتدائيِّ و أصغرهم 3 سنوات.

الحالة الاجتماعيَّة للوالدين هي متزوِّجان. و لقد وصفت الأمُّ علاقتها بزوجها بالهدوء، فهي في تعاملها معه لا تجادله و لا يختلفان على مرأى أبنائهم. و فيما يخصُّ طرق تقويم سلوك الأبناء بصفة عامَّة، فإنَّ الأمَّ قالت: « *يُقال أنَّ الضَّرب لا يجدي نفعا. و أبوهم نهاني عن ضربهم، قال لي لا تعوِّديهم عليه. أمَّا أنا، فأضربهم أحيانا ضربا خفيفا و لكنَّني أندم فيما بعد. لقد كان أبي شديدا و ضُرِبت بعنف في الصِّغر لدرجة أنَّني كنت لا أركِّز في دراستي أبدا، بل أفكِّر فيما سيحدث من مشاكل في منزلنا حين عودتي. رغم أنَّني كنت أحصل أحيانا على المرتبة الأولى في قسمي، نسيت حتَّى الحروف فجأة حين بلغت الثَّالثة ابتدائيَّ. لا أريد أن يعيش أولادي بنفس الطَّريقة. أريد أن ينشؤوا في هناء و أريد تعويدهم على الهدوء و تربيتهم أحسن تربية. صحيح أنَّهم في البيت يفعلون ما يشاؤون، لكنَّهم خارجه هادئون. و حين يزورنا ضيف ما، فإنَّهم لا يستغلُّون أبدا الفرصة لإثارة الفوضى. حين يتضاربون فإنَّني دائما أقول لهم أنَّه من ضربه أحد منكم فليأت إليَّ و يشتكي لي و أنا من سأقوم بما يلزم* ». و تعقِّب الأمُّ: « *الأطفال إن تعودوا على الضَّرب في الصِّغر فكيف سيصبحون في الكبر؟* »

و ممَّا أضافت لنا الأمُّ أنَّ الطِّفلتين المتمدرستين كانتا تمضيان الأسبوع في بيت جدِّهما و لا تعودان إلى المنزل العائليِّ إلاَّ في نهايته بسبب بعد المدرسة، و هذا بدل استخدامهما النَّقل العامَّ خوفا عليهما، إلاَّ أنَّ الطِّفلتين لم تكونا مرتاحتين بسبب بعدهما عن عائلتهما، و هذا ما جعل الأمَّ تدأب على زيارة أهلها عدَّة مرَّات أو تقضي الأسبوع

كاملا معهما. و استمرَّ الحال على هذا المنوال إلى غاية هذه السَّنة، أين أصبحتا تعودان كلَّ يوم إلى المنزل و هذا إرضاء لهما.

و من هنا، يبرز حرص الوالدين على متابعة أبناءهم خاصَّة فيما يتعلَّق بدراستهم، و يمكن أن نعتبر أنَّ أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة تتراوح ما بين أسلوب السَّواء و أسلوب استثارة الألم الجسديِّ.

و فيما يخصُّ سبب منع الوالدين أبناءهم من لعب ألعاب فيديو عنيفة، فلقد برَّرت الأمُّ ذلك بكونهم سيعتقدون أنَّها واقعيَّة و سيقلِّدونها و من الممكن أن يفعلوا في الواقع ما يرونه فيها. و لمَّا سألناها على أيِّ أساس بنت هي رأيها فأجابتنا ضاحكة أنَّها شخصيًّا كانت تشاهد المسلسلات عندما كنت صغيرة و تندمج فيها كثيرا و تسرح في الخيال و أنَ" نفس الشَّيء سيكون مع أبنائها بالنِّسبة للألعاب العنيفة.

فعلى الرَّغم من منع الأولياء الألعاب العنيفة عن أبنائهم و استخدام الهاتف المربوط بشبكة الانترنت من أجل التَّعليم (تحضير الدُّروس، تحميل تطبيقات موجَّهة للأطفال لتعليم الحروف مثلا و الآيات القصيرة) أو حتَّى تحميل ألعاب غير عنيفة (باربي للبنات)، إلاَّ أنَّ الأمَّ اعتبرت أنَّ ألعاب الفيديو مهما كان مضمونها، فهي تزيد من عنف أبناءها لأنَّهم يتشاجرون بسبب الدَّور، مدَّة اللَّعب، إذا فتح أحدهم لعبة الآخر...

تجيد العائلة الَّتي تحتكُّ بها الشَّابة الأمازيغيَّة و بدرجة أقلَّ، اللُّغة الفرنسيَّة و هم يتواصلون معها بالأمازيغيَّة.

جدول رقم 118: دور أسرة الحالة السَّابعة عشرة كجماعة تأويل

الرَّقابة من منظور اللاَّعب	
وجود شخص يمنع الشَّابة من اللَّعب	نعم، بابا و ماما لأنَّني قد أتعلم منها.
وجود شخص يحدِّد للشَّابة مدَّة اللَّعب	/
مشاركة الشَّابة في اللَّعب	/
مساعدة الشَّابة في ترجمة المهام	/
شرح طريقة اللَّعب للشَّابة	/
وجود شخص يقول للشَّابة أنَّ هذه الألعاب مضرَّة	نعم. ماما تقول لي لا تلعبيها كي لا تتعلَّمي منها. (الطِّفلة لم تكن حاضرة أثناء مقابلة الأمِّ الَّتي أجريت من قبل)
وجود شخص يتحدَّث مع الشَّابة عن هذه الألعاب	/
أساليب التَّنشئة الاجتماعيَّة من منظور اللاَّعب	
طريقة تقويم سلوك الشَّابة	يضربونني ضربا خفيفا.
اللُّجوء إلى العنف في محيط الشَّابة	نعم، أخواي، و أختي و أنا. نحن الأربعة. نضرب بعضنا البعض.
إرشاد الشَّابة إلى اللُّجوء إلى العنف	لا.
إرشاد الشَّابة إلى عدم اللُّجوء إلى العنف	نعم، بابا يقولي لي لا تضربي، لا تشدِّي من الشَّعر.

المصدر: الدِّراسة.

من خلال الأجوبة الَّتي قدَّمتها لنا الشَّابة حول دور الأسرة كجماعة تلقٍّ، تبيَّن أنَّ هذه الأخيرة تقوم بدور يقترب من المعارضة عن طريق إبعادها عن التَّعرض لمحتوى الرِّسالة المُرسَلة، و هذا بمنعها تماما من اللَّعب بها. إلاَّ أنَّها تقدِّم لها نموذجا تربويًّا قد يتضمَّن أحيانا درجة من العنف الجسديِّ، و في نفس الوقت، تحثُّها عن طريق النُّصح المباشر على الابتعاد عن جميع أشكال العنف.

جدول رقم 119: تلقِّي الرِّسالة العنيفة من طرف اللاَّعب السَّابع عشرة

اسم اللُّعبة الَّتي اختارتها اللاَّعبة	اقترحنا عدَّة ألعاب عنيفة متداولة فاختارت الزُّمبيّين قائلة: رأيت لعبة الزُّومبيِّين في هاتف أبي.
المستوى الَّذي تصل إليه اللاَّعبة	/

المصدر: الدِّراسة.

اختارت هذه الحالة لعبة الزُّومبيِّين و الَّتي لا ندري إن كانت تقصد بها أحد نسخ لعبة نداء الواجب، أو أيَّة لعبة أخرى تتضمَّن شخصيَّات العائدين من الموت.

جدول رقم 120: البنية الثُّلاثيَّة حسب اللاَّعب السَّابع عشرة

البنية الثُّلاثيَّة للُّعبة كما تسير حين يلعبها اللاَّعب: يقتلون النَّاس.	
الحالة الأوليَّة	لا أعرف.
العامل المشوِّش	لا أعرف.
الحالة النِّهائيَّة	لا أعرف.

المصدر: الدِّراسة.

لم تتمكَّن الشَّابة من معرفة من قصَّة لعبة الفيديو الَّتي اختارتها إلاَّ كون الزُّومبيِّين يقتلون البشر و هو الأمر الشَّائع عنهم. و هذا ما نفسِّره بحرص أبويها على عدم اللَّعب بها و الرَّقابة الَّتي يخصَّانها بها في هذا الشَّأن. و من هنا يتبيَّن أنَّ وجود اللُّعبة في المنزل ساهم في الاطِّلاع و لو بشكل قليل على مضمون الرِّسالة المُرسَلة.

جدول رقم 121: الشَّخصيَّات حسب اللاَّعب السَّابع عشرة

الشَّخصيَّات: الزُّمبيُّيون.	
البطل	لا أدري.
مساعد البطل	لا أدري.
الشِّرير	لا أدري.

المصدر: الدِّراسة.

لم تتمكَّن الشَّابة من التَّعرف على شخصيَّات لعبة الفيديو الَّتي اختارتها باستثناء الزُّومبيِّين كشخصيَّات شرِّيرة و هو ما يعرف عنهم. و نفسِّر عدم قدرتها على التَّعرف على الشَّخصيَّات كاملة بأسمائها و أدوارها بحرص أبويها على عدم لعبها بها و الرَّقابة الَّتي يخصَّانها بها في هذا الشَّأن، إلاَّ أنَّ وجود اللُّعبة في المنزل سمح لها بالتَّعرف على شخصيَّة واحدة. و من هنا يتبيَّن أنَّ وجود اللُّعبة في المنزل ساهم في الاطِّلاع و لو بشكل قليل على مضمون الرِّسالة المُرسَلة.

جدول رقم 122: الوظائف حسب اللاَّعب السَّابع عشرة

الوظائف الموجودة في اللُّعبة: لا أعرف.		
الوظائف الَّتي يؤدِّيها اللاَّعب فعليًّا:		
اعتداء	على الشَّخصيَّات	/
	على الممتلكات	/
	على الحيوانات	/
	على الطَّبيعة	/
دفاع		/
مبرِّر اللاَّعبة للُّجوء إلى العنف		/
ما تعلَّمته اللاَّعبة من اللُّعبة		/

المصدر: الدِّراسة.

لم تتمكَّن الشَّابة من معرفة أيَّة من الوظائف الموجودة في لعبة الفيديو الَّتي اختارتها، و هو ما نفسِّره بحرص أبويها على عدم اللَّعب بها و الرَّقابة الَّتي يخصَّانها بها في هذا الشَّأن.

3. القراءة الماكروسوسيولوجيَّة للنَّتائج:

على ضوء مختلف النَّظريَّات و الدِّراسات السَّابقة حول آثار وسائل الاتِّصال على الجمهور، و الدِّراسة الاستطلاعيَّة الَّتي قمنا بها، تمَّ بناء نموذج مثاليٍّ حول دور الأسرة كجماعة تأويل في تلقِّي المضامين العنيفة لألعاب الفيديو من طرف الشَّباب. هذا النَّموذج يحدِّد الخصائص المميِّزة لكلِّ أسرة و الَّتي إما أن تكون مسيطرة، مفاوضة أو معارضة حسب درجة الرَّقابة الَّتي تمنحها للاَّعب.

بعد قراءة تحليليَّة لعمليَّة التَّلقِّي حالة بحالة، سنقدِّم فيما يلي قراءة كليَّة للحالات الَّتي شملتها الدِّراسة.

فيما يخصُّ الرَّقابة على المكان، تبيَّن أنَّ الدَّولة الجزائريَّة كإحدى جماعات التَّأويل قامت عن طريق المؤسَّسة التَّشريعيَّة بِسنِّ قانون يُحدِّد السِّن الأدنى المسموح به للشَّباب لدخول قاعة الألعاب، لكنَّها لا تعمل على السَّهر على تطبيقه، بدليل أنَّ حتَّى القاعات الَّتي تقع مثلا قرب مراكز الشُّرطة لا تجد أيَّ حرج في استقبال أيَّة فئة عمريَّة. كما أنَّ مسيِّري القاعات أنفسهم و الَّذين يمكن اعتبارهم كجماعة تلقِّي أخرى لا يرفضون إلاَّ استقبال اللاَّعبين الَّذين يثيرون المشاكل داخل القاعة، ممَّا يعني أنَّ رقابتهم على المكان ليست مطلقة لأنَّها تستهدف نوعا واحدا فقط من الجمهور، و غير مباشرة لأنَّ الهدف منها هو تفادي حدوث شجارات قد تؤدِّي إلى تجميد نشاطهم التِّجاري، مع العلم أنَّ منهم من يمارس نشاطه دون رخصة. أمَّا الأسر كجماعة تلقٍّ ثالثة، فهي منقسمة ما بين الَّتي لا يشكِّل بالنِّسبة لها دخول أبنائها القاعة مشكلا و الَّتي ترفضه. بالنِّسبة لهذه الأخيرة، فإنَّها في الغالب لا تترك أبناءها يرتادون قاعات الألعاب ليس من باب رقابة المضامين بحدِّ ذاتها و الَّتي في غالب الحالات الَّتي قابلناها تجهل مضمون الألعاب الَّتي يلعبها أبناؤهم، بل خوفا عليهم من مختلف الاعتداءات أو التَّأثُّر بسلوك مرتاديها الآخرين. و لقد أثَّر الانحدار الجغرافيُّ على

الرَّقابة على المكان، حيث أنَّ كل العائلات الَّتي تتواجد القاعات قرب المنزل لم تمانع من دخول أبنائها إليها، و هم من سكان المدن، ممَّا يعني أنَّ الرَّقابة على المكان هي كذلك قد تكون مباشرة بالنِّسبة للأسر الَّتي تؤدي دور المعارضة (الحالات: 7، 16 و 17) أو غير مباشرة مادامت لا تهدف إلى رقابة المضمون بالنِّسبة للعائلات المسيطرة و المفاوضة.

بالنسبة للرَّقابة على الوقت، تبيَّن أنَّ الأسر الَّتي تؤدِّي دور المعارضة هي فقط الَّتي تراقب وقت اللَّعب بشكل مباشر عن طريق منع أبنائها بصورة قصدية من التَّعرض تماما لمحتويات ألعاب الفيديو حتَّى لا يتأثَّروا بها. أما بالنِّسبة لباقي الأسر، فهي غالبا تراقب الوقت بشكل غير مباشر و هذا من أجل استغلاله في المراجعة أو الخوف من الإصابة بمرض بسبب التَّعرض المستمر للشَّاشة أو حتَّى مراقبة الميزانيَّة المخصَّصة للتَّرفيه، و لكن ليس خوفا من تأثيرها عليهم.

هذا الأمر يقودنا للحديث حول الرَّقابة على المضمون. فعلى نطاق البيئة الاجتماعيَّة الأوسع للاَّعبين، فإنَّ سوق ألعاب الفيديو يتَّسم بالفوضى و عدم تحديد معالمه، فهي نشاط تجاري منتعش في السُّوق السَّوداء أكثر من السُّوق الرَّسميِّ، ممَّا أثَّر على إمكانيَّة توفير معطيات رسميَّة حول الألعاب و اللاَّعبين، حيث أنَّه يمكنهم الحصول عليها مقلَّدة و بسعر في متناول الجميع، عكس النُّسَخ الأصليَّة. و بهذا نقول أنَّ المحيط الاجتماعيَّ يمنح في المستوى الأوَّل قابليَّة الوصول إلى المضامين العنيفة و انتشارها وسط مختلف الفئات العمريَّة و الاجتماعيَّة رغم أنَّ مطوِّري تلك الألعاب لم يستهدفوهم في الأصل على الأقلِّ بشكل علنيٍّ. أمَّا على نطاق البيئة الاجتماعيَّة القريبة، فلقد وجدنا أنَّ الأسر المهيمنة تجهل حتَّى مضمون هذه الألعاب و ما تحتويه، لهذا، فهي لا تُكوِّن في هذا السِّياق حاجزا بين المحتوى العنيف و أبنائها. و تلعب جماعة الرِّفاق و الأقران كذلك دورا مقرِّبا للاَّعبين من المضمون، حيث أنَّ اللَّعب مع صديق أو أخ من الأقران من شأنه أن يؤدِّي هذا الدَّور بِعدَّة أوجه مثل التَّعاون في اللَّعب، تخطِّي المستويات الصَّعبة لبعضهم البعض، تبادل الخبرات، دفع مستحقَّات اللَّعب في القاعة...إلخ. أمَّا مسيِّرو القاعات، فهم كذلك لا يفرضون أيَّة رقابة عن

المضمون، فيكفي أن يدفع اللاَّعب مستحقَّات اللَّعب حتَّى يختار أيَّة لعبة متوفِّرة دون مراعاة للحدِّ الأدنى المسموح به للسِنِّ.

و لعلَّ أبرز ما جاء في نتائج هذا البحث هو الخاصيَّة المشتركة للأسر و الَّتي تتمثَّل في عدم إتقانها للغة الألعاب الَّتي تكون متوفِّرة إمَّا باللُّغة الانجليزيَّة أو الفرنسيَّة، ممَّا يشكل حاجزا بين المُرسِل و المتلقِّي رغم نقص الرَّقابة في حالات أو انعدامها حتَّى في حالات أخرى. و هنا تظهر خصوصيَّة المجتمع الجزائريِّ بصفة عامَّة كجماعة تأويل بخصائصه اللُّغوية –مقارنة بالمجتمعات الغربيَّة– و الَّذي لا يمنح للاَّعب رصيدا لغويًّا يسمح له بالوصول إلى الرِّسالة العنيفة حتَّى و إن كانت متاحة له مبدئيًّا. كمَّا أنَّ الوضع الأمنيَّ في البلد و القوانين المعمول بها لا تسمح بانتشار السِّلاح النَّاري داخل أوساط الأسر و الَّذي هو أداة أساسيَّة في الألعاب العنيفة، و بالتَّالي وصوله إلى متناول اللاَّعبين، ممَّا يجعل تقليدها على غرار ما حصل في أمريكا، فرنسا، ألمانيا...الخ. غير ممكن على الأقلِّ على المدى القريب. و لعلَّ هذا ما جعل لعبة المصارعة العالميَّة أسهل للتَّقليد لأنَّها تعتمد أساسا على القوَّة البدنيَّة و الَّتي هي متاحة لكلِّ اللاَّعبين الَّذين استجوبناهم على الأقلِّ مقارنة بمن يعتدون عليهم. و في هذا الصَّدد، اهتمَّت هذه الدِّراسة بدراسة آثار هذه الألعاب على توجُّه الشَّباب نحو السُّلوك العنيف، و هذا بالاعتماد على تقييم أوليائهم قبل و بعد اللَّعب، حيث شكَّل جهل الأولياء للمحتويات عائقا للوصول إلى الدِّقة المطلوبة. و رغم هذا، فلقد توصَّلنا إلى نتيجة مفادها ترافُق اللَّعب بألعاب عنيفة مع العنف في سلوك اللاَّعبين بدرجات مختلفة، حيث كانت العائلات المنتجة للعنف بحدِّ ذاتها عن طريق تبنِّي أساليب تنشئة اجتماعيَّة تتَّسم بالقسوة ، الإهمال أو التَّذبذب بالإضافة إلى عدم استقرار العلاقات الأسريَّة، و العائلات الَّتي تتشكَّل من عدَّة أبناء متقاربين في السِّن هي من أقرَّت بعنف اللاَّعبين أكثر، و هو ما يمكن تفسيره بصعوبة رقابتهم بسبب كثرة عددهم مقابل قلَّة عدد الأشخاص البالغين الَّذين يوجِّهونهم أو يقدِّمون نموذجا سلوكيًّا غير عنيف. و كلَّما زادت الرَّقابة و استقرار الجوِّ العائليِّ قلَّ عنف اللاَّعبين رغم تعرُّضهم لدرجة من عنف محتويات ألعاب الفيديو، و بهذا نستخلص أنَّ ألعاب الفيديو العنيفة ليست أسباب العنف، بل هي عوامل اختطار من شأنها أن تجعل الشَّباب يتبنَّون سلوكا عنيفا أو

عدائيًا متَّى توفَّرت الفرصة. و مهما يكن، لا يمكن الجزم بتأثير هذه الألعاب الَّتي اختارها اللاَّعبون، على اعتبار أنَّهم يتعرَّضون لمحتويات عنيفة أخرى سواء في ألعاب أخرى أو وسائل اتِّصال غيرها. كما أنَّه قد تكون هناك عوامل أخرى لم تتطرَّق لها هذه الدِّراسة كالوضع الاقتصاديِّ و الفروق الفرديَّة... الخ.

خلاصة:

يتعدَّد تلقِّي اللاَّعبين لمحتوى ألعاب الفيديو بتعدُّد جماعات التَّأويل الَّتي تحيط بهم ممَّا يجعلهم في ظروف معيَّنة يقترَبون من الرِّسالة المرسلة و يبتعدون عنها في ظروف أخرى. هذه هي النَّتيجة العامَّة الَّتي وصلت إليها هذه الدِّراسة الَّتي بُنِيت على مسلَّمات النَّموذج " النَّص–القارئ".

بعد الحصول على عيِّنة مؤلَّفة من 17 لاعبا لألعاب فيديو عنيفة، تمكَّنا من تحديد لعبة عنيفة واحدة مفضلة من طرف كلِّ واحد منهم، و هذا بغرض دراسة دور الأسرة كجماعة تأويل في تلقِّي الرِّسالة الَّتي تتضمَّنها.

و لقد سمح لنا منهج دراسات التَّلقي بالوصول إلى كيفية استيعاب المضامين من طرف الجمهور عن طريق الأخذ بعين الاعتبار الرِّسالة المرسَلة و الرِّسالة المتلقَّاة في آن واحد، مع الأخذ بعين الاعتبار السِّياق الاجتماعيَّ و الدَّور الَّذي تلعبه المؤسَّسات السِّياسية و الثَّقافيَّة الَّتي ينتمي إليها.

خاتمة

بعد تحليل محتوى خمسة ألعاب ذات محتويات عنيفة اختارها أفراد العيِّنة و هذا من خلال إتِّباع منهجيَّة التَّحليل البنيويِّ الَّتي تقوم على استخراج البنية الثُّلاثيَّة، الشَّخصيات و الوظائف الَّتي تتضمَّنها، قمنا بمقارنتها بالرِّسالة كما أعاد اللاَّعبون صياغتها. كما أنَّنا وصفنا الأسرة الَّتي ينحدر منها اللاَّعب و الَّتي يحتكُّ بها من حيث الدِّيموغرافيا، الخصائص الاجتماعيَّة و اللُّغة ممَّا أتاح لنا المقارنة بين تلقِّي اللَّاعبين للرِّسالة، خاصَّة فيما يتعلَّق بهؤلاء الَّذين اختاروا نفس اللُّعبة، ثمَّ قارنا أخيرا أنماط السُّلوك الاجتماعيِّ للاَّعبين، و بالتَّحديد، الاتَّجاه نحو العنف من عدمه على ضوء الدَّور الَّذي تقوم به جماعات التَّلقِّي المحيطة بهم.

و على ضوء النَّتائج المتحصَّل عليها، تبيَّن أنَّ الأسرة كجماعة تأويل قد تؤدِّي فعلا دور السَّيطرة (الهيمنة)، المفاوضة أو المعارضة في تلقِّي اللاَّعبين المضامين العنيفة لألعاب الفيديو. فهي إمَّا تقرِّب اللاَّعب من المضمون العنيف عن طريق انعدام الرَّقابة و العمل على إنتاج العنف مثلما هو شأن الحالة الثَّانية، أو تفاوضه عن طريق تقبُّل جزء من الرِّسالة بعدم منع التَّعرُّض لمحتواها و لكنَّها تفاوضها– حيث تُعدُّ الحالة الثَّامنة أقرب نموذج مثاليٍّ لهذا الدَّور– و إمَّا تعارضها عن طريق منعها تماما عن اللاَّعبين و العمل على الابتعاد عن كل أشكال العنف، و تُعتبَر الحالة السَّابعة الَّتي عرضناها أقرب نموذج مثاليٍّ عن دور المعارضة.

و على ضوء ما توصَّل إليه هذا البحث و حدوده، تتبيَّن لنا أهمِّيَّة القيام بدراسات طولانية متعدِّدة التَّخصُّصات في نفس الموضوع و على عيِّنة ثابتة من اللاَّعبين و مختلف جماعات التَّأويل من أجل الأخذ بعين الاعتبار العوامل الاجتماعيَّة، الفرديَّة، العصبيَّة و حتَّى اللُّغويَّة الَّتي لا يمكن الفصل بينها للوصول إلى فهم أشمل لدراسة أثر الألعاب العنيفة على الشَّباب، و هذا عن طريق المزج بين مختلف المناهج كالمقابلة و الملاحظة من أجل المقارنة بين الرِّسالة المرسَلة و الرِّسالة المتلقَّاة، و الاستبيان خاصَّة من أجل قياس الأثر.

كما أنَّه يمكن إجراء دراسة كمِّيَّة من أجل معرفة ما هي الأدوار الأكثر انتشارا في المجتمع الجزائري، حيث أنَّه و رغم كون اللُّغة كخاصيَّة ثقافيَّة شكَّلت عائق بين الرِّسالة و المتلقِّي، إلاَّ أنَّ هذا الأمر لا يمكن أن يُعدَّ مبرِّرا لعدم ممارسة الرَّقابة، و عليه، يمكن لوزارة التَّربية الوطنيَّة استغلال هذه النَّتائج و غيرها بغرض القيام بحملات تحسيسيَّة في المدارس و عن طريق و سائل الإعلام، لما يكلِّفه العنف من خسائر ماديَّة و ما قد يسبِّبه من فشل دراسيٍّ أو نزوح مدرسيٍّ.

ملاحق

ملحق رقم 01: دليل مقابلة اللاَّعب

دليل مقابلة اللاَّعب

أقدم لك نفسي. أنا أقوم بالتدريس و أحضر بحثا حول ألعاب الفيديو، أحتاج إلى مساعدتك في جمع بعض المعلومات.

ما سنقوم به الآن ليس امتحانا أو اختبارا. سأطرح عليك بعض الأسئلة حول لعبة فيديو عنيفة من اختيارك، و أنت تقدم لنا أجوبة حسب ما تراه مناسبا حتى أتمكن من انجاز هذا البحث.

في حالة ما إذا لم تفهم سؤالا جيدا أو لم تسمعه، لا تردد في طلب إعادته.

المحور الأول: تلقي محتوى لعبة الفيديو

في البداية، قل لي ما اسم لعبة الفيديو العنيفة التي اخترتها؟

.....

1. من هي الشخصيات الموجودة في هذه اللعبة؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

من هو البطل؟	
من هو الشرير؟	
من هو مساعد البطل؟	
من هو المتبرع؟	
من هو البطل غير الحقيقي؟	

2. ما هي المهام الموجودة في اللعبة؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ما هي المهام التي تؤديها أنت في اللعبة؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

هل تعتدي على الشخصيات داخل اللعبة؟	نعم	لا
هل تعتدي على الممتلكات داخل اللعبة؟	نعم	لا
هل تعتدي على الحيوانات داخل اللعبة؟	نعم	لا
هل تعتدي على الطبيعة		

داخل اللعبة؟	نعم	لا
هل تدافع عن نفسك ؟	نعم	لا

6.3. لماذا تستعمل العنف في اللعبة؟

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. ما هي قصة اللعبة؟

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....	
كيف تبدأ القصة؟	
أثناء اللعب، ما هي العوائق التي تواجهها لأداء المهام؟	
كيف تنتهي معك قصة اللعبة؟	

5. ماذا تعلمت من اللعبة؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. ما هو المستوى الذي تصل إليه في اللعبة؟

المستوى رقم:

بداية	متوسط	نهاية

المحور الثاني: دور جماعات التأويل في التلقي

هل هناك من يمنعك من لعب هذه الألعاب؟ إذا كان الجواب نعم، من هم؟

لا	لأنه
نعم	يمنعني لأنه

هل يحددون لك وقت لعبك بهذه الألعاب؟	
لا	لأنه
نعم	لأنه
في حالة ما إذا لم يعجب أحد الكبار سلوكك، كيف يتصرفون معك؟	

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

في حياتك اليومية، هل هناك من يلجأ إلى استعمال العنف ؟

لا	X
نعم	و هم كل حيث أنهم يقومون

– هل يشاركك أحدهم في اللعبة؟ إذا كان الجواب نعم، من هم؟	
لا	X
نعم	يشاركني في اللعب كل من
هل يساعدك أحدهم في ترجمة مهام اللعبة إلى لغة تفهمها؟	
لا	X
نعم	يساعدني في الترجمة
هل يساعدك أحدهم في شرح كيفية اللعب؟	
لا	X
نعم	يشرح لي .....
هل هناك من ينصحك أن تستعمل العنف في حياتك اليومية؟	
لا	X

نعم	ينصحني بذلك و يقول لي

- هل هناك من يقول لك أن ألعاب الفيديو هذه سيئة؟

لا	X
نعم	و هم لأن هذه الألعاب حسبهم

هل هناك من ينصحك ألا تستعمل العنف حياتك اليومية؟	
لا	X
نعم	و هم و يقولون لي
هل تتحدث مع أحدهم عن هذه الألعاب؟	
لا	X
نعم	نتحدث عن

بهذا نكون أكملنا المقابلة. أشكرك على المساعدة التي قدمتها لي.

ملحق رقم 02: دليل مقابلة مع الأسرة.

دليل مقابلة

مع الأسرة

في إطار تحضير أطروحة دكتوراه في علم الاجتماع حول ألعاب الفيديو في جامعة الجزائر 2، نشكركم على منحنا ثقتكم و وقتكم من أجل إجراء مقابلات معكم.
خلال هذه المقابلة، سنطلب منكم الإجابة عن مجموعة من الأسئلة بكل حرية في التفصيل و نضمن لكم من جهتنا التحفظ عن ذكر هوياتكم. كما نؤكد لكم استغلال أجوبتكم لأغراض علمية بحتة.

ملاحظة:

في حالة الأسئلة المغلقة، نقوم بتطويق الإجابة المناسبة.

المحور الأول: خصائص الجماعات المرجعية

ما هو تصنيف منطقة سكنكم؟

حضارية	شبه حضارية	ريفية

ما هو نوع أسرتكم؟

ممتدة	نووية

ما هو عدد أفراد الأسرة؟

ماهو المستوى التعليمي للأب؟

أمي	ابتدائي	متوسط	ثانوي	جامعي

ماهو المستوى التعليمي للأم؟

أمي	ابتدائي	متوسط	ثانوي	جامعي

ما هي اللغات التي تجيدها العائلة التي يحتك معها بها الطفل؟

العربية	الامازيغية	الفرنسية	الانجليزية	أخرى

ما هي اللغات تتواصلون بها مع الطفل؟

.....

.....

.....

.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
ما هي وظيفة الأب؟
.....
ما هي وظيفة الأم؟
.....
هل يمكن لكم أن تصفو لنا المستوى التعليمي للأسرة التي يعيش معها الطفل؟
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....

منخفض	متوسط	عالي

هل يمكن لكم أن تصفو لنا المستوى التعليمي للأسر التي يحتك بها الطفل؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

منخفض	متوسط	عالي

ما هو الوضع الاجتماعي لأبوي الطفل؟

متزوجان	مطلقان	بصدد الطلاق	الأب متوفي	الأم متوفاة

هل يمكن أن تقيموا الجو الأسري المحيط بطفلكم ؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

مضطرب	مستقر

لماذا تمنعون ابنكم من لعب العاب فيديو عنيفة؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

المحور الثاني: قياس درجة العنف الحالية لدى اللاعبين

هل تغير شيء ما في طفلكم منذ أن بدأ يلعب ألعاب الفيديو؟ كيف ذلك؟	
لا	X
نعم	أصبح

برأيكم، بماذا تفسرون سلوكه؟

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

حين يلعب الطفل ألعاب فيديو عنيفة، من الممكن أن يصبح أكثر عنفا، أقل عنفا أو ألا يتغير سلوكه. حسب رأيكم، إلى أي حالة يقترب وضع ابنكم؟

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

بطاقة وصفية للطفل:

الحالة الصحية العامة للطفل		
عند الحمل: .... **عند الولادة** .... **حاليا**		
الجنس	**ذكر**	**أنثى**
السن		
سنة التمدرس		
المعدل المحصل في المدرسة		
مدة اللعب بلعبة الفيديو في اليوم		
اللغات المتقنة من الطفل		
ترتيب الطفل في الأسرة		

ملحق رقم 03: تعريف التَّصنيف الدُّوليِّ للأمراض و أهمِّيته.

« التَّصنيف الدُّوليُّ للأمراض هو الأساس الَّذي يُستند إليه في تحديد الاتِّجاهات والإحصاءات الصِّحيَّة في العالم، وهو المعيار الدُّولي للإبلاغ عن الأمراض والحالات الصِّحيَّة. ويستخدمه الممارسون الطِّبيُّون حول العالم في تشخيص الحالات المرضية، والباحثون في تصنيف الحالات المرضيَّة.

ويُعدُّ إدراج أحد الاضطرابات في التَّصنيف الدُّوليِّ للأمراض اعتباراً تراعيه البلدان عند تخطيط استراتيجيَّات الصِّحة العموميَّة ورصد اتِّجاهات الاضطرابات السَّائدة.»[1]

[1] منظمة الصحة العالمية، الاضطراب الناجم عن اللعب، المرجع السابق.

ملحق رقم 04

العدد 39

السّنة الثّانية والأربعون

الأحد 27 ربيع الثّاني عام 1426 هـ

الموافق 5 يونيو سنة 2005 م

الجمهوريّة الجزائريّة
الديمقراطيّة الشعبيّة

الجريدة الرسميّة

اتفاقات دوليّة ، قوانين ، ومراسيم
قرارات وآراء ، مقرّرات ، مناشير ، إعلانات وبلاغات

الاشتراك سنويّ	الجزائر تونس المغرب ليبيا موريطانيا	بلدان خارج دول المغرب العربي
	سنة	سنة
النّسخة الأصليّة	1070,00 د.ج	2675,00 د.ج
النّسخة الأصليّة وترجمتها	2140,00 د.ج	5350,00 د.ج
		تزاد عليها نفقات الإرسال

الإدارة والتّحرير
الأمانة العامّة للحكومة

WWW.JORADP.DZ

الطّبع والاشتراك
المطبعة الرّسميّة

حي البساتين، بئر مراد رايس، ص.ب 376 – الجزائر – محطة
الهاتف : 021.54.35.06 إلى 09
021.65.64.63
الفاكس 021.54.35.12
ح.ج.ب 50-3200 الجزائر
Télex : 65 180 IMPOF DZ
بنك الفلاحة والتّنمية الرّيفيّة KG 68 060.300.0007
حساب العملة الأجنبيّة للمشتركين خارج الوطن
بنك الفلاحة والتّنمية الرّيفيّة 060.320.0600.12

ثمن النّسخة الأصليّة 13,50 د.ج
ثمن النّسخة الأصليّة وترجمتها 27,00 د.ج
ثمن العدد الصّادر في السّنين السّابقة : حسب التّسعيرة.
وتسلّم الفهارس مجّانا للمشتركين.
المطلوب إرفاق لفيفة إرسال الجريدة الأخيرة سواء لتجديد الاشتراكات أو للاحتجاج أو لتغيير العنوان.
ثمن النّشر على أساس 60,00 د.ج للسّطر.

– ضمان السير الحسن والصيانة الفعالة لتجهيزات الإعلام الآلي،

– السهر على أمن الشبكات وعلى احترام السلم التدرجي في الاتصال بها،

– تكييف الشبكات والبرمجيات مع التطورات التكنولوجية في مجال الإعلام والإتصال".

المادّة 3 : ينشر هذا المرسوم في الجريدة الرّسميّة للجمهوريّة الجزائريّة الدّيمقراطيّة الشّعبيّة.

حرّر بالجزائر في 23 ربيع الثاني عام 1426 الموافق أوّل يونيو سنة 2005.

أحمد أويحيى

مرسوم تنفيذي رقم 05 - 207 مؤرّخ في 26 ربيع الثاني عام 1426 الموافق 4 يونيو سنة 2005، يحدّد شروط وكيفيات فتح واستغلال مؤسّسات التسلية والترفيه .

إنّ رئيس الحكومة،

– بناء على تقرير وزير الدولة، وزير الداخلية والجماعات المحلية،

– وبناء على الدّستور، لا سيّما المادّتان 85–4 و125 (الفقرة 2) منه،

– وبمقتضى القانون رقم 90–08 المؤرّخ في 12 رمضان عام 1410 الموافق 7 أبريل سنة 1990 والمتعلّق بالبلدية،

– وبمقتضى القانون رقم 90–09 المؤرّخ في 12 رمضان عام 1410 الموافق 7 أبريل سنة 1990 والمتعلّق بالولاية،

– وبمقتضى القانون رقم 90–22 المؤرّخ في 27 محرّم عام 1411 الموافق 18 غشت سنة 1990 والمتعلّق بالسجل التّجاري، المعدّل والمتمّم،

– وبمقتضى القانون رقم 90–29 المؤرّخ في 14 جمادى الأولى عام 1411 الموافق أوّل ديسمبر سنة 1990 والمتعلّق بالتهيئة والتّعمير، المعدّل،

– وبمقتضى القانون رقم 2000–03 المؤرّخ في 5 جمادى الأولى عام 1421 الموافق 5 غشت سنة 2000 الّذي يحدّد القواعد العامّة المتعلّقة بالبريد وبالمواصلات السّلكية واللاّسلكية،

– وبمقتضى المرسوم رقم 75–60 المؤرّخ في 17 ربيع الثاني عام 1395 الموافق 29 أبريل سنة 1975 والمتعلّق بالمناطق المحمية،

– وبمقتضى المرسوم رقم 76–36 المؤرّخ في 20 صفر عام 1396 الموافق 20 فبراير سنة 1976 والمتعلّق بالحماية من أخطار الحريق والفزع في المؤسّسات الخاصّة باستقبال الجمهور،

– وبمقتضى المرسوم الرّئاسي رقم 04–136 المؤرّخ في 29 صفر عام 1425 الموافق 19 أبريل سنة 2004 والمتضمن تعيين رئيس الحكومة،

– وبمقتضى المرسوم الرئاسي رقم 05–161 المؤرّخ في 22 ربيع الأوّل عام 1426 الموافق أوّل مايو سنة 2005 والمتضمّن تعيين أعضاء الحكومة،

– وبمقتضى المرسوم التّنفيذي رقم 93–184 المؤرّخ في 7 صفر عام 1414 الموافق 27 يوليو سنة 1993 الّذي ينظم إثارة الضجيج،

– وبمقتضى المرسوم التّنفيذي رقم 94–247 المؤرّخ في 2 ربيع الأوّل عام 1415 الموافق 10 غشت سنة 1994 الّذي يحدّد صلاحيات وزير الداخلية والجماعات المحلّية والبيئة والإصلاح الإداري، المعدّل،

– وبمقتضى المرسوم التّنفيذي رقم 97–40 المؤرّخ في 9 رمضان عام 1417 الموافق 18 يناير سنة 1997 والمتعلّق بمعايير تحديد النشاطات والمهن المقنّنة الخاضعة للقيد في السجل التّجاري وتأطيرها، المتمّم،

– وبمقتضى المرسوم التّنفيذي رقم 98–127 المؤرّخ في 28 ذي الحجّة عام 1418 الموافق 25 أبريل سنة 1998 الّذي يحدّد شروط استغلال قاعات اللّعب وكيفياته،

يرسم ما يأتي :

المادّة الأولى : يحدّد هذا المرسوم شروط وكيفيات فتح واستغلال مؤسّسات التسلية والترفيه، الخاضعة للقيد في السجل التّجاري، التي تدعى في صلب النص "المؤسّسة".

المادّة 2 : يقصد بمؤسّسة التسلية في مفهوم هذا المرسوم، كل مكان يستقبل الجمهور ويقدم خدمات في وسط مغلق أو في الهواء الطلق بواسطة منشآت و/ أو تجهيزات مخصّصة لذلك، لأغراض الترويح والتسلية و/أوالترفيه.

يعتبر مؤسّسة تسلية :

– قاعة اللّعب،

– قاعة الفيديو،

– المكتبة الإعلامية (الميدياتيك)،

– نادي الأنترنات،

– الحظيرة المائية.

وكل مؤسّسة أخرى تطابق التعريف المذكور أعلاه.

المادّة 3 : تعرّف المؤسّسات المذكورة في المادّة 2 أعلاه كما يأتي :

1 – قاعة اللّعب : هي فضاء عمومي موجّه لتقديم نشاط لعب أو تسلية مجهّز بآلات إلكترونية والبليار والفليبر وأجهزة تسلية أخرى موجّهة على الخصوص إلى ما يأتي :

– التمتّع بنشاط اللعب أو التسلية،

– تطوير الملكات الذهنية،

– شحن روح المنافسة،

– الحصول على أوقات الراحة.

يجب ألاّ تولّد الألعاب الممارسة ، بأي حال من الأحوال ، الرغبة في الربح لدى اللاعبين.

2 – قاعة الفيديو : هي فضاء عمومي يوفر مجموعة واسعة ومتنوّعة، قدر الإمكان، من الأفلام ذات الفائدة الفكرية والتربوية.

تمنع خدمة الاطلاع في عين المكان على الوثائق الصوتية والسمعية البصرية (فيديوغرام)، قصد إعارتها أوبيعها.

3 – المكتبة الإعلامية (الميدياتيك) : هي فضاء عمومي مخصّص للإعارة والاطلاع في عين المكان والاستماع والمشاهدة والتعلّم. وتقترح رصيدا وثائقيا للدراسة والتسلية وكذا برنامج تنشيط طوال السنة لا سيّما منها المعارض والملتقيات والمحاضرات والورشات المتعدّدة الوسائط الإعلامية ومهرجان موجّه للأطفال والتلقين الأوّلي والتكوين في تكنولوجيات الإعلام والاتّصال.

4 – نادي الأنترنات : هو فضاء عمومي يضع تحت تصرّف مستعمليه وسائل الإعلام والاتّصال التي تسمح بالدخول إلى شبكة الأنترنات، بغية ربط علاقات مع الغير لأغراض شخصية و/ أو مهنية.

ويمكن أن يقدّم خدمات التلقين الأوّلي في مجال الأنترنات والبريد الإلكتروني.

كما يمكن أن تقدم للزبائن، دون سواهم، مشروبات غير كحولية وذلك طبقا للتنظيم المعمول به.

5 – الحظيرة المائية : هي فضاء مخصّص للجمهور مهيّأ على مسطح مائي، يتوفّر على منشآت وتجهيزات خاصّة تسمح للمستعملين بممارسة نشاطات مائية أو حضور عروض مائية.

يمكن أن تقترح الحظيرة المائية خدمات الإطعام وبيع المشروبات طبقا للتنظيم المعمول به.

المادّة 4 : يقصد بمؤسّسة العروض في مفهوم هذا المرسوم، كل مكان عمومي مهيأ في وسط مغلق أو في الهواء الطلق قارا أو متنقلا، تتمثل نشاطاته في تنظيم عروض متنقّلة وعروض السيرك ووقائع احتفالية عائلية.

يمكن أن تكون محلاّت هذه المؤسّسات متعدّدة الاستعمال و/ أو تستعمل لتنظيم نشاطات دائمة أو مؤقّتة. ويمكن أن تقدم خدمات الإطعام وبيع المشروبات طبقا للتنظيم المعمول به.

يعتبر مؤسّسة ترفيه :

– قاعة السينما،

– المسرح،

– السّيرك،

– الملهى،

– الحانة اللّيلية أو النادي اللّيلي،

– المرقص أو الديسكوتيك،

– قاعة الحفلات.

وكل مؤسّسة أخرى تتطابق مع التعريف المذكور أعلاه، باستثناء قاعات السينما والمسارح التي تبقى خاضعة لأحكام خاصّة.

المادّة 5 : تعرّف المؤسّسات المذكورة في المادّة 4 أعلاه كما يأتي :

1 – السيرك : هو فضاء عمومي قار أو متنقل حيث تقدم تحت خيمة أو داخل هياكل مجهزة لهذا الغرض، استعراضات تقدّم على الخصوص عروضا بالخيل أو ألعابا بهلوانية أو ألعابا سحرية أو مع حيوانات أليفة أو غير أليفة.

يمكن تقديم خدمات الإطعام وبيع المشروبات أثناء إجراء العروض طبقا للتنظيم المعمول به.

وتقدم خدمات الإطعام السريع وبيع المشروبات غير الكحولية طبقا للتنظيم المعمول به.

2 – الملهى : هو مؤسّسة مفتوحة في اللّيل فقط للرقص والعشاء وحضور الترفيه أو المنوعات الرفيعة. كما يمكن أن يضمن إطعاما من نوع رفيع.

وتقدم خدمات الإطعام وبيع المشروبات طبقا للتنظيم المعمول به.

3 – الحانة اللّيلية أو النادي اللّيلي : هو مؤسّسة مفتوحة في اللّيل فقط للرقص واستهلاك المشروبات الكحولية و/ أو غير الكحولية وحضور الترفيه أو المنوعات.

تضمن خدمات بيع المشروبات طبقا للتنظيم المعمول به.

4 – المرقص أو الديسكوتيك : هو مؤسّسة مفتوحة في النهار وفي اللّيل للرقص والاستهلاك حيث يمكن تنظيم حفلات نهارية راقصة خاصّة بالشباب.

وتقدم خدمات بيع المشروبات طبقا للتنظيم المعمول به.

ويمكن أن يستعين المرقص بفنانين أو جوقة متنوّعة للتنشيط. أما الديسكوتيك فتقوم بتنشيطه إدارة تقنية.

5 – قاعة الحفلات : هو فضاء عمومي مخصّص لتنظيم مناسبات احتفالية، كالاحتفال بالزواج والختان وأعياد الميلاد.

وتقدم خدمات الإطعام وبيع المشروبات غير الكحولية طبقا للتنظيم المعمول به.

المادّة 6 : يخضع الاستغلال والتشغيل على مستوى المؤسّسات المذكورة في المادّتين 2 و4 من هذا المرسوم، مع مراعاة الأحكام الخاصّة المتعلّقة ببعض فئات المستخدمين، لشروط السن الآتية :

- **بالنّسبة لمؤسّسات التسلية :**
  - المستغل : 25 سنة على الأقل،
  - المستخدم : 18 سنة على الأقل.
- **بالنّسبة لمؤسّسات الترفيه :**
  - المستغل : 30 سنة على الأقل،
  - المستخدم : 25 سنة على الأقل.

المادّة 7 : يخضع استغلال المؤسّسة لرخصة مسبقة يسلمها والي ولاية مقر المؤسّسة بعد تحقيق عمومي.

المادّة 8 : تسلم رخصة الاستغلال لمدة :

- خمس (5) سنوات بالنسبة لمؤسّسات التسلية،
- سنتين (2) بالنسبة لمؤسّسات الترفيه.

تجدّد رخصة الاستغلال وفقا للشروط المحدّدة في المادّة 22 من هذا المرسوم.

المادّة 9 : يودع طلب رخصة الاستغلال لدى المصالح المكلّفة بالتنظيم في الولاية مقابل وصل إيداع.

لا يسلّم وصل الإيداع إلاّ بعد التأكّد من مطابقة الطلب.

لا يمكن أن يحل وصل الإيداع محل رخصة الاستغلال.

يجب أن يبيّن الطلب لقب واسم أو أسماء الطالب وعنوانه الشخصي وكذا عنوان المؤسّسة.

ويرفق الطلب بملف إداري وتقني يحدّد محتواه بموجب قرار من وزير الداخلية.

المادّة 10 : يرسل طلب الرخصة المرفق بالملف الإداري والتقني فوراستلامه، للدراسة إلى مصالح :

- الحماية المدنية،
- العمران والبناء،
- بلدية مقر المؤسّسة،
- الصّحة،
- البيئة،
- التّجارة،
- الشباب.

ويرسل هذا الطلب أيضا :

- إلى مصالح الأمن الوطني أو الدرك الوطني للتحقيق وإبداء الرأي.

على المصالح المذكورة أعلاه أن تبدي رأيها في أجل ثلاثين (30) يوما، وإذا انقضى هذا الأجل، يعد عدم الرد بمثابة رأي بعدم المعارضة.

تقوم كل مصلحة من المصالح المذكورة أعلاه بتفتيش المؤسّسة المزمع إنشاؤها، وتبلّغ النقائص الملاحظة للمستغل وتحدد أجلا لإزالتها وفي هذه الحالة يتمّ تعليق أجل الثلاثين (30) يوما المحدّد في الفقرة السابقة.

وبانتهاء هذا الأجل، تبدي المصالح المذكورة أعلاه آراءها صراحة وترسلها إلى السلطة التي تسلم الرخصة.

المادّة 11 : عندما يقدّم طلب الرخصة شخص معنوي، فإن الرخصة تعدّ باسم مسيّر المؤسّسة.

في حالة تغيير المسيّر تصبح الرخصة لاغية. ويتعيّن على صاحب الطلب إعادة تقديم طلب آخر.

المادّة 12 : تخضع طلبات رخص استغلال مؤسّسات التسلية والترفيه لإجراء التحقيق العمومي المسبق.

يهدف التحقيق العمومي إلى تقدير آثار استغلال هذا النوع من المؤسّسات على الجوانب المتعلقة بالسكينة والأمن والآداب والنظافة والنقاوة العمومية للجوار.

يقوم بالتحقيق العمومي محافظ محقق يعيّنه الوالي من بين الموظفين المصنّفين على الأقل في الصنف 15 من القانون الأساسي النموذجي لعمال المؤسّسات والإدارات العموميّة.

المادّة 13 : يقوم الوالي بموجب قرار، فور استلام ملف طلب رخصة الاستغلال بفتح تحقيق عمومي يجب ألاّ تتعدّى مدّته ثلاثين (30) يوما.

يبيّن قرار الوالي ما يأتي :

- موضوع التحقيق،
- تاريخ فتح التحقيق واختتامه،
- الكيفيات التطبيقية لإجراء التحقيق (المواقيت، وأماكن استقبال الجمهور، وسجل آراء وملاحظات المواطنين...)،
- لقب واسم أو أسماء وصفة المحافظ المحقّق،
- الموقع الصحيح للمؤسّسة المزمع إنشاؤها،
- المحيط الّذي يتمّ فيه إعلام الجمهور بواسطة التعليق الإشهاري، عن المؤسّسة المزمع إنشاؤها.

المادّة 14 : تقوم مصالح البلدية المختصة إقليميا قبل خمسة عشر (15) يوما من فتح التحقيق ، بنشر القرار بمقر البلدية وعلى محيط خمسمائة (500) متر حول مكان إقامة المؤسّسة.

المادّة 15 : يفتح سجل العرائض، المرقّم والمؤشّر عليه من الوالي، على مستوى مقر البلدية التي توجد بها المؤسّسة المزمع إنشاؤها ويوضع تحت تصرّف المواطنين المعنيين بالتحقيق العمومي.

يجب أن يتضمن هذا السجل المخصص لاستقبال آراء وملاحظات المواطنين حول المؤسّسة المزمع إنشاؤها البيانات المتعلّقة بتعريفهم.

المادّة 16 : يقفل سجل العرائض بعد انتهاء التحقيق، ويوقعه المحافظ المحقّق ويرسل إلى مصالح التنظيم في الولاية.

يجب على المحافظ المحقّق أن يبدي آراءه بوضوح حول ملاءمة الطلب.

المادّة 17 : يبتّ الوالي في طلب الرخصة بالقبول أوالرفض على ضوء نتائج التحقيق العمومي وآراء المصالح المستشارة، في أجل لا يتجاوز خمسة وسبعين (75) يوما ابتداء من تاريخ إيداعه.

يجب أن يعلّل الرّفض قانونا ويبلغ بوضوح.

المادّة 18 : يجب أن يوضح القرار المتضمّن رخصة فتح واستغلال المؤسّسة، على الخصوص، لقب واسم أو أسماء المستفيد واسم الشركة وعنوان محل إقامة المؤسّسة وموضوع النشاط ومدّة صلاحية الرّخصة.

تسلّم الرّخصة إلى المعني شخصيا.

رخصة الاستغلال شخصية، ولا يمكن أن تكون محل إيجار أو تحويل أو تنازل أو إيجار من الباطن.

المادّة 19 : زيادة على أحكام هذا المرسوم، يخضع استغلال المؤسّسة إلى الشروط المنصوص عليها في دفتر للشروط يحدّد بموجب قرار من وزير الداخلية حسب نوع النشاطات.

يسحب صاحب الطلب دفتر الشروط لدى المصالح المكلّفة بالتنظيم في الولاية.

المادّة 20 : يجب على المستغل أن يكتتب تأمينا كضمان للمسؤولية المدنية قبل بداية الاستغلال ويقدّم النظام الداخلي للمؤسّسة إلى إدارة الولاية لتؤشر عليه .

المادّة 21 : تكون رخصة الاستغلال لاغية في الحالات الآتية :

- إذا لم تستغل في أجل سنة ابتداء من تاريخ التبليغ ، يمكن أن يمدّد هذا الأجل بسنة في حالة حدوث المانع للقوة القاهرة المعلّلة قانونا،
- وفاة المعني أو عدم كفاءته المدنية أو اختفائه،
- فقد الحقوق المدنيّة والوطنية.

المادّة 22 : يقدم طلب تجديد رخصة الاستغلال لدى المصالح المعنيّة في الولاية قبل ستة (6) أشهر على الأقل، من تاريخ انتهاء صلاحية الرخصة الجارية.

ويترتب على ذلك إجراء تحقيق عمومي جديد.

المادّة 23 : تمتد أوقات استغلال مؤسّسات التسلية من الساعة الثامنة صباحا إلى الساعة الثانية عشرة ليلا، على الأكثر.

تمتد أوقات استغلال مؤسّسات الترفيه من الساعة الثانية زوالا إلى الساعة السادسة صباحا، على الأكثر.

المادّة 24 : بغضّ النظر عن العقوبات المذكورة في القوانين والتنظيمات المعمول بها، يترتب على عدم مراعاة أحكام المادّتين 6 و23 من هذا المرسوم، توقيف رخصة الاستغلال لمدّة لا تتجاوز ستة (6) أشهر.

في حالة العود ، يمكن أن تسحب الرخصة من طرف الهيئة التي سلمتها.

يرسل القرار المتضمّن إجراء التوقيف أو السحب إلى مصالح الأمن المختصّة إقليميا ويدخل الإجراء حيّز التّنفيذ ابتداء من تاريخ تبليغه للمستغل، ويثبت محضر التبليغ ذلك.

المادّة 25 : يمكن سحب رخصة الاستغلال بقرار من الوالي لأسباب تتعلّق بالحفاظ على النّظام العام وأمن المواطنين.

ويمكن أن تسحب أيضا في حالة :

– تغيير النشاط أو إعادة تهيئة المحلات دون علم السلطة التي سلمت الرخصة بذلك،

– ممارسة نشاطات في آن واحد، لا تمت بصلة للنشاط المرخص به.

يرسل القرار المتضمّن إجراء السحب إلى مصالح الأمن المختصّة إقليميا ويدخل الإجراء حيز التّنفيذ ابتداء من تاريخ تبليغه للمستغل، ويثبت محضر التبليغ ذلك.

المادّة 26 : يجب أن تتم عملية مطابقة المؤسّسات الموجودة بإيداع طلب جديد للاستغلال لدى المصالح المختصة في الولاية طبقا لأحكام هذا المرسوم وذلك في أجل سنة ابتداء من تاريخ نشره.

المادّة 27 : تحدّد كيفيات تطبيق أحكام هذا المرسوم ، عند الحاجة، بقرار من الوزير المكلّف بالداخلية.

المادّة 28 : تلغى أحكام المرسوم التّنفيذي رقم 98 -127 المؤرّخ في 28 ذي الحجة عام 1418 الموافق 25 أبريل سنة 1998 والمذكور أعلاه.

المادّة 29 : ينشر هذا المرسوم في الجريدة الرّسميّة للجمهوريّة الجزائريّة الدّيمقراطيّة الشّعبيّة.

حرّر بالجزائر في 26 ربيع الثاني عام 1426 الموافق 4 يونيو سنة 2005.

أحمد أويحيى

★

مرسوم تنفيذي رقم 05 - 208 مؤرّخ في 26 ربيع الثاني عام 1426 الموافق 4 يونيو سنة 2005، يتضمن إنشاء القطاع المحفوظ للمدينة العتيقة لقسنطينة وتعيين حدوده.

إن رئيس الحكومة،

– بناء على التقرير المشترك بين وزيرة الثقافة ووزير الدولة، وزير الداخلية والجماعات المحلية ووزير التهيئة العمرانية والبيئة ووزير السكن والعمران،

– وبناء على الدّستور، لاسيّما المادّتان 85-4 و125 (الفقرة 2) منه،

– وبمقتضى القانون رقم 90-08 المؤرّخ في 12 رمضان عام 1410 الموافق 7 أبريل سنة 1990 والمتعلق بالبلدية،

– وبمقتضى القانون رقم 90-09 المؤرّخ في 12 رمضان عام 1410 الموافق 7 أبريل سنة 1990 والمتعلق بالولاية ،

– وبمقتضى القانون رقم 98-04 المؤرّخ في 20 صفر عام 1419 الموافق 15 يونيو سنة 1998 والمتعلق بحماية التراث الثقافي، لاسيّما المادة 42 منه،

– وبمقتضى المرسوم الرئاسي رقم 04-136 المؤرّخ في 29 صفر عام 1425 الموافق 19 أبريل سنة 2004 والمتضمن تعيين رئيس الحكومة،

– وبمقتضى المرسوم الرئاسي رقم 05-161 المؤرّخ في 22 ربيع الأوّل عام 1426 الموافق أوّل مايو سنة 2005 والمتضمّن تعيين أعضاء الحكومة،

– وبمقتضى المرسوم التنفيذي رقم 01-104 المؤرخ في 29 محرم عام 1422 الموافق 23 أبريل

ملحق رقم05 : الملحق سي في سي.[1]

[1] ATARIMANIA, Atari 2600 VCS Ads - Control Video Corporation, in Atarimania, [online], [consulted 22 March 2017].

ملحق رقم 06: بلاي كابل.[1]

[1] INTELLIVISION, PlayCable, Adaptateur tv Intellivision / cable (modèle PCR), sur Intelevision, [en ligne], [consulté le 22 Mars 2017].

ملحق رقم 07 : فاميكوم ديسك سيستام.[1]

[1] MEDIAMAGIC, Nintendo famicom disk system, in MediaMagic, [online], [consulted 15 March 2017].

ملحق رقم 08: الملحق ساتيلافيوف[1]

[1] http://unrealitymag.com/video-games/peripheral-vision-nintendo-satellaview/

3. CERO rating marks

"CERO rating marks" are grouped broadly into "age classification marks" and "other marks."

A. Age classification marks

Age classification marks include the following five marks. One of the marks is indicated on the left bottom of the game box front, and a corresponding color bar is also shown on the box spine. (Bar colors: black for "A"; green for "B"; blue for "C"; orange for "D"; red for "Z")

Rating criteria set an upper limit, the expressions and content that exceed the upper limit are designated as "banned expressions," and the computer and video games that include the banned expressions will not be assigned rating.

Note: Products indicated with the classification marks are being sold, the products having been rated according to the pre-revision criteria.
"※ Pre-Revision Age Classification Mark"

B. Other marks

Other marks include three marks of "Educational/Database," "CERO Regulations-Compatible" used for trial versions, and "Rating Scheduled" used for promotion items that game publishers use for advertisements of their games being created (having yet to be reviewed at this point).

Reminder:
Irrelevant to CERO rating, cases have recently occurred in which a "rating mark" or a similar mark is indicated on product boxes in the market. Since such conduct confuses people and allows them misunderstand that the game in question has been assigned rating by CERO and infringes the Unfair Competition Prevention Law, please be reminded that such conduct should not be performed.

top

4. Content icons

The rating mark is indicated on the game box front, and the content icon, on the back. Content icons represent that the age classification decision has been made based on the expressions belonging to one (or more) of the content icons. They are grouped into nine categories.[1]

Love | Sexual content | Violence | Horror | Drinking/ Smoking | Gambling | Crime | Controlled substances (drugs) | Language and others

[1]COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANISATION, Rating system, in Computer Entertainment Rating organization, [online], [consulted 16 September 2017].

ملحق رقم 10: تصنيف ألعاب الفيديو وفق *مجلس تصنيف برمجيَّات التَّرفيه* EBSRB

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings provide guidance about video games and apps so that consumers, especially parents, can make informed choices about the ones they deem suitable for their family.
ESRB ratings have three parts:

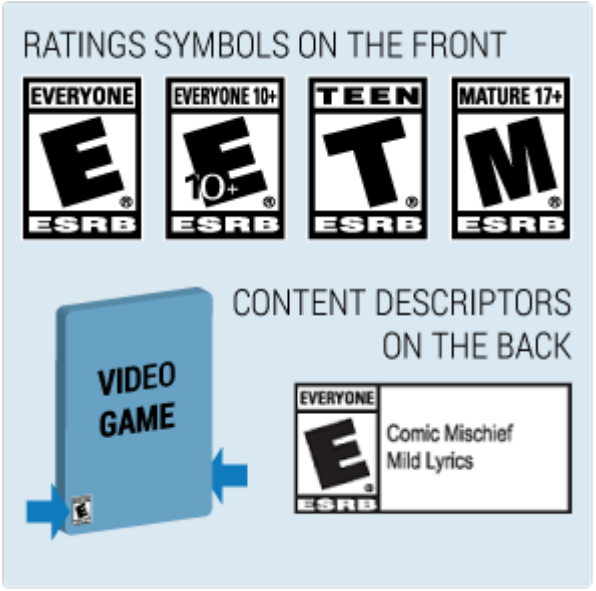
- Rating Categories suggest age appropriateness
- Content Descriptors indicate content that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern
- Interactive Elements inform about interactive aspects of a product, including the users' ability to interact, the sharing of users' location with others, if in-app purchases of digital goods are completed, and/or if unrestricted internet access is provided.

RATING CATEGORIES

CONTENT DESCRIPTORS

INTERACTIVE ELEMENTS
Shares Location, Users Interact, Digital Purchases, Unrestricted Internet

WHERE TO FIND ESRB RATING INFO ON PHYSICAL (BOXED) GAMES



Physical (boxed) video games available for retail sale or rental in the United States and Canada display the Rating Category on the front of the package and Content Descriptors on the back. They may also display a

notice reading "Online Interactions Not Rated by the ESRB" that indicates possible exposure to user-generated content that has not been considered in the ESRB rating.

DIGITALLY DELIVERED GAMES AND APPS

Many downloadable games carry ESRB ratings, including all those available through digital marketplaces like Microsoft's Xbox Live store, the Windows Store, Nintendo® eShop and the PlayStation® Store. Parents and other interested consumers can also check the ESRB age rating for mobile games and apps in the Google Play store, which just like the ratings for console downloadable games, are displayed prior to download.

ESRB WEBSITE & MOBILE APP

Complete rating information for all ESRB-rated video games and console downloadable games is available by searching at ESRB.org or using the free ESRB Rating Search App for iPhone®, Android™ and Windows® Phone.

RATING SUMMARIES

Rating Summaries are a supplementary source of information that give parents a detailed and straightforward description of exactly the kind of content they would want to know about when choosing a video game for their child, including specific examples of material that factored into a game's rating. Although Rating Summaries don't appear on game packages, they are available via the rating search on this website or right from the store by using the free ESRB Rating Search App. Rating Summaries are not available for mobile apps or games that are available solely as a download from a PC, console or handheld device.[1]

[1] ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD, ESRB ratings, in Entertainment software rating board, [online], [consulted 24 Jun 2017].

ملحق رقم 11: الرُّسومات التَّوضيحيَّة المعتمدة من طرف نظام المعلومات الأوروبِّيِّ حول الألعاب للدَّلالة على السِّن الأدنى الموصى به للعب بلعبة فيديو

PEGI 3

Avec cette classification, le contenu du jeu est considéré comme adapté à toutes les classes d'âge. Une certaine violence dans un contexte comique (par exemple les formes de violence présentes dans les dessins animés de type cartoon comme Bugs Bunny ou Tom & Jerry) est acceptable. L'enfant ne doit pas pouvoir associer le personnage à l'écran avec des personnages réels, ils doivent être totalement imaginaires. Le jeu ne doit pas comporter de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants. Le jeu ne doit faire entendre aucun langage grossier.

PEGI 7

Tout jeu qui obtiendrait normalement une classification 3 mais qui contient certaines scènes ou sons potentiellement effrayants peuvent être considérés comme convenant à cette classe.

PEGI 12

Les jeux vidéo montrant de la violence sous une forme plus graphique par rapport à des caractères imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine ou représentant des animaux identifiables, ainsi que des jeux vidéo montrant des scènes de nudité d'une nature légèrement plus graphique tomberaient dans cette classe d'âge. Toute grossièreté doit rester légère et ne pas inclure d'insultes à caractère sexuel.

PEGI 16

Cette classification s'applique lorsque la représentation de la violence (ou d'un contact sexuel) atteint un niveau semblable à celui que l'on retrouverait dans la réalité. Les jeunes gens de cette classe d'âge doivent également être en mesure de gérer un langage grossier plus extrême, le concept de l'utilisation de tabac et de drogues, et la représentation d'activités criminelles.

PEGI 18

La classification destinée aux adultes s'applique lorsque le degré de violence atteint un niveau où il rejoint une représentation de violence crue et/ou inclut des éléments de types spécifiques de violence. La violence crue est la plus difficile à définir car, dans de nombreux cas, elle peut être très subjective, mais de manière générale elle peut regrouper les représentations de violence qui donnent au spectateur un sentiment de dégoût. [1]

[1] PAN EUROPEAN GAME INFORMATION, Que sign…, op. cit.

ملحق رقم 11: الواصفات المستخدمة من طرف نظام المعلومات الأوروبِّيِّ حول الألعاب.

Langage grossier
Ce jeu contient des expressions grossières.

Discrimination
Ce jeu contient des images ou des éléments susceptibles d'inciter à la discrimination.

Drogue
Ce jeu illustre ou se réfère à la consommation de drogues.

Peur
Ce jeu risque de faire peur aux jeunes enfants.

Jeux de hasard
Ce jeu incite à jouer aux jeux de hasard ou enseigne leurs règles.

Sexe
Ce jeu montre des scènes de nudité et / ou des comportements ou des allusions de nature sexuelle.

Violence
Ce jeu contient des scènes violentes

En ligne
Possibilité de jouer à ce jeu en ligne.[1]

[1] Ibid.

البيبليوغرافيا

الكتب باللغة العربية:

01) العمر معن خليل، معجم علم الاجتماع المعاصر، عمان، الشروق، 2006، 438 ص.

02) المنتصر الكتاني فاطمة، الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية و علاقتها بمخاوف الذات لدى الأطفال، ط. 1، الشروق، عمان، 2000، 308 ص.

03) دليو فضيل، الاتصال، مفاهيمه- نظرياته- وسائله ،ط. 1، دار الفجر للنشر و التوزيع، القاهرة ، 2003، 194 ص.

04) ثابت ناصر، دراسات في علم الاجتماع التربوي، مع دراسة سوسيولوجية- تربوية ميدانية، ط. 1، مكتبة الفلاح، الكويت، 1992، 445 ص.

05) ديظير ملفين ل. و بول- روكيتش ساندرا ، نظريات وسائل الإعلام، كمال عبد الرؤوف (تر)، ط. 3، الدار الدولية للنشر و التوزيع، القاهرة، 1999، 482 ص.

06) سيد عبد الله معتز و محمد خليفة عبد اللطيف، علم النفس الاجتماعي، ط. 1، دار غريب للنشر و التوزيع، القاهرة، 2001، 721 ص.

07) شروخ صلاح الدين ، علم الاجتماع التربوي، ط. 1، دار العلوم للنشر و التوزيع، عنابة: 2005، 240. ص.

08) عدلي العبد عدلي عاطف، مدخل إلى الاتصال و الرأي العام، الأسس النظرية و الإسهامات العربية، ط. 1، دار الفكر العربي، القاهرة، 1997، 327 ص.

08) مصباح عامر، التنشئة الاجتماعية و السلوك ألانحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية، ط. 1، دار الأمة، الجزائر، 2003، 400 ص.

الكتب باللغات الأجنبية:

09) American Psychiatric Association, Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux, Julien Daniel et al. (Trad.), 4e éd. Paris, Masson, 2005, 1065 p.

10) ANGERS Maurice, Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines, Alger, Casbah Université, 1999, 381 p.

11) BALLE Francis et al., Dictionnaire des médias, Paris, Larousse, 1998, 281 p.

12) BALLE Francis, Médias et Société, Édition- Presse- Cinéma- Radio- Télévision- Internet, CD, DVD, 12e éd., Montchrestien, Paris, 2005, 728 p.
13) BARBUSSE Béatrice et GLYMANN Dominique, La Sociologie en Fiches, 1ère. éd., ellipses, Paris, 2005, 410 p.
14) BEITONE Alain et al., Sciences sociales, 2e édition, Paris, Sirey Éditions, 2000, 359 p.
15) BRETON Philippe et PROULX Serge, L'explosion de la communication, Casbah éditions, Alger, 2000, 320 p.
16) BRUNO Ollivier, Les sciences de la communication, Théories et acquis, 1ère. éd., ARMAND Colin, Paris, 2007. 284 p.
17) ESQUINAZY Jean- Pierre, L'écriture de l'actualité, Pour une sociologie du discours médiatique , PUG, Grenoble, 2002, 183 p.
18) GILLEQUIN-MAAREK Catherine et SOLEILHAC Nicole, Guide de la communication, Paris, Delagrave Éditions, 2002, 191 p.
19) GRAWITZ Madeleine, Méthode des sciences sociales, 11e éd., Paris, Dalloz, 2001, 1019 p.
20) GRAY E. David, Doing research in the real world, 1st. ed., Sage publication, London, 2004, 422 p.
21) LAHOUARI Addi, Les mutations de la société algérienne, Famille et lien social dans l'Algérie contemporaine, La découverte, Paris, 1999, 225 p.
22) LAMIZET Bernard, SILEM Ahmed et al., Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication, 1ère. éd., ellipses, Paris, 1997, 590 p.
23) LAZAR Judith, Sociologie de la communication de masse, 1e éd., Armand Colin, Paris, 1991, 240 p.
24) LOHISSE Jean, La communication, De la transmission à la relation, 1e éd., De Boeck Université, Bruxelles, 2001, 213 p.
25) MAIGRET Éric, Sociologie de la communication et des médias, 1e éd., Armand Colin, Paris, 2004, 287 p.
26) MARCHAND Pascal et all., Psychologie sociale des médias, Rennes, PUR 2004, 324 p.
27) MONTOUSSÉ Mark et RENOUARD Gille, 100 fiches pour comprendre la sociologie, Bréal Éditions, Bréal, 2006. 234 p.

28) PHAN Olivier et al., Jeux vidéo, alcool, cannabis, Prévenir et accompagner son adolescent, 1e édition, Solar éditions, France, 2017, 357 p.
29) RAYMOND Boudon et al., Dictionnaire de sociologie, Larousse, Paris : 2005, 279 p.
30) RIEFFEL Rémy, Sociologie des médias, 2e édition, Paris, Ellipses, 2005, 223 p.
31) SACRISTE Valérie, Communication et médias, Sociologie de l'espace médiatique, Vanves, Foucher, 2007, 384 p.
32) SFEZ Lucien, La communication, Paris, Que sais-je?, 2017, 128 p.
33) TISSERON Serge, Enfant sous influence, Les écrans rendent t- ils les enfants violents ? 1e éd., Armand Colin, Paris, 2002, 205 p.
34) TISSERON Serge et GRAVILLON Isabelle, Qui a peur des jeux vidéo ?, Paris, Albin Michel, 2008, 162 p.
35) TISSERON Serge, L'intimité surexposée, Paris, Rasmay, 2001, 179 p.

المجلات:

36) COURBET Marie-Pierre et COURBET Didier, Analyse de la réception des messages médiatique, Récits rétrospectifs et verbalisation concomitantes, Communication et langage, Janvier-Février- Mars 2009, n° 161, p. 117-135.
37) DAYAN Daniel, « Les mystères de la réception», Le Débat, septembre- octobre1992, n° 71, p. 141- 157.
38) WOLTON Dominique (dir.), «Système d'évaluation des jeux vidéo», Les jeux vidéo. Quand jouer, c'est communiquer, Hermès, Janvier- Février- Mars 2012, n° 62, p. 32.
39) David Greenspan et al., «Jeux vidéo et propriété intellectuelle, une perspective mondiale», OMPI Magazine, n° 4, Août 2014, p. 25-37.
40) SCHMOLL Patrick, «Les jeux vidéo violents : un espace de médiation», Culture en mouvement, Septembre 2003, n° 60, p. 46-49.
41) JENSEN Klaus Bruhn et ROSENGREN Karl Erick, Cinq traditions à la recherche du public, Hermès, Éric Macé et Daniel Dayan (trad.), n° 11-12, 1993, p. 281-310.

المجلات الالكترونية:

42) N'TIC WEB, «Marché du jeu vidéo en Algérie, L'informel occupe le terrain», N'TIC Web, [en ligne], Avril 2010, n° 43, [consulté le 11 février 2016], http://www.nticweb.com/jeux/14-dossiers/4803-marche-du-jeu-video-en-algerie-linformel-occupe-le-terrain.html

43) N'TIC WEB, «Marché du jeu vidéo en Algérie: L'informel occupe le terrain», N'TIC Web, [en ligne], Avril 2010, n° 43, [consulté le 11 février 2016], http://www.nticweb.com/jeux/14-dossiers/4803-marche-du-jeu-video-en-algerie-linformel-occupe-le-terrain.html?showall=&start=2

المذكرات و الرسائل:

44) أكلي فضيلة، دراسة استهلاك المراهق للصورة التلفزيونية، دراسة ميدانية حول تأثير القنوات الرقمية الغربية على مراهقي كل من حي باب الواد– الأبيار– حيدرة، عبد الغني مغربي (مشرف)، مذكرة ماجستير، علم الاجتماع، جامعة الجزائر 2، 2007، 255 ص.

45) بلخامسة كريمة، إشكالية التلقي عند كاتب ياسين، بلعلى آمنة (مشرفا)، أطروحة دكتوراه، أدب عربي، جامعة مولود معمري، 2012، 321 ص.

46) دالي كنزة، تلقي الرسالة الإعلامية من طرف الأطفال و أثرها على سلوكم الاجتماعي، دراسة ميدانية حول ألعاب الفيديو العنيفة ، عبد اللاوي حسين (مشرفا)، مذكرة ماجستير، علم الاجتماع، جامعة الجزائر 2، 2012، 87 ص.

47) قويدر مريم، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، علي قسايسية (مشرف)، مذكرة ماجستير، علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر 3، 2012، 312 ص.

48) همال فاطمة، دراسة الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائيات مدينة باتنة، عيساوي أحمد (مشرفا) مذكرة ماجستير، علوم الإعلام و الاتصال، 2012، جامعة الحاج لخضر، 384 ص.

المواقع الالكترونية باللغة العربية:

49) منظمة الصحة العالمية، الاضطراب الناجم عن اللعب ، [عبر الشبكة]، [تصفح في 4 جوان 2018]، http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/ar.

50) الديوان الوطني للإحصاء، الجزائر بالأرقام، نتائج 2013-2015، [على الانترنت]، [تمت الزيارة في 13 مارس 2017]، http://www.ons.dz/IMG/pdf/AQC_-_2015_-_Arabe_.pdf

المواقع الالكترونية باللغة الأجنبية:

51) ACTIVISION, Call of Duty®: Black ops III, How far will you go?, in Activision, [online], [consulted 18 Jun 2018], https://www.activision.com/games/call-of-duty/call-of-duty-black-ops-3

52) ARCHER John, Différences sexuelles dans le développement de l'agressivité, de la petite enfance à l'âge adulte, sur Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants, [en ligne], publier en Janvier 2012, [consulté le 02 Novembre 2012], http://www.enfant-encyclopedie.com/agressivite-agression/selon-experts/differences-sexuelles-dans-le-developpement-de-lagressivite-de

53) ATARIMANIA, Atari 2600 VCS Ads - Control Video Corporation, in Atarimania, [online], [consulted 22 March 2017], http://www.atarimania.com/list_ads_atari_publisher-language-_2618-2-_2.html

54) BLANCHET Alexis, Download, Une courte histoire de la dématérialisation des jeux vidéo, sur OpenEdition, [en ligne], mis en ligne le 30 Août 2012, [consulté le 02 Novembre 2012], https://journals.openedition.org/map/642

COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANISATION, Rating system, in Computer Entertainment Rating organization, [online], [consulted 16 September 2017], http://www.cero.gr.jp/e/rating.html

55) ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD, ESRB ratings, in Entertainment software rating board, [online], [consulted 24 Jun 2017], http://www.esrb.org/ratings/

56) GOSSO Yumi et CARVALHO Ana maria Almeida, Le jeu et le contexte culturel, sur Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants, [en ligne], [consulté le 13 Juillet 2013], http://www.enfant-encyclopedie.com/documents/Gosso-CarvalhoFRxp1.pdf.

57) GÖTTLICH Paul, Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law, [on line], in European Audiovisual Observatory [accessed 08 March 2018], https://rm.coe.int/09000016807833e2
58) GTA NETWORK FRANCE, Les personnages, sur Votre guide GTA 5, [en ligne], [consulté le 15 Juin 2018], https://www.grandtheftauto5.fr/personnages.html
59) Hart Jennifer L. et TANNOCK Michel T., Combats ludiques et jouets de guerre chez les jeunes enfants, sur Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants, [En ligne], [consulté le 13 Juillet 2013], http://www.enfant-encyclopedie.com/documents/Hart-TannockFRxp1.pdf.
60) HORIZONS ET DEBATS, Comment les jeux vidéo apprennent à nos enfants à tuer ? sur Horizons et débats, [en ligne], [consulté le 23 Mai 2012], www. Horizons- et- débats.ch/13/comment % 20 les % jeux .htm -21k
61) INTELLIVISION, PlayCable, Adaptateur tv Intellivision / cable (modèle PCR), sur Intelevision, [en ligne], [consulté le 22 Mars 2017], http://www.intellivisionlives.com/bluesky/hardware/playcable_tech.html
62) LEDINGHAM Jan E. et al., La violence dans les médias, Ses effets sur les enfants, sur Réseau Santé en français de la Saskatchewan, [en ligne], [consulté le 19 Juin 2018], http://www.rsfs.ca/opFichier/la_violence_dans_les_medias_A6VuwMKTCxAD_6946.pdf
63) MEDIAMAGIC, Nintendo famicom disk system, in MediaMagic, [online], [consulted 15 March 2017], https://www.mediamagicbox.com/product/nintendo-famicom-disk-system/
64) ORGANISATION MONDIALE DE LA SANTÉ, Facteurs de risque, sur organisation mondiale de la santé, [en ligne], [consulté le 13 Septembre 2014], http://www.who.int/topics/risk_factors/fr/
65) ORGANISATION MONDIALE DE LA SANTE, Rapport mondial sur la violence et la santé, [en ligne], [consulté le 16 Avril 2014],
http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42545/9242545619_fre.pdf?sequence=1
ORGANISATION MONDIALE DE LA SANTE, Santé de la mère, du nouveau-né, de l’enfant et de l’adolescent, sur organisation

mondiale de la santé, [en ligne], [consulté le 4 Juin 2018], http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/fr/
66) PAN EUROPEAN GAME INFORMATION, Pan european game information, sur Pan european game information, [en ligne], [consulté le 06 Octobre 2016], http://www.pegi.info/fr/index/id/65
67) PAN EUROPEAN GAME INFORMATION, L'organisation PEGI, sur Pan european game information, [en ligne], [consulté le 06 Octobre 2016], http://www.pegi.info/fr/index/id/65
68) PAN EUROPEAN GAME INFORMATION, Que signifient les logos, sur Pan European Game Information, [En ligne], [consulté le 10 Juin 2018], https://pegi.info/fr/page/que-signifient-les-logos
69) PLAYSTATION, Call of Duty®: Black Ops III, Fonctionnalités, sur PlayStation, [en ligne], [consulté le 06 Jun 2018], https://www.playstation.com/fr-fr/games/call-of-duty-black-ops-3-ps4/
70) PLAYSTATION, Call of Duty®: Black Ops III, une nouvelle campagne, sur Playstation [en ligne], [consulté le 06 Jun 2018], https://www.playstation.com/fr-fr/games/call-of-duty-black-ops-3-ps4/
71) PLAYSTATION, Call of Duty®: Black Ops III, Fonctionnalités, sur PlayStation, [en ligne], [consulté le 18 Juin 2018], https://www.playstation.com/fr-fr/games/call-of-duty-black-ops-3-ps4/
72) PLAYSTATION EUROPE, Call of Duty: Black Ops III - Awakening | Der Eisendrache trailer | PS4, in Playstation Europe, [online], [consulted 10 Jun 2018], https://www.youtube.com/watch?v=S_qyJ4c4fYs
73) PLAYSATION, Grand Theft Auto V, Fonctionnalités, sur PlayStation, [en ligne], [consulté le 18 juin 2018].
74) PLAYSTATION, Grand Theft Auto San Andreas, Fonctionnalités, sur PlayStation, [en ligne], [consulté le 18 Juin 2018], https://www.playstation.com/fr-fr/games/grand-theft-auto-san-andreas-ps2/
75) PLAYSTATION, Grand Theft Auto San Andreas, Panorama, sur PlayStation, [en ligne], [consulté le 18 Juin 2018], https://www.playstation.com/fr-fr/games/grand-theft-auto-san-andreas-ps2/

76) PLAYSTATION, WWE® SmackDown® vs. Raw® 2011, sur PlayStation, [en ligne], [consulté le 15 Juin 2018], https://www.playstation.com/fr-fr/games/wwe-smackdown-vs-raw-2011-ps3/
77) RÉSEAU ÉDUCATION –MÉDIAS, Comprendre le système de classement, sur Réseau éducation –médias, [en ligne], [consulté le 04 Février 2011], http: //www. Media-awareness.ca/francais/parents/jeux-videos/ système –classement –jeux.cfm
78) RÉSEAU ÉDUCATION –MÉDIAS, La violence, sur réseau éducation –médias [en ligne], [consulté le 4 Février 2011], www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux-videos/inquietudes/violence-jeux.cfm
79) RÉSEAU ÉDUCATION –MÉDIAS, Recherche sur les effets de la violence dans les médias, sur Réseau éducation –médias, [en ligne], [consulté le 22 Février 2011], http:www.media–awareness.ca/francais/enjeux/violence/recherche_effet
80) ROCKSTAR GAMES, Franklin, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018], https://www.rockstargames.com/V/info/mft/franklin
81) ROCKSTAR GAMES, Heists, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018], https://www.rockstargames.com/V/info/heists
82) ROCKSTAR GAMES, Grand theft auto San Andreas, Information, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018], https://www.rockstargames.com/games/info/sanandreas
83) ROCKSTAR GAMES, Introduction, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018], https://www.rockstargames.com/V/info/mft
84) ROCKSTAR GAMES, Michael, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018], https://www.rockstargames.com/V/info/mft/michael
85) ROCKSTAR GAMES, Overview, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018], https://www.rockstargames.com/V/info?fbclid=IwAR2xhp5CIYtlga5Ry0vdo2NaTuXi7zeA_ZGuMSsbZC4VzevL7BSrFJqboEc
86) ROCKSTAR GAMES, ‘Recreational Activity’, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018], https://www.rockstargames.com/V/info/recreationalactivity

87) ROCKSTAR GAMES, Trevor, in Rockstar games, [online], [consulted 18 Jun 2018], https://www.rockstargames.com/V/info/mft/trevor
88) SMITH Peter K. et PELLEGRINI Anthony, Apprendre en jouant, sur Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants, [en ligne], [consulté le 20 Juillet 2018], http://www.enfant-encyclopedie.com/sites/default/files/textes-experts/fr/77/apprendre-en-jouant.pdf
89) Tremblay, Richard et al., Prévenir la violence par l'apprentissage à la petite enfance. Montréal, sur Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants, [en ligne], [consulté 22 juin 2013], http://www.excellence-jeunesenfants.ca/documents/Tremblay_RapportAgression_FR.pdf
90) VIROLE Benoit, Du bon usage des jeux vidéo, Clinique psychothérapeutique du virtuelle, sur Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, [en ligne], [consulté le 19 Février 2011], http://www.omnsh.org/spip.php?aricle90

الأقراص المضغوطة:

91) CAPCOM PRODUCTION STUDIO 4, Resident Evil 4, [DVD], éd. Capcom, Japon: 2005.

القوانين:

92) الجزائر، رئاسة الجمهورية، الأمر رقم 05- 02 المؤرخ في 18 محرم 1426 هـ الموافق لـ 27 فيفري 2005، يعدل و يتمم القانون رقم القانون رقم 84-11 المؤرخ في 09 رمضان عام 1404 الموافق لـ 09 يونيو 1984 المتضمن قانون الأسرة، الجريدة الرسمية، العدد 15، 27 فيفري 2005، ص. 18.
93) الجزائر، رئاسة الجمهورية، القانون رقم 84-11 المؤرخ في 09 رمضان عام 1404 هـ الموافق لـ 09 يونيو 1984 المتضمن قانون الأسرة، الجريدة الرسمية، العدد 24، 9 جوان 1984، ص. 910.
94) الجزائر، رئاسة الحكومة، المرسوم التنفيذي رقم 05-207 المؤرخ في 26 ربيع الثاني عام 1426 هـ الموافق لـ 04 يونيو 2005 المحدد لشروط و كيفيات فتح و استغلال

مؤسسات التسلية و الترفيه قاعات الألعاب، الجريدة الرسمية، العدد 39، 5 جوان 2005، ص. 6.

الوثائق الداخلية:

95) مديرية البرمجة و متابعة الميزانية لولاية بجاية، الدليل الاحصائي لولاية بجاية 2016، بجاية، 2017، 192 ص.

الجرائد اليومية الناطقة بالعربية:

96) حميش سامية ، حقيقة الحوت الأزرق و من هم ضحاياه !!!، على الحوار [عبر الانترنت]، منشور في 11 دسيمبر 2017، [تصفح يوم 29 ماي 2018]، http://elhiwardz.com/national/105928

97) ضيف الله إيمان ، لعبة "الحوت الأزرق" تسخّر الجن لقتل الأطفال،على النهار On line،[عبر الانترنت]، منشور في 21 ديسمبر 2017، [تصفح يوم 29 ماي 2018]، لعبة-الحوت-الأزرق-تسخّر-الجن-لقتل-الأط//https://www.ennaharonline.com

الجرائد اليومية الناطقة بالفرنسية:

98) ABANE Meziane, La Baleine bleue, le «jeu» qui pousse les jeunes au suicide, sur El Watan, [en ligne], publié le 15 Décembre 2017, [consulté le 29 Mai 2018], https://www.elwatan.com/edition/actualite/la-baleine-bleue-le-jeu-qui-pousse-les-jeunes-au-suicide-15-12-2017