الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة محمد البشير الإبراهيمي

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

شعبة علم الاجتماع

تخصص: ماستر علم اجتماع التربية

أثر الرأسمال الرمزي للألعاب الالكترونية على قيم الشباب
-دراسة ميدانية لعينة من لاعبي البوبجي -

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

من إعداد :

1. بلخضر شيماء
2. صيودة سمية

اشراف الأستاذة:

* شرغال فيروز

الموسم الجامعي : 2022/2021

نحمد الله سبحانه عز و جل على إتمام هذا العمل و على ما وصلنا إليه في مسيرتنا.

و بكل امتنان نقدم جهدنا المتواضع مقرونا بالشكر و العرفان إلى من وضعت لمساتها التصويبية و أغنت البحث بملاحظاتها القيمة و تابعت البحث بكل اهتمام لتغنيه بعلمها الواسع و خبرتها الكبيرة... الأستاذة

شرغال فيروز

و كل الشكر و عظيمه إلى أساتذتنا الأجلاء و إدارة قسم علم اجتماع بجامعة محمد البشير الإبراهيمي

فهرس المحتويات:

المحتوى **الصفحة**

شكر و تقدير

فهرس المحتويات.

فهرس الجداول

مقدمة

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة

I. أسباب اختيار الموضوع..... 4

II. أهمية الدراسة..... 5

III. أهداف الدراسة..... 6

IV. إشكالية الدراسة 7

V. فرضيات الدراسة..... 8

VI. تحديد مفاهيم الدراسة..... 9

VII. منهج الدراسة..... 12

VIII. الدراسة الاستطلاعية..... 13

IX. عينة البحث و التعريف بميدان الدراسة..... . 15

X. تقنيات و مصادر جمع المادة العلمية..... 17

XI. الدراسات السابقة..... 19

XII. المقاربة السوسيولوجية..... 23

/لفصل الثاني: البعد الإجتماعي للعبة البوبجي

تمهيد

1. علاقة الرأسمال الرمزي بالرأسمال الاجتماعي (البعد الاجتماعي) 26
2. خصائص مرحلة الشباب. 27
3. قيم الشباب في ظل التكنولوجيا. 28
4. فوائد الألعاب الإلكترونية 30
5. دوافع الشباب للألعاب. 31
6. دور الألعاب الإلكترونية في قضاء وقت الفراغ. 33
7. دور الألعاب الإلكترونية في تكوين علاقات اجتماعية (العلاقات الاجتماعية).35
8. شبكة العلاقات للشباب. 37
9. الفضاء الافتراضي و قيم الشباب. 39
10. تحليل البعد الاجتماعي للعبة. 42
11. نتائج الفرضية الأولى. 43

خلاصة

/لفصل الثالث: البعد الثقافي للعبة البوبجي

تمهيد

1. الرأسمال الثقافي و علاقته بالرأسمال الرمزي 46
2. أنواع الأجهزة المستعملة في ممارسة الألعاب الإلكترونية 47
3. قيم الشباب نحو هويتهم. 49
4. أثر لغة اللعب على هوية الشاب 51
5. دور التكنولوجيا في نقل التقاليد. 53
6. دور الألعاب الإلكترونية في الغزو الثقافي 55
7. الهوية و الفضاء الافتراضي. 57
8. الطابع الاقتصادي للألعاب الإلكترونية. 59
9. تحليل البعد الثقافي للعبة بوبجي 61
10. نتائج الفرضية الثانية. 62

خلاصة

الفصل الرابع: البعد الإيديولوجي للعبة البوبجي

تمهيد

1. تعريف لعبة بوبجي. 65
2. توجهات الشباب الإيديولوجية من خلال الألعاب الإلكترونية. 66
3. الألعاب الالكترونية و الحرب النفسية. 68
4. وعي الشباب حول مضمون لعبة بوبجي. 70
5. الثقافة اللا مادية و قيم الشباب. 72
6. دور الألعاب الالكترونية في عملية التنشئة. 74
7. تحليل البعد الإيديولوجي للعبة بوبجي. 75
8. نتائج الفرضية الثالثة 78
9. النتيجة العامة. 79

خاتمة

قائمة المراجع

فهرس الجداول:

عنوان الجدول	الصفحة
جدول رقم (1): يوضح توزيع عينة البحث حسب الجنس.	15
جدول رقم (2): يوضح توزيع عينة البحث حسب السن.	15
جدول رقم (3): يوضح توزيع عينة البحث حسب المستوى التعليمي.	16
جدول رقم (4): يوضح توزيع عينة البحث حسب الحالة المهنية.	16
جدول رقم (5): يوضح علاقة مميزات اللعبة بالدافع إلى اللعب.	28
جدول رقم (6): يوضح علاقة الجنس بطريقة قضاء وقت الفراغ.	31
جدول رقم (7): يوضح علاقة فائدة لعبة بوبجي في الحياة الواقعية بتشكيل صداقات.	33
جدول رقم (8): يوضح علاقة تفضيل اللعب مع النمط المفضل للعب.	35
جدول رقم (9): يوضح علاقة الصداقة الافتراضية بالدافع إلى اللعب.	37
جدول رقم (10): يوضح علاقة الصداقة الافتراضية بالأوقات المفضلة لممارسة لعبة بوبجي.	40
جدول رقم (11): يوضح تفاصيل فكرة لعبة البوبجي	42
جدول رقم (12): يوضح علاقة نوع الجهاز المستعمل في اللعب بالاستفادة من القرصنة.	48
جدول رقم (13): يوضح علاقة طريقة التواصل بين اللاعبين داخل اللعبة بإبراز التقاليد.	49
جدول رقم (14): يوضح علاقة اللغة المفضلة في ممارسة لعبة بوبجي بطريقة التواصل مع صديق أجنبي.	52
جدول رقم (15): يوضح علاقة اللغة المفضلة في ممارسة لعبة بوبجي باستخدام الجنسية الحقيقية.	54
جدول رقم (16): يوضح علاقة اللغة المفضلة في ممارسة لعبة بوبجي بطريقة التواصل مع صديق عربي.	55
جدول رقم (17): يوضح علاقة المستوى التعليمي باستخدام الجنسية الحقيقية داخل اللعبة.	57
جدول رقم (18): يوضح علاقة نوع الجنس في اللعبة بالرغبة في الحصول على ميزات إضافية.	59
جدول رقم (19): يوضح بعض دلالات محتوى لعبة البوبجي	61
جدول رقم (20): يوضح ماهية لعبة البوبجي	65
جدول رقم (21): يوضح علاقة المستوى التعليمي بموقف اللاعب من الجنسيات.	67
جدول رقم (22): يوضح علاقة المستوى التعليمي برفض اللعب مع الجنسيات الأخرى.	68

جدول رقم(23): يوضح علاقة المستوى التعليمي بالتأثر بتقاليد بلد أخر.	**71**
جدول رقم(24): يوضح علاقة الجنس بالتأثر بتقاليد بلد أخر.	**73**
جدول رقم(25): يوضح إستراتيجية الأسلحة و توزيعها في لعبة البوبجي	**75**
جدول رقم(26): يوضح الأقاليم الجيوسياسية للعبة البوبجي	**76**

مقدمة

المقدمة:

إن أهم انجازات التكنولوجيا ظهور ما يعرف بالوسائط الحديثة من حواسيب وهواتف ذكيه و لوحات الكترونية مربوطة بالشبكة العنكبوتية، هذه الوسائط أعادت تشكيل حياة الشباب حيث أصبحوا تابعين لهده لها و لا يستغنون عنها في حياتاهم اليومية، وتنعكس فعالية وسائل التكنولوجيا الحديثة الغربية على الشباب في الدول النامية و لا سيما العربية منها، وعلى وجه الخصوص الجزائر وذلك لمنافستها لمضمون العادات و التقاليد و القيم المتوارثة من جيل لجيل، فهذه التكنولوجيات الحديثة و المستوردة تعد حاليا من بين الوسائط في عملية التنشئة الاجتماعية.

ومن بين هذه الوسائط الترفيهية الحديثة التي لاقت رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة هي الألعاب الالكترونية التي تنتمي إلى ثقافة الوسائط الجديدة المسندة لتكنولوجيا الرقميات، فبعدما كانت الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك العاب فيديو تلعب عن طريق الشبكة العنكبوتية و الأجهزة الرقمية، إضافة إلى أنها مست جميع مجالات الحياة.

ولعل من بين هذه الألعاب والتي أحدثت ضجة واسعة في العالم العربي عموما و الجزائر خصوصا هي لعبة بوبجي، التي جاءت نتيجة للطفرة التكنولوجية و التي أدت إلى اختلاف حياتنا بكل تفاصيلها، حيث أصبح الشباب يجلس على هواتفهم أو حواسيبهم و لا يتفاعلون مع محيطهم، ويكتفون بممارسة هذه اللعبة، لإشباع حاجاتهم و ملئ وقت فراغهم بالتسلية و الترفيه عن أنفسهم و هو نوع من الانفصال عن العالم الواقعي الممتلئ بالمشاكل و الضغوطات، ليدخلوا عالما جديدا من الإثارة والمغامرة و القوة.

إن الانتشار الواسع لهده اللعبة يثير جدل وتساؤلات كثيرة من قبل العديد من التخصصات حول أثرها من حيث ايجابياتها و سلبياتها على الشباب.

فلعبة بوبجي ليست لمجرد التسلية و إنما هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة لتحقيق غايات تستهدف تنشئة الشباب، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمصات و تفرض عليه الانغماس في فضاء معين من حرب فكرية أو عسكرية أو ثقافية أو إيديولوجية، كما تمكن تقريب اللاعب بين الخيال و الواقع.

تأسيسا على ما سبق ونظرا لأهمية انتشار مثل هده الألعاب خاصة في أوساط الشباب الجزائري و لما لها دور في تفعيل سلوكهم و اهتماماتهم باعتبارهم فئة حساسة و مؤثرة ، نحن كباحثين ارتأينا للكشف عن أثر هذه اللعبة و مضامينها الاجتماعية و الثقافية و الإيديولوجية ومكوناتها على الشباب الجزائري .

اعتمدنا على الطريقة الامبريقية في بناء العمل و هي طريقة الدمج بين الإطار النظري و الميداني، و على هذا الأساس قمنا بتقديم دراستنا في أربعة فصول، تضمن الفصل الأول الإطار المنهجي للدراسة،; و فيه تناولنا تحديد الإشكالية مع توضيح أسباب و أهداف و كذا أهمية هذا الموضوع و طرح الفرضيات المراد التنبؤ بصحتها، بالإضافة إلى تحديد المفاهيم الخاصة بمتغيرات بحثنا و المنهج و العينة و أدوات جمع البيانات وكذا الدراسات السابقة و المقاربات السوسيولوجية للموضوع.

أما الفصل الثاني تحت عنوان البعد الاجتماعي للعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب و تناولنا فيه علاقة الرأسمال الرمزي بالرأسمال الاجتماعي، خصائص الشباب، قيم الشباب في ظل التكنولوجيا، فوائد الألعاب الإلكترونية، دور الألعاب الإلكترونية في قضاء وقت الفراغ، دوافع الشباب لممارسة الألعاب

الالكترونية، دور الألعاب الإلكترونية في تكوين علاقات اجتماعية، شبكة العلاقات للشباب، الفضاء الافتراضي و قيم الشباب و تحليل البعد الاجتماعي للعبة، و هو ما يسمح بمناقشة نتائج الفرضية الأولى.

الفصل الثالث تحت عنوان البعد الثقافي للعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب و تناولنا فيه الرأسمال الرمزي و علاقته بالرأسمال الثقافي، أنواع الأجهزة المستعملة في ممارسة اللعبة، دور التكنولوجيا في نقل التقاليد، دور الألعاب الالكترونية في الغزو الثقافي، أثر لغة اللعب على هوية الشباب، الهوية و الفضاء الافتراضي، قيم الشباب نحو هويتهم، الطابع الاقتصادي للألعاب الإلكترونية و تحليل البعد الثقافي للعبة، هو ما يسمح بمناقشة نتائج الفرضية الثانية.

الفصل الرابع تحت عنوان البعد الإيديولوجي للعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب و تناولنا فيه التعريف بلعبة بوبجي، توجهات الشباب الإيديولوجية من خلال الألعاب الالكترونية، الألعاب الالكترونية و الحرب النفسية، وعي الشباب حول مضمون اللعبة، دور الألعاب الإلكترونية في عملية التنشئة الاجتماعية و تحليل البعد الإيديولوجي للعبة بوبجي، و هو ما يسمح بمناقشة نتائج الفرضية الثالثة و عرض النتيجة العامة و الخاتمة.

/لفصل الأول:الإطار المنهجي للدراسة

I. **أسباب اختيار الموضوع.**

II. **أهمية الدراسة.**

III. **أهداف الدراسة.**

IV. **إشكالية الدراسة .**

V. **فرضيات الدراسة.**

VI. **تحديد مفاهيم الدراسة.**

VII. **منهج الدراسة.**

VIII. **الدراسة الاستطلاعية.**

IX. **عينة البحث و التعريف بميدان الدراسة.**

X. **تقنيات و مصادر جمع المادة العلمية.**

XI. **الدراسات السابقة.**

XII. **المقاربة السوسيولوجية.**

I. أسباب اختيار الموضوع:

1- أسباب ذاتية:

- وجود اهتمام شخصي بموضوع الألعاب الالكترونية، وعلى وجه الخصوص لعبة بوبجي لممارسة بعض الأقارب و الأصدقاء لها و تأثيرها عليهم.

- الميل و الرغبة في فهم أسباب انجذاب الشباب للعبة بوبجي دون غيرها من الألعاب الالكترونية.

2- أسباب موضوعية:

- الفضول العلمي لموضوع دراستنا.

- اختبار موضوعي للمعارف المنهجية من خلال استخدام شبكة الملاحظة لجمع البيانات حول موضوعنا.

- الكشف عن أسباب إقبال الشباب لممارسة لعبة بوبجي.

- محاولة تقديم دراسة سوسيولوجية لهذا النوع من المواضيع.

- تزويد المكتبة بدراسة علمية تهتم بالألعاب الالكترونية و قيم الشباب.

II. أهمية الدراسة:

يواجه الشباب اليوم تحديات كبيرة أبرزها الفراغ و الاستلاب نحو ثقافة و رفاهية المجتمعات الأخرى فهي لعبة تحمل ألوانا مختلفة من المضامين و تقدم بشكل يستهوي الشباب و خصوصياته العمرية، حيث أن المضامين التي تحملها لعبة بوبجي تجذب الكثير من الشباب خاصة مع غياب فضاءات ملء الفراغ، و هي ذات مضمون متنوع من الوسائل و مواقع اللعب وتحمل العديد من ميادين القتال، بحيث تسمح للشباب بالعيش في فضاء افتراضي متنوع.

III. أهداف الدراسة:

1/ فهم المضامين التي تستهوي الشباب نحو لعبة بوبجي.

2/ محاولة الكشف عن تأثير البعد الاجتماعي للعبة على قيم الشباب.

3/ محاولة معرفة مدى تأثير البعد الثقافي للعبة بوبجي على قيم الشباب.

4/ محاولة معرفة مدى تأثير البعد الإيديولوجي للعبة بوبجي على قيم الشباب.

IV. إشكالية الدراسة:

يتسم العصر الذي نعيش فيه بالتطور السريع للعلم و التقنية التكنولوجية. كما يعتبر عصر تنامي الاهتمام بالشباب على نحو لم تعرفه العصور السابقة. تعتبر الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة من المبتكرات الحديثة و التي ارتبطت بظهور الانترنت مما زاد درجة الاهتمام و التأثير خاصة على السلوك الإنساني، حيث انتشرت هذه الألعاب بشكل كبير بمختلف أشكالها و أنواعها و احتلت مكانة واسعة في أوساط الشباب.

تعتبر الألعاب الالكترونية جزءا صغيرا من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، حيث تمارس هذه الأخيرة عبر أجهزة عدة و مختلفة بالحواسيب، البلاي ستايشن، و الهواتف النقالة.

و قد أصبحت هذه الألعاب الالكترونية منتشرة بشكل واسع و سريع في مختلف المجتمعات، و مست جميع فئات المجتمع، لسهولة استخدامها و إتاحتها الفرصة لمستخدميها بممارستها في أي مكان و زمان.

حيث تعطي إمكانية اختراع عالم خيالي مختلف كليا عن الواقع أو بديل له، وكذلك إن العالم المخترع فيها عبارة عن تقليد ومحاكاة للعالم الحقيقي مثلما نجده في ألعاب الفيديو الحديثة. و عند الحديث عن ألعاب الفيديو نذكر لعبة بوبجي الشهيرة، و هي لعبة حربية و شكل جديد في عالم ألعاب الفيديو الذي يتقدم بخطى متسارعة.

و قد شهدت هذه اللعبة رواجا كبيرا بين الشباب باختلاف أعمارهم و مستوياتهم التعليمية، الثقافية و الاجتماعية.

تفوقت هذه الأخيرة على معظم الألعاب الموجودة على ساحة ألعاب الفيديو، فكان لها وزن ثقيل و أصبحت في مقدمة الألعاب المنزلة.

تتخذ لعبة البوبجي من البرامج الحربية و القتالية وسيلة لنقل ثقافات ومعارف كثيرة عن استراتيجيات الحروب من خلال تفعيل اللاعب لحسابه بالرغم من أنها ليست مجانية في مستوياتها. إلا أن اللاعب يندمج في معارك وهمية مع لاعبين آخرين في مكان آخر من العالم. حيث أنها تلغي كل المحددات الزمانية و المكانية مما يسمح بتوسيع دائرة اللعب. مما يؤدي إلى تشكيل و ربط العديد من العلاقات الافتراضية التي تخلق لهم نوعا من الألفة و الهروب من تعقيدات و قيود العالم الواقعي.

و يتوجه الشباب نحو هذا النوع من الألعاب بالرغم من إدراكهم أنه عالم من الخيال و نجد أنهم يتفاعلون مع أحداثها و يندمجون مع كل ما تحمله اللعبة من مضامين و أبعاد اجتماعية و ثقافية و إيديولوجية و تعكس هذه المضامين الخاصة باللعبة درجة تفاعل الشباب للعديد من الدلالات و المعاني التي تعكس قيمة و درجة وعيه و فهمه لكلما تحمله هذه اللعبة من مضامين سواء على المستوى الاجتماعي أو الثقافي أو الإيديولوجي.

من خلال ما سبق نطرح التساؤل التالي:

هل الرأسمال الرمزي الذي تحمله لعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب؟

و للإجابة عن هذا التساؤل العام نطرح الأسئلة الفرعية التالية:

- هل البعد الاجتماعي لمضمون لعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب؟
- هل البعد الثقافي لمضمون لعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب؟
- هل البعد الإيديولوجي لمضمون لعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب؟

V. فرضيات الدراسة:

تعرف الفرضية: " على أنها إجابة مؤقتة لسؤال البحث ، يمكن تعريفها حسب الخصائص الثلاث المتمثلة في التصريح، التنبؤ و وسيلة للتحقق الإمبريقي ". [1]

و على ضوء الإشكالية و الأهداف المذكورة سابقا، يعمل بحثنا هذا على التحقق من الفرضيات التالية:

*** الفرضية الأولى:**

- يؤثر البعد الاجتماعي للعبة بوبجي على قيم الشباب الممارسين لها.

*** الفرضية الثانية:**

- يؤثر البعد الثقافي للعبة بوبجي على قيم الشباب الممارسين لها.

*** الفرضية الثالثة:**

- يؤثر البعد الإيديولوجي للعبة بوبجي على قيم الشباب الممارسين لها.

[1] موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة بوزيد صحراوي و آخرون. ط2، دار القصبة للنشر، الجزائر، 2004، ص(150)

VI. تحديد مفاهيم الدراسة:

1- مفهوم الرأسمال الرمزي:

يقصد به الموارد المتاحة للفرد نتيجة امتلاكه سمات متعددة كالشرف، الهيبة، السمعة الطيبة، السيرة الحسنة التي يتم إدراكها و تقييمها من جانب أفراد المجتمع.

و يرى " بيار بورديو": أن الرأسمال الرمزي هو مثل أي ملكية أو أي نوع من رأس المال: طبيعي، اقتصادي، ثقافي، اجتماعي، يكون مدركا من جانب فاعلين اجتماعيين تسمع لهم مقولات إدراكهم بمعرفتها و الإقرار بها و منحها قيمة.[1]

التعريف الإجرائي:

هو مجموعة الأبعاد و المضامين ذات الدلالات التي تحملها لعبة البوبجي.

[1] حسان تريكي، استراتيجيات مراكمة الرأسمال الثقافي، الرمزي و الاجتماعي، مجلة التواصل في العلوم الإنسانية و الاجتماعية، المجلة25، العدد2، جامعة الشاذلي بن جديد، الطارف، الجزائر،2019، ص(187).

2- مفهوم الألعاب الالكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب، و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. [1]

التعريف الإجرائي للعبة بوبجي:

هي نوع من الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الحواسيب أو الهواتف الذكية أو الألواح الإلكترونية، تستهوي الشباب و هي ذات طابع حربي تنافسي تتضمن مستويات عديدة.

[1] زينب سالم أحمد عبد الرحمن، الطفل العربي و الثقافة الإلكترونية، دار العلم و الإيمان للنشر و التوزيع،ط1، مصر، ص(27).

3- مفهوم القيم:

1- يرى إيميل دوركايم: "أن لكل مجتمع من المجتمعات البشرية نظاما أخلاقيا يمثل حقيقة اجتماعية، و قد لعب هذا النظام الأخلاقي دورا في نظام تقسيم العمل."

"كما أن القاعدة الأخلاقية لا تنبثق عن الفرد و لكن المجتمع هو لسان القيم و مصدر القيم العليا وأنها "أي القيم" نتاج اجتماعي لعوامل اجتماعية ويعتمد النظام الأخلاقي على البناء الاجتماعي للمجتمع الذي يوجد في إطاره و ليس هناك نظام أخلاقي واحد لكل المجتمعات و لكن لكل مجتمع نظامه الأخلاقي الذي يحتاجه والذي يتعدد من خلال ما هو مرغوب فيه اجتماعيا."

2- حسب ماكس فيبر: القيم هي: "الموجهات التي تفرض نمط أو شكل السلوك و تتضمن هذه القيم بعض الأوامر التي تعلم سلوك الإنسان بطريقة ضاغطة." [1]

التعريف الإجرائي للقيم:

مجموعة الأحكام و التصورات و ما تحمله اللعبة من ممارسات التي يبنيها الشباب حول الصداقة و ملء وقت الفراغ.

4- التعريف الإجرائي للبعد الاجتماعي:

مجموعة المؤشرات و الرموز التي تعكس طبيعة العلاقات الاجتماعية و أنماط اللعب.

5- التعريف الإجرائي للبعد الثقافي:

مجموعة المضامين (العادات، التقاليد، الأعراف) أي الرأسمال الثقافي الذي يخص الشباب الممارسين للعبة البوبجي.

6- التعريف الإجرائي للبعد الإيديولوجي:

هو مجموع المضامين ذات الطابع السياسي و المحتوى الجيوسياسي للعبة البوبجي.

[1] الجموعي بكوش مومن، القيم الاجتماعية، مقاربة نفسية اجتماعية، مجلة الدراسات و البحوث الاجتماعية، العدد8، جامعة الوادي، الجزائر، سبتمبر 2014، ص(72)

VII. منـهج الدراسة:

يعتبر المنهج المستخدم الذي يعتمده الباحث في دراسته خطوة أساسية في البحث العلمي، ذلك أن عملية اختيار منهج الدراسة المناسب يتوقف على طبيعة المشكلة المراد دراستها و خصائصها المميزة، و طبيعة العلاقة التي تربط بين متغيراتها و الأهداف التي يسعى الباحث للوصول إليها، كل هذه العوامل تفرض على الباحث اختيار المنهج المناسب لدراسته.

و قد عرف المنهج على أنه: "الطريق المؤدي إلى البحث عن الحقيقة مستخدمين في ذلك مجموعة من القواعد العامة التي تنير الطريق للباحث للوصول لنتيجة "[1]

و من خلال موضوع الدراسة اتضح أن المنهج الغالب هو المنهج الكمي، الذي هو: " نوع من أنواع المناهج العلمية التي تفترض وجود حقائق اجتماعية موضوعية منفردة و معزولة عن مشاعر و معتقدات الأفراد".[2]

و للضرورة المنهجية لتحليل مضمون اللعبة و بناء شبكة الملاحظة اعتمدنا المنهج الكيفي، الذي هو " أحد أنواع البحوث التي يتم اللجوء إليها في سبيل الحصول على فهم معمق ووصف شمولي للظاهرة الاجتماعية يتسم بالمرونة في البحث و اختيار الأدوات المناسبة في الفهم و التفسير و التأويل، فهو يسعى إلى تحقيق فهم أعمق للظواهر المدروسة، و النفاذ إلى مجمل الحوافز و التمثلات و الاتجاهات التي يتعذر الكشف عنها اعتمادا على لغة الأرقام".[3]

---

[1] رشيد زرواتي، تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، ديوان المطبوعات الجامعية، ط3، الجزائر، 2009، ص(176).

[2] عامر قندلبجي، البحث العلمي و استخدام مصادر المعلومات التقليدية و الالكترونية، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة، د ط، الأردن، ص(45)

[3] الهراس المختار، المناهج الكيفية في العلوم الاجتماعية، مطبعة النجاح الجديدة،، ط1، دار البيضاء، المغرب، 2002، ص(09)

VIII. الدراسة الاستطلاعية:

يتم إجراء الدراسة الاستطلاعية في المراحل الأولية للبحث و ذلك بهدف الإحاطة بميدان الدراسة بأسلوب محكم.

و في موضوع دراستنا قمنا بدراسة استطلاعية و قد تمت على خمس مراحل:

- **في المرحلة الأولى:** قمنا بإجراء مجموعة مقابلات مع مجموعة من الشباب الممارسين للعبة بوبجي، للتوصيل إلى تحديد عدد من الأبعاد التي ترتبط بقيم الشباب الممارسين لها عن طريق بناء شبكة الملاحظة.
- **في المرحلة الثانية:** قمنا بالتعرف على لعبة بوبجي من خلال جمع إجابات و تصريحات الممارسين لهذه اللعبة.
- **أما في المرحلة الثالثة :** و بالاعتماد على شبكة الملاحظة للعبة بوبجي استطعنا تحديد أغلب أبعاد متغيرات الدراسة، و ضبط مجموعة لمؤشرات و صياغة الفرضيات.
- **في المرحلة الرابعة:** استطعنا من خلال استغلال شبكة الملاحظة من تفكيك أبعاد الفرضيات و بناء استمارة ميدانية للموضوع، وتوجهنا لاختبارها مع عشرة من الشباب الممارسين للعبة بوبجي.
- **المرحلة الخامسة:** بعد التأكد من أسئلة محاور الاستمارة المجربة قمنا بحذف عدد من الأسئلة و تحسين صياغة عدد منها لتصبح جاهزة في الأخير للدراسة الميدانية.

IX. عينة البحث والتعريف بميدان الدراسة:

1/ عينة الدراسة:

نظرا لصعوبة الوصول لأفراد مجتمع الدراسة،اعتمدنا في دراستنا على العينة الغير الاحتمالية، و التي تعرف بأنها :" العينة غير العشوائية، و فيها يضبط الباحث خصائص أو صفات معينة يجب توفرها في المبحوث، و عليها يركز في اختيار وحدات عينة بحثه، و لا يدخل فيها طريقة الاختيار العشوائي".[1]

عينة دراستنا عينة غير احتمالية و التي يكون الانتقاء فيها غير احتمالي نتيجة الصدفة المجهولة، فان احتمال اختيار عنصر ما ليكون من ضمن العينة وهو غير معروف وغير محدد مسبقا.

و أردنا في موضوع دراستنا العمل مع عينة من الشباب الممارسين للعبة بوبجي فقط دون الألعاب الالكترونية الأخرى.

نوع عينة دراستنا نمطية و التي هي: " سحب عينة من مجتمع بحث بانتقاء عناصر مثالية من المجتمع المدروس، وذلك باستخدام الفرز عن طريق كرة الثلج حيث يكون الإجراء غير احتمالي للعينة معززة بنواة أولى من أفراد مجتمع البحث، و الذين يقودوننا لعناصر أخرى يقومون هم بدورهم بنفس العملية".[2]

في دراستنا بدأنا مع مجموعة صغيرة من الشباب الممارسين للعبة بوبجي المعروفين حيث كان من الصعب العثور على قائمة بجميع الشباب الممارسين لها، إذ قمنا بتوسيع عينة بحثنا عن طريق سؤال هذه المجموعة الصغيرة و من خلال شبكات علاقتهم الاجتماعية تم تحديد مجموعة من الشباب الآخرين يستوفون نفس المعايير ومن نفس المنطقة و الذين بدورهم يعرفون شباب آخرين يمارسون لعبة بوبجي من مناطق أخرى وساعدونا في الوصول إليهم،إلى أن تم جمع عينة تشمل 50 شابا ممارسا للعبة بوبجي من ذكور وإناث.

---

[1] رشيد زرواتي، تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية و الإنسانية، زاعياش للطباعة والنشر، ط4، بوزريعة، الجزائر، 2012، ص (245)

[2] موريس أنجرس، مرجع سابق، ص (310-314)

2/ التعريف بميدان الدراسة:

المجال المكاني: تمثل المجال المكاني لدراستنا في مجموعة من بلديات ودوائر ولاية برج بوعريريج و المتمثلة في: بلدية غيلاسة، دائرة برج الغدير،بلدية العناصر، دائرة رأس الوادي.

المجال الزماني: أجريت هذه الدراسة خلال الموسم الجامعي 2022/2021، حيث تمت الدراسة الاستطلاعية ابتدءا من 29-10-2021 إلى غاية 12-01-2022 حيث بدأنا بالدراسة الميدانية وتوزيع الاستمارة النهائية في 20-02-2022، وتم جمعها في 05-03-2022 .

المجال البشري: تمثل في مجموعة من الشباب الذين يمارسون لعبة بوبجي، حيث بلغ عدد عينة دراستنا 50 شابا موزعة بين الذكور و الإناث.

3/ خصائص عينة الدراسة:

جدول رقم (1): يوضح توزيع عينة البحث حسب الجنس.

الفئات	التكرار	النسبة
ذكر	28	56%
أنثى	22	44%
المجموع	50	100%

يتضح لنا من خلال الجدول الإحصائي أن عدد الذكور هو 28 ما يوافق نسبة 56% من المبحوثين، أما باقي المبحوثين تمثل في الإناث عددهم 22 و التي تقدر ب 44%.

جدول رقم (2): يوضح توزيع عينة البحث حسب السن.

الفئات	التكرار	النسبة
20-18	20	40%
23-21	15	30%
26-24	11	22%
29-27	3	6%
32-30	1	2%
المجموع	50	100%

من خلال الجدول الإحصائي يتبين لنا أن عدد المبحوثين الذين يتراوح عمرهم ما بين (18-20) هو 20 شاب و هو ما يمثل نسبة 40% من عدد المبحوثين، و قد مثل عدد الشباب الذين يتراوح عمرهم ما بين (21-23) هو 15 ما يعادل نسبة 30%. أما فئة الذين يتراوح عمرهم (24-26) عددهم 11 ما يعادل نسبة 22%، في حين بلغ عدد الشباب الذين يتراوح عمرهم بين (27-29) 3 شباب ما يعادل نسبة 6% و فئة يتراوح عمرهم من (30-32) عددهم شاب واحد فقط ما يعادل نسبة 2% من المبحوثين.

جدول رقم (3): يوضح توزيع عينة البحث حسب المستوى التعليمي.

الفئات	التكرار	النسبة
متوسط	1	2%
ثانوي	11	22%
جامعي	38	76%
المجموع	50	100%

يتضح من خلال الجدول أن عدد المبحوثين ذوي المستوى التعليمي المتوسط هو 1 ما يعادل نسبة 2% فقط من عدد المبحوثين، ذوي المستوى الثانوي تمثل في 11 ما يعادل نسبة 22% من المبحوثين. في حين قدر أعلى عدد من المبحوثين ذوي المستوى الجامعي ب32 ما يعادل نسبة % 76 .

جدول رقم (4): يوضح توزيع عينة البحث حسب الحالة المهنية.

الفئات	التكرار	النسبة
عامل	13	26%
بطال	37	74%
المجموع	50	100%

يتضح لنا من خلال الجدول الإحصائي أن عدد المبحوثين الذين يعملون 13 ما يعادل نسبة 26% أما 37 مبحوث أجابوا بأنهم عاطلين عن العمل (بطالين) بما يعادل نسبة 74%.

X. تقنيات و مصادر جمع المادة العلمية:

1- مصادر جمع المادة النظرية:

تمثلت مصادر جمع المادة العلمية في الجانب النظري في مجموع المراجع و الكتب التي كانت في التخصص: كتب علم الاجتماع و كتب في التربية، كتب علم اجتماع التربوي و الثقافي، كما اعتمدنا على رسائل الماجستير و الدكتوراه و بعض المجالات، إضافة إلى القواميس و المعاجم و الانترنت.

2- مصادر جمع المادة الميدانية و أدواتها:

2-1- شبكة الملاحظة:

وهي شكل مقنن من أنواع الملاحظة و أسلوب يستعين الباحث بواسطته بأكبر قدر من الوسائل المتوفرة في المجال، و هي مهمة خاصة في الدراسات السوسيولوجية منذ بداية الدراسة، تقدم ضمن خطة برنامج العمل، و قد يستخدم فيها التسجيل الصوتي، الصورة، أو يتم التسجيل وفقا لطبيعة أبعاد مؤشرات الدراسة.[1]

و في دراستنا استخدمت شبكة الملاحظة بهدف محاولة معرفة خصائص و خفايا مضمون اللعبة و سمات اللاعبين الممارسين لها، و سبب توجههم لممارستها دون غيرها من الألعاب الالكترونية المماثلة. حيث قمنا بوضع مجموعة من الأسئلة و طرحها على مجموعة من الشباب الذين يمارسون لعبة البوبجي في شكل مقابلات، لأخذ بعض المعلومات و المعطيات التي ساعدت في تحديد مؤشرات أبعاد فرضيات الدراسة و بناء استمارة البحث.

2-2- الملاحظة بالمعايشة:

و هي:" المشاركة المنظمة و المقصودة حسب ما تسمح به الظروف في أنشطة حياتية و في اهتمامات و مصالح مجموعة من الأشخاص ".[2]

و في دراستنا قمنا بمعايشة أفراد معينين من عينة بحثنا بحكم علاقتنا بهم، منهم أصدقاء و أقارب، حيث قمنا بمشاركة فعلية لهم من خلال ممارستهم لهذه اللعبة و الاندماج معهم في عالمها، لنتمكن من جمع بيانات ومعلومات متنوعة حول موضوع دراستنا.

---

[1] Maurice Angers : initation pratique à la méthodologie des sciences humaines, collection technique de recherches, casbah université, Alger (203)

* انظر الملحق رقم (1)

[2] دافيد ناشمياز، طرائق البحث في العلوم الاجتماعية، ترجمة ليلى الطويل، بترة للنشر و التوزيع، ط1، دمشق، سوريا، 2004، ص(280).

2-3- المقابلة:

و هي: "محادثة بين القائم بالمقابلة و المستجوب بغرض الحصول على معلومات من المستجوب بهدف الوصول إلى معلومات تعكس حقائق أو مواقف محددة يحتاج الباحث الوصول إليها."[1]

و قد قمنا في دراستنا بإجراء مجموعة مقابلات مع مجموعة من الشباب الممارسين للعبة بوبجي وقمنا بتوجيه الأسئلة لهم بقصد استخلاص إجابات تخدم موضوعنا و لها صلة بفروض بحثنا.

2-4- الاستمارة:

و هي: "وسيلة أو أداة لجمع البيانات و المعلومات و الحقائق اللازمة لإثبات فرضيات البحث الواقعة تحت الدراسة، و تتضمن مجموعة من الأسئلة و الجمل الخبرية يطلب من المجيبين الإجابة عنها بطريقة يحددها الباحث حسب أغراض البحث."[2]

و في موضوع بحثنا شملت استمارة بحثنا أربعة محاور تفرعت منها 50 سؤالا وزعت على 50 شابا يمارس لعبة بوبجي.

في المحور الأول: كان خاص بالبيانات العامة، وحدد من السؤال 1 إلى السؤال 5.

المحور الثاني: خاص بالبعد الاجتماعي،وهو من السؤال 6 إلى السؤال 20.

المحور الثالث: خاص بالبعد الثقافي، و هو من السؤال 21 إلى السؤال 37

المحور الرابع: خاص بالبعد الإيديولوجي، و هو من السؤال 38 إلى السؤال 50.

---

[1] سناء محمد سليمان، أدوات جمع البيانات في البحوث النفسية و التربوية، عالم الكتب، ط1، القاهرة، مصر،2010، ص (163)

[2] عبد الغني محمد إسماعيل العمراني، أساسيات البحث التربوي، دار الكتاب الجامعي، ط1، صنعاء، اليمن، 2013، ص(103)

XI. الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى: رابحي فضيلة،" إستراتيجية اللعب و الألعاب في المجتمع الجزائري و علاقتها بتنشئة الطفل استراتيجيا".[1]

تمحورت اشكاليتها حول:

هل الألعاب المصنعة المستورة التي تعتمد عليها الأسرة الجزائرية كوسيلة تربوية في عملية التنشئة الاجتماعية للطفل هي صورة للمجتمع الجزائري أم أنها لن تكون الأسرة للمجتمع الذي أنتجها؟

ومن هذا المنطق جاءت هذه الدراسة لتتناول البحث انطلاقا من الفرضيات التالية:

1- تلعب التنشئة الاجتماعية للأسرة دورا كبيرا بتشكيل صورة الطفل نحو ألعابه و توجيه اختياره لنمط ألعابه.

2- يرتبط اقتناء الطفل للألعاب المصنعة المستوردة بالمستوى الثقافي و الاقتصادي للأسرة.

للألعاب المصنعة المستوردة دلالات اجتماعية تنعكس على تصورات و مواقف الطفل الجزائري.

يعكس اختلاف تصورات الطفل الجزائري لنمط ألعابه التقسيم الاجتماعي للأدوار بين الجنسين تبعا لفردية اللعب وجماعيته.

- أما في الإطار المنهجي فقد وظفت الباحثة منهج المسح الاجتماعي.

- استخدمت الباحثة المقبلة للأطفال فيما تم استعمال استمارة للأولياء،على أن حجم العينة هي 810 طفل متمدرس و 400 من أوليائهم.

كما استخدمت تقنية المقابلة مع أصحاب المحلات لبيع ألعاب الأطفال و هي عينة متكونة من 11 تاجرا، كما استخدمت الباحثة تقنية تحليل المحتوى لثلاث نماذج من الألعاب (دمية باربي، بابا نوال، بلاي ستايشن) و كذا استخدام الملاحظة كأداة تدعيمية.

و قد قامت الباحثة بمعالجة المعطيات و تحليلها و إجراء تحليل المحتوى للأسئلة المفتوحة، فيما تم عرض المعطيات من خلال الجداول و الأشكال البيانية.

أهم النتائج التي توصلت إليها الباحثة:

- أظهرت النتائج حدوث تغير في ألعاب الأطفال الشعبية من حيث الكم و النوع، بسبب اتجاه الأطفال نحو ممارسة الألعاب المصنعة الحديثة.

- كما أكدت الدراسة الميدانية أن صورة الأطفال للألعاب المصنعة المستورة هي صورة ايجابية.

[1] رباحي فضيلة، استراتيجية اللعب و الألعاب في المجتمع الجزائري و علاقتها بالتنشئة الاجتماعية، رسالة تخرج لنيل شهادة الدوكتوراه، جامعة سعد دحلب بالبليدة، كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية، قسم علم الإجتماع و الديموغرافيا، تخصص علم اجتماع الثقافي، 2009، 2010.

- تبين غياب الثقافة الشرائية و الاستهلاكية للأولياء على مستوى الأسر الجزائرية و التي تعكس محدودية ثقافة اللعب عندهم، من حيث مشاركتهم المحدودة للطفل في اختيار اللعبة.

أثبتت الدراسة ممارسة أغلبية الأطفال للألعاب المستوردة و تقليد أدوارها، و وجد تقليد المظهر أولا ثم السلوك.

- ظهور أدوار جديدة في لعب الأطفال من جراء ممارستهم للألعاب الحديثة خصوصا الالكترونية، و هي أدوار ذات دلالات عنيفة إجرامية، إضافة إلى أفكار تحرر المرأة و إبراز ذاتها و هي تدل على نموذج المرأة الغربية في العيش.

مناقشة الدراسة السابقة في ظل مذكرة التخرج:

تناولت الدراسة السابقة المتمثلة في إستراتيجية اللعب و الألعاب في المجتمع الجزائري و تأثيرها على تنشئة الطفل اجتماعيا.

أوجه الشبه:

الدراسة السابقة التي استعنا بها تعالج موضوع اللعب و الألعاب كما هو الحال في دراستنا، كما أنها تحمل نفس الخصوصيات الثقافية لمجتمع بحثنا بما أنها دراسة جزائرية، رغم اختلاف المنطقة الجغرافية.

بينما تختلف الدراسة السابقة عن دراستنا في موضوع البحث و طرحه، فموضوعنا يعالج أثر الرأسمال الرمزي للألعاب الالكترونية على قيم الشباب -لعبة البوبجي نموذجا-

كما أن الدراسة السابقة استخدمت الباحثة فيها عينة أطفال متمدرسين في الطور الابتدائي، غير أن دراستنا الحالية تمثلت العينة في فئة الشباب باختلاف فئاتهم العمرية من 18 إلى 32 سنة.

- بهذا فإن دراستنا تختلف عن الدراسة السابقة في طرح و معالجة موضوع الألعاب.

الدراسة الثانية: دراسة أحمد فلاق: الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو.[10]

تمحورت إشكالية البحث حول التساؤلات الآتية:

- ما مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟
- ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟
- ما هي خصائص شكل و مضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
- ما هي القيم التي تتضمنها هذه الألعاب؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

من هذا المنطلق جاءت هذه الدراسة لتتناول البحث انطلاقا من الأهداف التالية:

- معرفة مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري.
- معرفة عادات ممارسة ألعاب الفيديو للطفل الجزائري
- معرفة مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري.
- معرفة خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه
- تحديد القيم المحتواة في هذه الألعاب.
- معرفة مدى تفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل و مضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه.

أما في الإطار المنهجي اعتمد صاحب الدراسة على المنهج المسحي، مستخدما تحليل المحتوى الظاهر لمادة الاتصال، كذلك استخدم تقنية تحليل مضمون اللعبة كأداة من أدوات البحث، و استمارة الاستبيان لدراسة تفاعل العينة مع مضامين الألعاب.

استخدم الباحث القائمة الاسمية و الكلية لألعاب الفيديو المذكورة من عينة البحث في الاستمارات الأولى، و بلغ عدد الألعاب 1700 لعبة. اعتمد الباحث على مبدأ المعاينة من خلال اختيار 25 لعبة أي 15 % ك من الألعاب المذكورة. كما استخدم وحدة التحليل المتمثلة في لعبة الفيديو و صمم استمارة تحليل لمضمون اللعبة. واعتمد الباحث كذلك على استمارة الاستبيان حيث استخدم في دراسته استمارتين، الأولى تضمنت بيانات شخصية، و الثانية صممت متوافقة مع استمارة تحليل المضمون وذلك لأطفال (9-12) سنة.

عينة الدراسة تمثلت في اختيار الأطفال المتمدرسين تتراوح أعمارهم بين (9-12) سنة، أي تلاميذ المرحلة الابتدائية الذين يمارسون ألعاب الفيديو.

و اعتمد على العينة الجغرافية ثم العينة القصدية من كل جهات الوطن حيث قام الباحث بتقسيم و ترتيب الولايات إلى أربع مناطق: الوسط، الجنوب، الشرق، الغرب. ثم قام باختيار ولاية واحدة من كل منطقة: الجزائر (الوسط)، سطيف (الشرق)، وهران (الغرب) ، ورقلة (الجنوب).

---

(1) أحمد فلاق، الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو، أطروحة نيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام و الاتصال، اشراف محمد العقاب، كلية العلوم السياسية و الإعلام ،جامعة الجزائر يوسف بن خدة، الجزائر 2009.

أهم النتائج المتوصل إليها:

أظهرت النتائج أن ممارسة ألعاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري.

- وجد أن جهاز الكمبيوتر في مقدمة الآلات المستخدمة من قبل الأطفال الجزائريين لأنه جهاز يتوفر لدى الأسرة لاستخدامه في أمور عديدة، و تليه آلة (بلاي1) و (بلاي2) ثم آلة نينتندو و (بلاي3) و آلة الاكسبوكس.

- أظهرت الدراسة أن للمستوى المعيشي دور و تأثير في نوع آلات اللعب فكلما زاد المستوى المعيشي لأسر أفراد العينة. كانت الآلة المستخدمة للعب ذات قيمة أعلى، كذلك للموقع الجغرافي أثر على معدل امتلاك الآلات الالكترونية.

- كما أظهرت النتائج أن المناسبات أفضل فترات لممارسة الألعاب ولكن الأكثرية ممن يمارسون ألعاب الفيديو يلعبونها يوميا.كذلك هناك اختلاف من الذكور والإناث في شركاء اللعب، فالإناث أكثر رغبة في اللعب مع الوالدين وجماعيا من الذكور.

مناقشة الدراسة السابقة في ظل مذكرة التخرج:

تناولت الدراسة السابقة المتمثلة في الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو كما هو الحال في دراستنا.

كذلك تعرضت الدراسة السابقة إلى دراسة ألعاب الفيديو من حيث مضمونها، من خلال تحليل مضمون ألعاب الفيديو، كذلك تعرضت دراستنا لتحليل مضمون لعبة الكترونية رائجة و هي لعبة البوبجي التي هي نوع من أنواع ألعاب الفيديو.

كما تناولت الدراسة السابقة القيم و التأثيرات التي تفرزها ألعاب الفيديو كما هو الحال في موضوع دراستنا حيث تطرقنا لتأثير الرأسمال الرمزي للألعاب الالكترونية مثل لعبة بوبجي على قيم الشباب.

و هي من نفس الخصوصيات الثقافية لمجتمع بحثنا بما أنها دراسة جزائرية، رغم اختلاف المنطقة الجغرافية.

بينما تختلف الدراسة السابقة عن دراستنا في طرح موضوع البحث، فموضوع الدراسة السابقة هو الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو في حين موضوع دراستنا تناولنا فيه أثر الرأسمال الرمزي الذي تحمله لعبة بوبجي على قيم الشباب.

و في الدراسة السابقة تمثلت عينة البحث في الأطفال من(12-9) سنة من المرحلة الابتدائية الذين يمارسون ألعاب الفيديو من مناطق مختلفة من أنحاء الوطن، في حين تناولت دراستنا عينة من الشباب الممارس للعبة بوبجي باختلاف فئاتهم العمرية في ولاية برج بوعريريج.

XII. المقاربة السوسيولوجية:

1- الفرضية الأولى: البعد الاجتماعي لمضمون لعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب في ظل مقاربة بيار بورديو

الرأسمال الرمزي:

يرى بورديو أن الرأسمال الرمزي هو مثل أي ملكية أو أي نوع من رأي مال طبيعي، اقتصادي، ثقافي، اجتماعي يكون مدركا من جانب فاعلين اجتماعيين تسمح لهم مقولات إدراكهم بمعرفتها و الإقرار بها و منحها قيمة.

و يرتكز الرأسمال الرمزي للعبة البوبجي و كل ما تحمله من رموز و دلالات التي قد تنعكس على قيم الشباب على اعتبار أن هذا الأخير مرتبط بالرأسمال الثقافي الذي قد يكون مكتسب على أساس المؤهل التعليمي أو الموروث. على غرار الرموز الأخرى التي لها دلالات لا أخلاقية و لا إنسانية و التي تنعكس بالسلب على قيم الشباب و هذه الرموز هي نوع من العنف الرمزي و الذي يعرف بأنه القدرة على فرض دلالات و معان معينة بوصفها شرعية و إخفاء علاقات القوة التي تمثل الأساس الذي ترتكز عليه هذه القدرة.

و بأخذ العنف الرمزي مفهوما سوسيولوجيا معاصرا يعني أن يفرض المسيطرون طريقتهم في التفكير و التعبير و التصور الذي يكون أكثر ملائمة لمصالحهم، و يتجلى في ممارسات قيمية و وجدانية و أخلاقية و ثقافية، و هذا ما تجسده لعبة البوبجي فتعتمد على الرموز كأدوات في السيطرة و الهيمنة مثل اللغة، الصورة، الإشارات، الدلالات، المعاني.

لعبة البوبجي تمارس نوعا من العنف الرمزي ضد ممارسيها بموافقتهم و مواطئتهم، من خلال فرض بعض الطقوس خلال ممارسة اللعبة (كعبادة الأصنام)، على غرار بعض الدلالات الأخرى التي تمس بالقيم الاجتماعية عموما و القيم الدينية على وجه الخصوص، و يلاحظ أن هذا النوع من العنف أي العنف الرمزي هو الأكثر خطورة لأنه عنف لا شعوري. يدفع لممارسته كل ما تتضمنه اللعبة بإرادة الشباب.

2- الفرضية الثانية: البعد الثقافي لمضمون لعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب في ظل مقاربة عبد الرحمان عزي

الحتمية القيمية:

تنطلق هذه النظرية من افتراض أساسي يعتبر الإعلام رسالة، و أهم معيار هو القيمة التي تنبع أساسا من المعتقد و لذلك فإن تأثير وسائل الإعلام يكون ايجابيا إذا كانت محتوياتها وثيقة الصلة بالقيم، وكلما كانت الوثائق أشد كان التأثير ايجابيا،كما يكون التأثير سلبيا، إذا كانت المحتويات لا تتقيد أو تتناقض مع القيمة،و كلما كان الابتعاد عن القيمة أكبر كان التأثير السلبي أكثر.

و السبب وراء أزمات المجتمع المعاصر هو اهتزاز القيمة أو إبعادها و استبعادها من التفكير و المداولة العقلية و السلوك، أو التخلي عنها جزئيا أو كليا، و عليه حسب عبد الرحمان عزي كلما ازداد الوضع الإعلامي بعدا عن المرجعية القيمية و الأخلاقية برزت الحاجة إلى الحتمية القيمية.

و عليه فإن لعبة البوبجي تحمل رسائل واضحة المعالم و أخر مشفرة تتناقض و لا تتقيد بالقيمية، و هذه الرسائل و المحتويات تبتعد كل البعد عن المرجعية القيمية و الأخلاقية فهي بالتأكيد تؤثر بالسلب على المجتمع.

ومعيارية السلب تتحد بالضوابط التي يحددها المجتمع و بما أن التأثير كان سلبا فيجب اللجوء إلى الحتمية القيمية أي جعل القيمة المتغير الأساسي و المستقل في تتبع تفسير مضامين و محتويات لعبة البوبجي.

3- الفرضية الثالثة: البعد الإيديولوجي لمضمون لعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب في ظل مقاربة روبرت ميرتون:

الوظيفة الظاهرة و الكاملة:

النمط الاجتماعي قد يكون بوظيفة ظاهرة متعارف عليها بشكل عام، و لكنه يقوم بوظيفة أخرى كامنة في الوقت ذاته، و لا يدركها إلا المختصون، و كلا النوعين من الوظيفة يسهم في بقاء النسق و استمراره.
لعبة البوبجي لها وظيفة ظاهرة باعتبارها لعبة فيديو الغرض منها التسلية و الترفيه و كغيرها من الألعاب و لكنها تحمل في طياتها مضامين أخرى، كالمضامين السياسية و الاقتصادية و هذا ما يعتبر كوظيفة كامنة و الغرض منها محاولة إبراز خصائص القوى العظمى من الناحية الاقتصادية، العسكرية و كذا الإقليمية. و تلك المضامين تشير إلى رفض الأحادية القطبية و محاولة إبراز خصائص الثنائية القطبية من خلال تسليط الضوء على خصائص القوى في كلتا الجهتين أي النظام الاشتراكي و النظام الليبرالي.
على غرار الجانب الديني و المحاولة لزرع القيم اللا إنسانية و اللا لأخلاقية في نفوس الشباب و محاولة المساس بقيم الشباب، و الاستخفاف بالكثير من المضامين القيمية التي نشأ عليها الشباب، وفقا لخصوصيات صناع اللعبة و جعل القيم السائدة قيم عالمية و التخلي عن الخصوصيات القيمية للمجتمعات.

/لفصل الثاني: البعد الاجتماعي للعبة البوبجي

تمهيد

1. علاقة الرأسمال الرمزي بالرأسمال الاجتماعي (البعد الاجتماعي).
2. خصائص مرحلة الشباب.
3. قيم الشباب في ظل التكنولوجيا.
4. فوائد الألعاب الإلكترونية.
5. دوافع الشباب للألعاب.
6. دور الألعاب الإلكترونية في قضاء وقت الفراغ.
7. دور الألعاب الإلكترونية في تكوين علاقات اجتماعية (العلاقات الاجتماعية).
8. شبكة العلاقات للشباب.
9. الفضاء الافتراضي و قيم الشباب.
10. تحليل البعد الاجتماعي للعبة.
11. نتائج الفرضية الأولى.

خلاصة

تمهيد:

أعظم منجزات الثورة التكنولوجية في عالم الاتصال الجماعي هي ألعاب الفيديو و على وجه الخصوص لعبة بوبجي، مما دفعنا إلى فهم تأثيرات هذه اللعبة و أبعادها الاجتماعية على مستوى العلاقات الاجتماعية و التي غيرت نمط العلاقات الاجتماعية و سنحاول من خلالها فهم مستوى تغير أنماط العلاقات الاجتماعية، و قيم بناء الصداقات بين الشباب.

و هذا ما سنتناوله و نهتم به في هذا الفصل.

1/ الرأسمال الرمزي و علاقته بالبعد الاجتماعي :

الواقع أن بورديو قد صاغ مفهوم رأس المال الاجتماعي كجزء من المشروع النظري الذي قدمه و هو نظرية الممارسة. فهذا النمط من رأس المال يرتبط بمختلف الحقول الاجتماعية. و لا يمكن فهم رأس المال الاجتماعي لدى بورديو بصورة منعزلة عن مشروعه النظري العام.

الحقيقة أن مفهوم رأس المال يمثل مفهوما مركزيا في مشروعه، و استخدامه لهذا المفهوم لا يقتصر فقط على البعد الاقتصادي الكلاسيكي بل يتجاوز ذلك إلى أبعاد أخرى متنوعة فهناك عدة صور لرأس المال مثل رأس المال الثقافي ،الاجتماعي و الرمزي.

يمكن إدراك العالم الاجتماعي كفضاء متعدد الأبعاد يتشكل واقعيا من خلال الهيمنة على الأشكال المتنوعة لرأس المال فهي تمثل صورة من صور القوة في المجتمع.[1]

[1] حسني ابراهيم عبد العظيم،في نظرية رأس المال الاجتماعي (3) ، مركز الدراسات و الأبحاث العلمانية في العالم العربي ، https://www.ssrcaw.org.2-1 ص من 2013/11/2

2/ خصائص مرحلة الشباب:

تمتد مرحلة الشباب من 18 سنة إلى 30 سنة (مرحلة النضج).

و تنقسم هذه المرحلة إلى فترة إحداهما تبدأ من 18 سنة إلى 22 سنة، أما الفترة الثانية فتبدأ من سنة 22 إلى سن 30 سنة أو أكثر.

تمثل مرحلة الشباب فترة التحول الكبرى في حياة الإنسان من حالة الطفولة و الاعتماد على غيره إلى حال يتم فيها الاعتماد على النفس و اكتمال النمو الجسمي و العقلي و العاطفي، حيث تبدأ في هذه المرحلة ظهور القدرات و الميولات و الهوايات الخاصة بوضوح، كما ينمو الانتباه و التذكر و القدرة على التخيل، حيث يعيش الشاب في عالم من أحلام اليقظة هذا ما قد يدفعه إلى قراءة القصص و الرغبة في السفر و الرحلات.[1]

كما يتوقف الشاب في هذه المرحلة عن تقبل الأفكار و المبادئ و القيم و الأشياء التي يقدمها له الكبار و يفكر فيها و يناقشها مناقشة منطقية.

تتميز مرحلة الشباب بالتوتر و القلق و يشوبها الكثير من المشكلات سواء بالنسبة للشباب أو أهله أو المجتمع، فبعد فترة طويلة نسبيا من النمو يصبح غير متأكد من حقيقة ذاته و يتعامل مع الكبار بشيء من الحساسية و قدر عالي من العناد.

لكن هذه القضية ليست عامة و لا تنطبق على كل المجتمعات و الثقافات، فالثقافة السائدة في المجتمع و أساليب التنشئة الاجتماعية هي التي تعطي و تبلور الإحساس بالمشاكل المترتبة عن مرحلة البلوغ ثم الدخول إلى عالم الشباب، حيث يعاني الشباب فيها تقلب الحالة المزاجية،و أخطر ما في هذه المرحلة هي أزمة الهوية لدى الشباب التي تنشأ من عدم قدرته على فهم ذاته الجديدة و تقلبها و التعامل معها.

---

[1] محمد سيد فهمي، العولمة و الشباب من منظور اجتماعي، دار الوفاء لدنيا الطباعة و النشر، ط1، سنة 2007، الإسكندرية، مصر، ص94 إلى 97

3/ قيم الشباب في ظل التكنولوجيا:

نتيجة للتغيرات المتسارعة التي يعيشها العالم وقع الشباب في تشتت واضح بالأهداف و الغايات، إذ أدت هذه التغيرات إلى عدم مقدرة الشباب على التمييز الواضح بين ما هو صواب و ما هو خطأ و بالتالي أضعفت قدرتهم على الانتقاء و الاختيار بين القيم المتصارعة الموجودة و عجزهم عن تطبيق ما يؤمنون به من قيم .كل هذا أدى إلى حدوث أزمة قيمية، كان لها اثر كبير في دفع الشباب للتمرد و الثورة على قيم المجتمع و اغترابهم شبه التام و تبنيهم للقيم التي جاءت بها الثورة العلمية التكنولوجية.
ولا سيما اضطراب المعايير الاجتماعية و الأخلاقية، الأمر الذي يتمثل بوضوح في تزايد ألوان الانحراف و انتشار صور السلوك لم تكن مألوفة من قبل مما يهدد الأمن و الاستقرار الاجتماعيين.[1]

و الجدول التالي يوضح لنا بعض ممارسات الشباب في ظل انتشار أنماط اللعب الجديدة في المجتمع و نحاول من خلال علاقة مميزات لعبة البوبجي التي أصبحت مفضلة بين الشباب أن نشرح دوافع اللعب بها دون غيرها من الألعاب.

جدول رقم (5): يوضح علاقة مميزات لعبة البوبجي بالدافع إلى اللعب

مميزات اللعبة / الدافع إلى اللعب	لعبة حربية		لعبة قتالية		لعبة أسلحة		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
التسلية والترفيه	11	40.7%	7	63.6%	8	66.7%	26	52%
ملء الفراغ	11	40.7%	2	18.2%	2	16.7%	15	30%
تفريغ الغضب	5	18.5%	2	18.2%	2	16.7%	9	18%
المجموع	27	100%	11	100%	12	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

نلاحظ من الجدول أعلاه أن الاتجاه العام كان في صنف الذين أجابوا أن لعبة البوبجي تلعب بدافع التسلية والترفيه وبأعلى نسبة52% ، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن أعلى نسبة كانت في فئة الذين أجابوا بأن لعبة البوبجي لعبة أسلحة تلعب للتسلية و الترفيه و قدرت ب 66.7%، ثاني نسبة كانت لفئة الذين أجابوا بأنها لعبة قتالية تلعب بدافع التسلية والترفيه وهي 63،6%، وأقل نسبة قدرت ب 40،7% لفئة الذين أجابوا بأنها لعبة حربية لنفس الصنف.

[1] خالد صلاح حنفي، الثورة العلمية و التكنولوجية و قيم الشباب العربي، كلية التربية، جامعة الإسكندرية، مصر، 2019، مقال على الموقع مركز البيان للدراسات و التخطيط www.bayancenter.com .

ثاني نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأن لعبة البوبجي تلعب بدافع ملء الفراغ وقدرت ب 30%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن أعلى نسبة كانت لفئة الذين أجابوا بأنها لعبة حربية تلعب لملء الفراغ قدرت ب 40،7%، تليها فئة الذين أجابوا بأن لعبة البوبجي لعبة قتالية وذلك لنفس الصنف بنسبة 18،2%، أما أقل نسبة كما نلاحظ فقد كانت للذين أجابوا أن هذه اللعبة لعبة أسلحة تلعب لملء الفراغ قدرت ب 16،7% .

أقل نسبة كانت 18% في صنف الذين أجابوا أن لعبة البوبجي تلعب بدافع تفريغ الغضب، بالمواظبة على نفس الاتجاه نلاحظ أن النسب كانت متقاربة بين فئة الذين أجابوا بأن لعبة البوبجي لعبة حربية و فئة الذين أجابوا بأنها لعبة قتالية لنفس الصنف على التوالي 18،5% و 18،2% أما أقل نسبة فكانت لفئة الذين أجابوا بأنها لعبة حربية لنفس الصنف 16،7%.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أعلى نسبة في صنف التسلية و الترفيه كانت لفئة لعبة أسلحة، حيث تعتبر لعبة البوبجي غرفة عمليات حربية متكاملة مجهزة بأحدث الأسلحة الافتراضية و الأفكار العنيفة التي تعكس أسلحة الدمار الشامل على أرض الواقع و تؤدي في نهاية المطاف إلى دمار شامل للحالة النفسية التي يعيشها النشء المنغمس بدافع التسلية و الترفيه و على اعتبار أن اللعبة توفر أسلحة واقعية من مختلف البلدان ذات القوة و الهيمنة العسكرية، و هذا يجعل اللعبة محط اهتمام الكثير من الشباب فهي تحمل في طياتها تصوير ممتاز للقوى العسكرية حيث يغرس ذلك لدى اللاعب هيبة لا شعورية اتجاه هذه القوى، كما أن هذا النوع من الألعاب يجعل الشباب يدمن هذه اللعبة لأنه قادر على أن يكون طرف قوي و مسيطر في ساحة المعركة و لكن افتراضيا، فهي تسمح له بالهروب من عجزه في حياته الواقعية و الحصول على سعادة افتراضية.

4/ فوائد الألعاب الإلكترونية:

لا تخلو الألعاب الالكترونية بالرغم من ما يغلب من سلبيات و انعكاسات وخيمة من جانب ايجابي باعتبارها في المقام الأول وسيلة من وسائل الترفيه و التسلية و المتعة و تعبئة أوقات الفراغ كذلك لما توفره من بدائل موجودة في العالم الواقعي، فالألعاب الإلكترونية تساهم في تطوير قدرة الممارسين لها على التفكير و ابتكار الحلول الإبداعية و توسيع خيالهم، كذلك تثير فهم حب الإنجاز و الطموح في تحقيق الأهداف من خلال وضعهم في منافسة جماعية بين أصدقاء اللعبة واكتساب مجموعة كبيرة من المعلومات والمعارف الجديدة و المتنوعة و زيادة الوعي بها من خلال ميزة الاتصال و التواصل الواسع مع الآخرين و تكوين علاقات.[1]

كذلك أثبتت هذه الألعاب أنها تنمي قدراتهم المعرفية و الإدراكية بالإضافة إلى أنها تعزز القدرة على التخطيط و التعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة و معقدة.[2]

كذلك تزيد بعض الألعاب التي تتطلب إنشاء فريق للعب على زيادة مهارات التواصل الاجتماعي، بالإضافة إلى أن بعض الألعاب تؤدي إلى زيادة حجم مناطق معينة في الدماغ و منها مناطق مسؤولة عن التخطيط الاستراتيجي و المهارات الحركية الدقيقة و التوجيه المكاني، مما تعزز القدرة على تتبع مجموعة من الأجسام المتحركة في ظل وجود كائنات متحركة أخرى مماثلة في المجال البصري، حيث تعد الألعاب الالكترونية وسيلة ترفيه و ممتعة و مسلية، تلبي الحاجات العاطفية و العقلية بطريقة لا يمكن أن تقوم بأي وسيلة تقليدية أخرى.،و تزيد أيضا الألعاب الالكترونية من سعة الذاكرة.[3]

---

[1] إكرام محمد يوسف يونس،مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية و علاقتها بالعزلة لدى طلبة المرحلة الإعدادية و الثانوية في منطقة كفر قرع. رسالة مكملة لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير، تحت اشراف لينا المحارمة، جامعة عمان العربية، كلية العلوم التربوية و النفسية، تخصص علم النفس التربوي/ نمو و تعلم، سنة2017، ص 16.

[2] مهى حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ط1، دار المسيرة، عمان، سنة2008، ص(67).

[3] محمد محمود الطناحي ، الألعاب الإلكترونية جدلية التأثير و حتمية المواجهة، المنظمة العربية للتربية و الثقافة و العلوم، و ورشة عمل العالم الرقمي و ثقافة الطفل العربي، جامعة الدول العربية، القاهرة، مصر، 2019، ص39.

5/ دور الألعاب الالكترونية في قضاء وقت الفراغ:

إن وقت الفراغ هو الوقت الذي يتحرر فيه الشاب من القيود و الأعمال الموكلة إليه بطريقة مباشرة أو غير مباشرة و مما لا شك فيه أن فئة الشباب هي الفئة التي تتصف من الناحية الاجتماعية بأنها المرحلة التي يتحدد فيها المستقبل.

و نتيجة لعوامل مختلفة يواجه الشباب مشكلة الفراغ و لكن يختلفون في كيفية استغلاله، و لسد تلك الفراغات يلجأ معظمهم لممارسة مختلف النشاطات التي تتعلق بالتطور التكنولوجي و وسائل الإعلام و الاتصال.

ومن بين التطورات التكنولوجية الراهنة هي تطور الألعاب الالكترونية و انتشار ألعاب الفيديو.

هذه الأخيرة (ألعاب الفيديو) تسمح للشباب من الهروب من الواقع إلى العالم الافتراضي بكل ما تحمله من مضامين تجسد أنماط الحياة المرغوبة من طرف هؤلاء الشباب ذلك كونها تلبي رغبات و حاجات الشباب النفسية.

و لعبة البوبجي واحدة من تلك الألعاب فلقد لقيت هذه اللعبة رواجا واسعا في أوساط الشباب و ذلك لسد الفراغ و الترويح عن النفس في ظل الضغوطات اليومية. و من خلال ميدان الدراسة نستطيع أن نعكس علاقة جنس الشباب بطريقة قضاء وقت الفراغ على أساس أن هناك خصوصيات بين الجنسين.

جدول رقم (6) يوضح: علاقة الجنس بطريقة قضاء وقت الفراغ

الجنس / طريقة قضاء وقت الفراغ	ذكر		أنثى		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
مع الأسرة	3	10.7%	6	27.3%	9	18%
مع الأصدقاء	10	35.7%	5	22.7%	15	30%
ممارسة الرياضة	6	21.4%	2	9.1%	8	16%
ممارسة لعبة البوبجي	9	32.1%	9	40.9%	18	36%
المجموع	28	100%	22	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا أنهم يقضون وقت الفراغ في ممارسة لعبة بوبجي بأعلى نسبة 36% و بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أم فئة الإناث هن الأكثر ممارسة للعبة أثناء وقت الفراغ بنسبة 40.9%، ثاني نسبة كانت لفئة الذكور 32.1% لنفس الصنف.

ثاني نسبة كانت لصنف الذين أجابوا أنهم يقضون وقت الفراغ مع الأصدقاء بنسبة 30%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن فئة الذكور هم أعلى نسبة حيث قدرت ب 35.7% و أقل نسبة لفئة الإناث بنسبة 22.7% لنفس الصنف.

ثالث نسبة كانت لصنف الذين أجابوا أنهم يقضون وقت الفراغ مع الأسرة و قدرت ب 18%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن فئة الإناث الذين أجابوا أنهم يقضون وقت الفراغ مع الأسرة بنسبة 27.3% مقارنة بفئة الذكور التي كانت أقل و قدرت ب 10.7% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أعلى نسبة لصنف الذين أجابوا بأنهم يقضون أوقات فراغهم في ممارسة لعبة بوبجي لفئة الإناث باعتبار أن الإناث يرين أن الألعاب ليست حكرا على الشباب فقط حيث أصبحت الألعاب الالكترونية تسمح لهن بممارسة الألعاب حربية دون ضغوط ليكون لهم مجال للتعبير عن أفكارهن و قتل وقت الفراغ حالة إنهاء الفتاة لدراستها أو مكوثها في البيت دون عمل أو نشاط تقوم به، هذا ما يجعل خيارات الإناث لقضاء وقت فراغهن محدودة لذلك يلجأن لعالم الألعاب كذلك هنالك فكرة أن الألعاب الالكترونية الحديثة خاصة الحربية و القتالية منها تكون حكرا على الذكور إلا أن الإناث أصبحن يمارسنها لإبراز القوة وهذا يعتبر تغير في حكم نمط الممارسة في مثل هذه الألعاب،مقارنة بفئة الذكور الذين أجابوا بأنهم يمارسون لعبة البوبجي في أوقات فراغهم تكون أسباب إقبالهم عليها هي استغلال وقت الفراغ و القضاء على الملل بحكم عطلهم عن العمل حيث يكون عالم هذه اللعبة هو منفذ لهم لإشباع رغباتهم و احتياجاتهم و تفريغا لطاقاتهم و ملجأ لهم ، للبحث عن تغيير الروتين فيما تتضمنه اللعبة، و من خلال هذه العلاقة نلاحظ أن قيم الفتيات اتجاه الألعاب عموما و الألعاب الحربية تحديدا قد تغيرت و أصبحت ترى بأن مثل هذه الألعاب تمكنها من كسر صفات الضعف، و الخجل، بقيم جديدة كالقوة و الفوز.

الصراع مع الآخر مهما كان نوعه و اللعب العنيف بعيدا عن النعومة و الأنوثة و الهدوء التي تتصف بها الأنثى عادة.

6/ دوافع الشباب لممارسة الألعاب الإلكترونية:

لقد ازدادت نسبة الشباب المستخدمين للألعاب الالكترونية في واقع الحياة اليومية، لتصبح ظاهرة ملفتة ومقلقة بعد تحولها إلى وسيلة للأجيال الجديدة للهروب من واقع صعب و العيش في عالم افتراضي و مشوق و مليء بالشغف و الإثارة و تحقيق المكاسب الوهمية.

و تحقق الألعاب الإلكترونية متعة يصعب الحصول عليها من خلال شيء آخر و تملئ أوقات الفراغ الطويلة بالتحدي و الإثارة، حيث تنازل الشباب عن الألعاب التقليدية و انخرطوا في ألعاب جديدة إلكترونية و التي وفرت لهم وسيلة للتعرف على شباب آخرين من دول أخرى،ما مكنهم من الإطلاع بشكل غير مباشر على عادات وتقاليد تبدو مغايرة لما عرفوه في دولهم.

و يعتبرها الشباب جائزة نهاية اليوم الطويل و المرهق للتخلص من ضغوط الحياة و مشكلاتها التي لا تنتهي، و يرى الخبراء أن المصاعب الحياتية وزيادة الضغوط على الشباب في بيئة العمل غير المستقرة أو عبر ظروف اجتماعية أو اقتصادية أو سياسية تعزز ارتباطهم بالألعاب الإلكترونية التي وفرت لهم بيئة خالية من المتاعب المجتمعية ليشغلوا فيها بالهم و يرفهوا عن أنفسهم.

و تعتبر العلاقة بين بناء الصداقات الافتراضية كشكل جديد عن طريق اللعب و الدافع له مهمة لفهم أبرز أفكار و تصورات الشباب عن الصداقة التي تنشأ خلال اللعب.[1]

جدول رقم (7) يوضح: العلاقة بين الصداقة الافتراضية و الدافع إلى اللعب

الصداقة الافتراضية / الدافع إلى اللعب	نعم		لا		أحيانا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
التسلية و الترفيه	10	83.3%	8	42.1%	8	42.1%	26	52%
ملء الفراغ	1	8.3%	6	31.6%	8	42.1%	15	30%
تفريغ الغضب	1	8.3%	5	26.3%	3	15.8%	9	18%
المجموع	12	100%	19	100%	19	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أعلى نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأن الدافع لممارسة لعبة بوبجي هو التسلية و الترفيه بنسبة 52%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أعلى نسبة كانت لفئة الذين

[1] محمود زكي، إدمان الشباب العربي للألعاب الإلكترونية هواية أم هروب من الواقع العرب alarab.co.uk، القاهرة، مصر، يوم 24 مارس 2019.

أجابوا أنهم يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنسبة 83.3%، ثاني نسبة كانت للذين أجابوا بأنهم لا يتواصلون و أحيانا ما يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنفس النسبة 42.1% لنفس الصنف.

أما ثاني نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم يمارسون اللعبة بدافع ملء الفراغ بنسبة 30%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن أول فئة كانت للذين أجابوا أنهم أحيانا يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنسبة 42.1% أما ثاني نسبة كانت للذين أجابوا بأنهم لا يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنسبة 31.6% و أدنى فئة تمثلت في الذين أجابوا بأنهم يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنسبة 8.3% لنفس الصنف.

ثالث نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم يمارسون لعبة بوبجي بدافع تفريغ الغضب بنسبة 18%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أول فئة كانت للذين أجابوا أنهم لا يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنسبة% 26.3، ثاني نسبة كانت لفئة الذين أجابوا بأنهم أحيانا يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنسبة 8.3% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أعلى نسبة في صنف التسلية و الترفيه،كانت لفئة التواصل مع الأصدقاء الافتراضيين خارج اللعبة، فلعبة البوبجي توفر خاصية التواصل بين ممارسيها أدت إلى تواصل الأصدقاء الافتراضيين خارج اللعبة و بدوافع التسلية و الترفيه، فمن خلال التفاعل الاجتماعي بين اللاعبين نتج عند توسع في نطاق شبكة العلاقات الاجتماعية و تحول الصداقة الافتراضية إلى صداقة حقيقية، دون الحاجة إلى التواصل المباشر.

7/ دور الألعاب الالكترونية في تكوين العلاقات الاجتماعية :

إن الألعاب الالكترونية غدت جزءا أساسيا في الحياة الاجتماعية لدى الشباب في مختلف أرجاء العالم، و هذه الألعاب ليست مجرد هواية ممتعة للأشخاص المنعزلين، بل هي طريقة جديدة و مختلفة للتواصل البشري أوجدها العصر الرقمي كما أعطته أنماط اتصال جديدة فرض فيها الطابع الافتراضي، حيث أصبحت تنافس شبكة العلاقات الاجتماعية بين الجماعات و فهناك الكثير من الألعاب لا يمكن ممارستها إلا بشكل جماعي و عن طريق فرق متعددة، و هذا ما نتج عنه بما يسمى الصداقة الافتراضية التي تفتقر إلى عنصر الاتصال المباشر و التي يطغى عليها الجانب السلبي لأنها تفقد خصائص الصداقة الحقيقية التقليدية. [1]

و نستطيع من خلال ميدان دراستنا أن نعكس علاقة الفوائد التي تحملها لعبة البوبجي كلعبة إلكترونية تستهوي الشباب و يفضلونها على عدد كبير من الألعاب الإلكترونية الأخرى، و ذلك دور هذه اللعبة في بناء صداقات من طرف الممارسين و الجدول التالي يوضح لنا ذلك.

جدول رقم (8) يوضح: علاقة فائدة لعبة بوبجي في الحياة الواقعية بتشكيل صداقات

فائدة لعبة بوبجي / تشكيل صداقات	مفيدة		غير مفيدة		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	13	86.7%	31	88.6%	44	88%
لا	2	13.3%	4	11.4%	6	12%
المجموع	15	100%	35	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

نلاحظ من الجدول أعلاه أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا بأنهم يشكلون صداقات من لعبة البوبجي بأعلى نسبة88% بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن فئة الذين أجابوا أنهم لا يستفيدون من لعبة البوبجي كانت أعلى بقليل فقط مقارنة بفئة الذين أجابوا بأنهم يستفيدون من لعبة البوبجي و ذلك لصنف تشكيل الصداقات و هي على التوالي 88.6% و 86.7%.

[1] مقال بعنوان : الوجه الأخر للألعاب الالكترونية أحدثت ثورة غير مسبوقة في العلاقات الاجتماعية على موقع العمق المغربي، نشر ب 28 مارس 2022 على الساعة01:30 ،

www.al3omk.com

مقارنة بصنف الذين أجابوا أنهم لا يشكلون صداقات من لعبة البوبجي و بنسبة 12%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد فئة الذين أجابوا أنهم يستفيدون من لعبة البوبجي بنسبة 13.3%، بالمقابل نجد فئة الذين أجابوا أنهم لا يستفيدون من لعبة البوبجي بنسبة 11.4% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أعلى نسبة لصنف الذين يشكلون الصداقات كانت لفئة الذين لا يستفيدون من لعبة البوبجي. فعلى الرغم من أن لعبة البوبجي توفر خاصية الحوار و الكتابة التواصل مع مختلف اللاعبين إلا أنهم لا يستفيدون من هذه اللعبة بحيث تكوين الصداقات عبر الوسائط الإلكترونية له آثار سلبية من بينها خطر الابتزاز المالي من قبل لاعبيها، فالصداقة الافتراضية ليست على نفس مستوى القيمة مع الصداقة الواقعية. و عليه يمكن القول بأن لعبة البوبجي لها وظائف كامنة من بينها توسع رقعة المعرفة بالمجتمعات الأخرى و لكن في العالم الافتراضي، و لكن هذه العلاقات و الصداقات لا تحمل طابع قيمي يمكن الاعتماد عليه و لا تحمل طابع تنمية القدرات العقلية و الجسدية مما يجعل الشباب الممارسين لها غير مستفيدين.

8/ شبكة العلاقات للشباب:

تحتل التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال مكانة في المجتمعات إلا أنها سلاح ذو حدين فهي من جهة تقرب المتباعدين جغرافيا من حيث قضائها على عوائق الزمان و المكان فتزيد من تقارب الناس و ترفع من درجة تفاعلهم و تنشئ علاقات افتراضية جديدة، و من جهة أخرى تشكل خطرا حقيقيا على العلاقات الاجتماعية و الأسرية، حيث تؤدي إلى ميلاد مجتمع متنافر فكريا و قيميا و يحمل عوامل القطيعة مع التقاليد الثقافية، مما ينتج عنه تغير منظومة القيم الاجتماعية للأفراد حيث يعزز هذا الاستخدام المفرط لوسائط التكنولوجيا الحديثة كالألعاب الالكترونية القيم الفردية بدلا من القيم الاجتماعية ، كما يزيد الرغبة و الميل للوحدة و العزلة ، ما يقلل من فرص التفاؤل الاجتماعي و الأسري.

و إذا ما سلطنا الضوء على سمات هذه التكنولوجيا فنجد أهم ميزة هي الاستخدام الفردي، فقد أصبح كل فرد يتعامل بوسيلة واحدة دون اللجوء إلى الموافقة أو المشاركة الجماعية الحقيقية و يبحث فقط عن ما يشبع رغبته و حاجاته دون اللجوء للمرافقة أو للمشاركة ليقضي وقته خلال ممارسة الألعاب الالكترونية الفردية الخاصة بأدواته دون مشاركة الآخرين مما يؤدي إلى التقليص من فرص التفاعل و التعبير عن المشاعر و تبادل الرأي و النقاش و الانسحاب من الحياة الاجتماعية و الأسرية و تدعيم الحوار الافتراضي بالمقابل تشير بعض الدراسات إلى أن الأشخاص الذين يستبدلون أصدقائهم الحقيقيين بأصدقاء افتراضين يصبحون أكثر شعورا بالعزلة و الوحدة .[1]

و بإمكاننا مناقشة نمط العلاقات المفضلة و المتاحة في لعبة البوبجي و ما ينعكس من أنماط اللعب الأكثر ممارسة من طرف الشباب.

جدول رقم (9) يوضح: علاقة تفضيل اللعب مع النمط المفضل للعب

تفضيل اللعب / النمط المفضل للعب	مع أصدقائك الحقيقيين		مع أصدقائك الافتراضيين		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
فرديا	1	2.6%	2	16.7%	3	6%
ثنائيا	6	15.8%	1	8.3%	7	14%
جماعيا	31	81.6%	9	75%	40	80%
المجموع	38	100%	12	100%	50	100%

[1] شعبان كريمة، العلاقات الأسرية في المجتمع الجزائري بين الانفتاح على تكنولوجيا الاتصال و مخاطر العزلة الاجتماعية، المجلة العلمية لجماعة الجزائر 3 ، العدد 9 ، كلية العلوم و الاتصال، ديسمبر 2017، الجزائر، ص 1.

التعليق الإحصائي:
من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللعب جماعيا بنسبة 80%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أعلى نسبة كانت لفئة الذين أجابوا أنهم يفضلون اللعب مع أصدقائهم الحقيقيين بنسبة 81.6% أما ثاني فئة فكانت للذين أجابوا بأنهم يفضلون اللعب مع أصدقائهم الافتراضيين بنسبة 75% لنفس الصنف.

أما ثاني نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللعب ثنائيا بنسبة 14%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أول فئة تمثلت في الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللعب مع أصدقائهم الحقيقيين بنسبة 15.8%، أما ثاني فئة كانت للذين أجابوا بأنهم يفضلون اللعب مع أصدقائهم الافتراضيين بنسبة 8.3% لنفس الصنف.

أما ثالث نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللعب فرديا بنسبة 6%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أول فئة كانت للذين أجابوا بأنهم يفضلون اللعب مع أصدقائهم الافتراضيين بنسبة 16.7%، ثاني فئة تمثلت في الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللعب مع أصدقائهم الحقيقيين بنسبة 2.6% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:
من خلال الدلالة الإحصائية نجد أعلى نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم يفضلون ممارسة اللعبة جماعيا لفئة الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللعب مع أصدقائهم الحقيقيين، باعتبار مجموعة هؤلاء الشباب ينتمون في العالم الواقعي لجماعة أصدقاء واحدة و لديهم اهتمام مشترك بهذه اللعبة، فيعززون رابط هذه الصداقة لممارسة اللعبة بشكل جماعي لكن في عالم افتراضي.

حيث من خصائص هذه اللعبة أنها تتيح للشباب الممارسين لها خاصية اللعب الجماعي ما يسمح بتشكيل شبكة من العلاقات الافتراضية التي تكون مليئة بالتفاعل الافتراضي إلا أنه مربوط فقط بمدة ممارسة اللعبة، و ينتهي بمجرد الانتهاء من اللعب، فهذا اللعب الجماعي يربط اللاعبين في إطار افتراضي غير ملموس، على عكس العلاقات الواقعية الموسومة بالتفاعل الحقيقي و الواقعي ضمن حلقة دائمة و احتكاك مباشر، الذي من خلاله يكتسب الشاب قيم و عادات و أخلاق من خلال تفاعله الدائم و الفعال مع أقرانه في العالم الواقعي، ففي العالم الافتراضي للعبة يتعامل الشاب مع كل ما هو جامد و آلي و غير ملموس.

9/ الفضاء الافتراضي و قيم الشباب:

أكدت فرانسيس كيرونكروس في كتابها "موت المسافات" أن الأبعاد الجديدة للاتصال عبر الفضاء الافتراضي تتجاوز مفهوم إزالة الحدود الجغرافية بين البشر ذلك أنها حققت تأثيرا أعظم على المستوى الثقافي و الاجتماعي لتنهي الإنترنت تلك الفروق الثقافية و الاجتماعية بين البشر، و توحدهم في ثقافة ذات خصائص جديدة تختلف اختلافا جوهريا عما قبلها من خصائص.

إضافة إلى أنها خلقت مشكلات جديدة غير مألوفة من قبل كتبلد الحس الاجتماعي و الوجداني للأفراد. و الاغتراب النفسي و العزلة الاجتماعية و نشر قيم الاستهلاك بينهم فضلا عن العوالم الافتراضية المتخيلة التي أوجدتها لهم ليعيشوا في عوالم بديلة عن عوالمهم الحقيقية، و لعل هذا ما وصفه عالم الاجتماع أنطوني جيدنز "العالم الهارب ".

إن التحولات الاجتماعية و الثقافية و حتى السياسية التي خضع لها المجتمع لعبت تأثيرها في تفكيك و هز المنظومة القيمية للمجتمع من جهة و انتشار التوجهات الاستهلاكية في المجتمع من جهة أخرى.

فالتغيرات الاجتماعية ساهمت في قولبة سلوك الفرد الجزائري، فالتغير الحاصل في سلم و نسق القيم هو نتيجة حتمية لتلك التحولات، لتتولد ثقافة مغايرة نوعا ما، و حدث تغيير في النسيج الاجتماعي من العلاقات الأسرية و الاجتماعية.

و مع انتشار شبكة الإنترنت و إلغاء الحواجز و الحدود بين المجتمعات، و مع فضول التجربة و خوض غمار الفضاء الافتراضي بما له و ما عليه، بات كل شيء مقبولا،حتى ما كان مستهجنا سابقا ومرفوض اجتماعيا، لتتولد الرغبة في التخلي عن القيم التقليدية واكتساب قيم جديدة تتفق و القيم الجديدة عبر العولمة، وهذا التحول أصاب منظومة القيم بالوهن و الضعف ليؤدي إلى انفجار المجتمع و انهياره و اهتزاز معاييره من الداخل و معاناته من الكثير من المشاكل.

و من جانب آخر خلق الفضاء الافتراضي فرص هائلة لتحرر الإنسانية، فالتدفق الحر للقيم و المنتجات و الأفكار يقدم لكل فرد على مستوى الكرة الأرضية فرصة استثنائية للتقدم و الازدهار المادي و المعنوي من خلال التجارة الالكترونية و السياحة الالكترونية و التعليم عن بعد و غيره.[1]

و يمكن لنا أن نعكس قيم الشباب في الممارسات الجديدة للعب بلعبة البوبجي بحيث ترتبط هذه الممارسات بتأثير النمط الجديد من الصداقات وهو الصداقة الافتراضية، التي تحملها هذه اللعبة.

[1] عدة بن سليم فريدة،" النسق القيمي في المجتمع الجزائري في ظل الفضاء الافتراضي، مجلة الأكاديمية للبحوث في العلوم الاجتماعية، مجلد 2، العدد2، جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، الجزائر، 2020، ص(153-149)"

جدول رقم (10) يوضح: العلاقة بين الصداقة الافتراضية و الأوقات المفضلة لممارسة لعبة بوبجي

الصداقة الافتراضية / الأوقات المفضلة لممارسة لعبة بوبجي	نعم		لا		أحيانا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نهارا	-	-	-	-	3	15.8%	3	6%
ليلا	9	75%	14	73.7%	11	57.9%	34	68%
كل الأوقات	3	25%	5	26.3%	5	26.3%	13	26%
المجموع	12	100%	19	100%	19	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أعلى نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأن وقتهم المفضل لممارسة لعبة بوبجي هو ليلا بنسبة 68%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أعلى نسبة كانت لفئة الذين أجابوا بأنهم يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنسبة 75% و نسبة 73.3% أجابوا بأنهم لا يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة على التوالي، أما ثالث فئة كانت للذين أجابوا أنهم أحيانا يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنسبة 57.9% لنفس الصنف.

ثاني نسبة كانت لصنف الذين أجابوا أن الوقت المفضل لهم لممارسة اللعبة يكون في كل الأوقات بنسبة 26%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أول فئة تمثلت في الذين أجابوا بأنهم لا يتواصلون و أحيانا ما يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنفس النسبة 26.3%، و فئة الذين أجابوا بأنهم يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنسبة 25% لنفس الصنف.

أما ثالث نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأن النهار هو الوقت المضل لهم لممارسة لعبة بوبجي بنسبة 6%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أعلى نسبة كنت لفئة الذين أجابوا بأنهم أحيانا يتواصلون مع أصدقائهم الافتراضيين خارج اللعبة بنسبة 15.8% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أعلى نسبة لصنف ممارسة اللعبة ليلا لفئة عدم التواصل مع الأصدقاء الافتراضيين خارج اللعبة، فممارسة لعبة البوبجي ليلا راجع للتفرغ للعب وممارستها بأكثر أريحية. و هذا ما نتج عنه تكوين صداقة افتراضية و لكن في إطار اللعبة و ليس خارجها لأن الصداقة الافتراضية تولد العزلة الاجتماعية و تفسح مجالا أوسع لعمليات الاحتيال، فقيم الشباب نحو استثمار الوقت مربوط بما

يفضلونه من الأوقات التي يمارسون فيها اللعبة دون ضغوط أو مراقبة اجتماعية سواءا نوع الصداقة التي أو نوع العلاقات التي يقوم اللاعب ببنائها مع أشخاص من غير الممكن معرفة هويتهم الحقيقية، بمعنى الصداقة الافتراضية التي يلجأ لها اللاعب في الفترة الليلية لعامل غياب الأصدقاء الحقيقيين في مثل هذا الوقت.

10/ تحليل البعد الاجتماعي لمضمون لعبة بوبجي:

- تعني لعبة البوبجي أساسا الكل ضد الجميع.
- على اللاعب القيام بعملية جمع الأسلحة و المعدات.
- هناك ثلاث أنماط من اللعب: منفرد Solo ، ثنائي Dual، فريق Squad.

جدول رقم (11): يوضح تفاصيل فكرة لعبة البوبجي:

فكرة لعبة البوبجي مستوحاة من فيلم ياباني اسمه "باتل رويال"

اسم الفيلم	تصنيفه	تاريخ العرض	التصنيف الرقابي	اللغة
باتل رويال	دراما، تشويق، إثارة	اليابان: 19 ديسمبر 2000 الو.م.أ: 23 مارس 2001	للكبار فقط	اليابانية

قصة هذا الفيلم أن الحكومة اليابانية تقرر فصل طلاب في المرحلة التاسعة من تعليمهم و وضعهم في جزيرة نائية من أجل إجبارهم على قتل بعضهم ليبقى فائز واحد في النهاية.

نتائج الفرضية الأولى:

من خلال النتائج المتحصل عليها في الجداول الإحصائية نجد ما يلي :

- ✓ الإناث هن الأكثر ممارسة للعبة البوبجي أثناء أوقات الفراغ بنسبة 40.9% كون أن الإناث هن الأكثر عرضة للفراغ و الملل، كما أن النظرة لهذه الألعاب لم تعد مرتبطة بخصوصيات الجنس.
- ✓ الفئة العمرية 24-26 هم الأكثر ممارسة للعبة البوبجي بنسبة 54.5% يعود السبب إلى تسارع الثورة التكنولوجية و رغبة الشباب و توجهاتهم نحو عادات مكتسبة جديدة لقضاء وقت الفراغ، فمن قيم الشباب الإيجابية التوجه نحو ممارسة الرياضة أو القيام بنشاطات مختلفة في أوقات الفراغ إلا أنهم أصبحوا ينصبون اهتمامهم بممارسة هذه اللعبة مما سبب لهم عزلة اجتماعية و ابتعاد عن الواقع.
- ✓ لعبة البوبجي مكنت مستخدميها من تشكيل صداقات افتراضية بنسبة 86.7% على الرغم من عدم الاستفادة منها لأنها تفقد معنى الصداقة الحقيقية و تسبب نوعا من العزلة الاجتماعية.
- ✓ مدة ممارسة اللعبة 3 ساعات فأكثر بدافع التسلية و الترفيه بنسبة 61.1%، دليل على أن الشباب لا يعطون أهمية للوقت و لا يستثمرونه في ما يرجع عليهم بمنفعة و يكتفون بالاستسلام لعالم هذه اللعبة.
- ✓ الشباب يفضلون ممارسة اللعبة مع الأصدقاء الافتراضيين في الفترة الليلية بنسبة 75%، يستغلون الوقت المفروض للراحة في ممارسة هذه اللعبة مما ينجم عنه آثار سلبية على الصحة الجسمية و العقلية للشاب، كذلك تفضيله لممارسة اللعبة مع أصدقاء افتراضيين ليلا يفسره بأنهم يعتبرون هؤلاء الأصدقاء الافتراضيين بدلاء مؤقتين لأصدقائهم الحقيقيين الذين لا يكونون متاحين ليلا.

خلاصة:

ما يمكن استخلاصه من هذا الفصل هو أن الألعاب الالكترونية وعلى وجه الخصوص لعبة بوبجي تستحوذ على حياة الشباب بطريقة مذهلة و كبيرة، بحيث تجعل الفرد يعيش في واقع افتراضي بعيدا عن بيئته الاجتماعية ، يوجد عدة مجالات من خلالها إمكانية اللعب بها و عبر وسائط جديدة و متطورة كالهواتف الذكية في حين أن هذه الألعاب لا تأثر على مستخدميها فقط بل تمتد آثارها إلى السياق الاجتماعي لنستخلص من هذا الفصل أن هذا الفضاء الذي تخلقه اللعبة يخل بالنسق القيمي الاجتماعي و يسبب العزلة و تنميط العلاقات الاجتماعية من خلال ظهور أنماط جديدة للعلاقات وهي العلاقات الافتراضية و الابتعاد عن عدد من القيم الاجتماعية.

/لفصل الثالث: البعد الثقافي للعبة البوبجي

تمهيد

1. الرأسمال الثقافي و علاقته بالرأسمال الرمزي.
2. قيم الشباب نحو هويتهم.
3. أثر لغة اللعب على هوية الشاب
4. دور التكنولوجيا في نقل التقاليد.
5. دور الألعاب الإلكترونية في الغزو الثقافي.
6. الهوية و الفضاء الافتراضي.
7. الطابع الاقتصادي للألعاب الإلكترونية.
8. تحليل البعد الثقافي للعبة بوبجي
9. نتائج الفرضية الثانية.

خلاصة

تمهيد:

تحمل لعبة بوبجي باعتبارها وسيط تكنولوجي مضامين ثقافية متنوعة شملت عدة دلالات تأثر بشكل مباشر أو غير مباشر على قيم الشباب و هوياتهم و كذلك توجهاتهم الثقافية خلال ممارستهم للعبة بوبجي الأمر الذي سنتطرق إليه في هذا الفصل.

1/ علاقة الرأسمال الثقافي بالرأسمال الرمزي:

يعبر الرأسمال الثقافي عن مجموعة من الرموز و المهارات و القدرات الثقافية و اللغوية و المعاني التي تمثل الثقافة السائدة و التي اختيرت لكونها جديرة بإعادة إنتاجها و استمرارها و نقلها من خلال العملية التربوية و يركز هذا المفهوم على أشكال المعرفة الثقافية و الاستعدادات التي تعبر عن رموز داخلية مستدمجة تعمل على إعداد الفرد للتفاعل بإيجابية مع مواقف التنافس و تفسير العلاقات و الأحداث الثقافية.

بينما الرأسمال الرمزي هو مثل أية ملكية أو أي نوع من رأس المال يكون مدركا من جانب فاعلين اجتماعيين تسمح لهم مقولات إدراكهم بمعرفتها و الإقرار بها و منحها قيمة[1]، ومما لا شك فيه أن القيم و المثل تتجلى و تظهر من خلال سلوك يمكن ملاحظته بحيث تصبح النماذج الثقافية تعابير رمزية للقيم، وبصياغة أخرى يمكن القول إن انقياد السلوك الخارجي للنماذج و الأنماط السلوكية السائدة يرمز إلى انتماء الشخص الفاعل إلى نظام معين من مراتب القيم، وأي انتماء إلى القيم يرمز بدوره إلى الانتساب إلى مجتمع بعينه أو إلى جماعة معينة. لذلك يظهر عالم النماذج و القيم كعالم رمزي كبير.[2]

---

[1] حسني إبراهيم عبد العظيم، "الجسد و الطبقة و رأس المال الثقافي، قراءة في سوسيولوجيا بيير بورديو،مجلة جامعة بني سويف، العدد 15، مصر،2011، ص(65-63).

[2] عبد الغني عماد، سوسيولوجيا الثقافة المفاهيم و الإشكاليات من الحداثة إلى العولمة، مركز دراسات الوحدة العربية،ط3، بيروت، لبنان،2016، ص 155.

2/ أنواع أجهزة اللعب الالكترونية:

توجد أنواع متعددة من الأجهزة التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب بلعبة فيديو خاصة بعد التطور التقني الكبير في هذا المجال من الألعاب و كل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب التي قد تكون عبارة عن منافسة رياضية أو لعبة عسكرية.

1- جهاز الكومبيوتر: حيث أن العاب الفيديو هي برنامج معلوماتي آلي (logiciel) تم تركيبه على جهاز الكومبيوتر الشخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب مثل لوحة الكتابة الفأرة و السماعات ، و يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى تجلب أفضل راحة مثل عصى القيادة كذلك إيصال الصوت بالمكبر لتحسينه.

2- أجهزة اللعب الالكترونية : هذه التقنية تستعمل فقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت و الصورة و وسائل الدخول لمحتويات اللعبة.

1/2- توصل هذه الأجهزة غالبا على الجهاز التلفزيون كما يمكن للاعب استخدام عصى القيادة، الرشاش النظري والليزري و من أمثلة هذه الأجهزة نجد x-box و جهاز PlayStation و النسخة 1،2،3،4،5.[1]

2/2- جهاز البلاي ستايشن : من أجهزة الجيل 8 في عام 2013 ظهر هذا الجهاز و قد طورت شركة سوني كثيرا من المميزات الجديدة منها إضافة محرك أقراص بلوري أسرع و استحداث تقنية تسمح للاعب بحفظ مقاطع من ألعابها و بثها لأصدقائه مباشرة على الانترنت فضلا عن إمكانية التحدث بين اللاعبين.

3 - اللوح الالكتروني : أخذت تنافس بشكل قوي أجهزة اللعب المحمولة و الحواسيب فهي تقنية لا تحتاج إلى الارتباط بأجهزة ملحقة مثل شاشة التلفاز أو مقابض التحكم المنفصلة بل هي تجمع كل هذه الأمور رغم صغر حجمها .[2]

4 - الهاتف الذكي: و هي عبارة عن أجهزة الكترونية حديثة تساهم في توفير مجموعة من التطبيقات المتطورة و تعزيز الربط بين الأفراد في العالم يجمع بين عمل الهواتف العادية وأجهزة الحاسوب مما يساهم في القيام بأكثر من نشاط في وقت واحد مثل تنزيل الألعاب الالكترونية و التطبيقات باعتبارها سهلة الاستعمال و التحكم.[3]

و من خلال ممارسة الشباب للعبة بوبجي تتنوع الأجهزة المستعملة في اللعب الالكتروني، بحيث هناك أجهزة أكثر استعمالا و رواجا عن غيرها، و ميدان الدراسة يعكس لنا علاقة نوع الجهاز المستعمل و خاصية الاستفادة من القرصنة، وذلك من خلال الجدول التالي.

---

[1] نمرود بشير ، العاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين رسالة ماجستير تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر يوسف بن خدة سنة 2008 ص 69.

[2] حيدر محمد ألكعبي ، الألعاب الالكترونية و أثرها الفكري و القافي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية سلسلة الاختراق الثقافي، سنة 2017 ص 10-16.

[3] د علي ليلى، شودي منوبية ، تأثيرات الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من جهة نظر أمهاتهم ،دراسة ميدانية لعينة من الأمهات لمدينة تمنراست ، المحلية العربية للتربية النوعية، المجلد 4 ، العدد 13،يوليو 2020 ، تمنراست ، الجزائر، ص 177.

جدول رقم (12) يوضح: العلاقة بين نوع الجهاز المستعمل في اللعب بالاستفادة من القرصنة

نوع الجهاز المستعمل / الاستفادة من القرصنة	حاسوب		هاتف ذكي		لوحة الكترونية		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	1	50%	12	27.9%	2	40%	15	30%
لا	1	50%	31	72.1%	3	60%	35	70%
المجموع	2	100%	43	100%	5	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا بأنهم لا يستفيدون من القرصنة في ممارسة اللعبة بنسبة 70%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أعلى نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم يستعملون الهاتف الذكي في ممارسة اللعبة بنسبة 72.1%، ثاني فئة تمثلت في الذين أجابوا بأنهم يستعملون اللوحة الالكترونية بنسبة 60%، أما ثالث فئة فتمثلت في الذين أجابوا بأنهم يستعملون الحاسوب لممارسة اللعبة بنسبة 50% لنفس الصنف.

ثاني نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم يستفيدون من القرصنة لممارسة اللعبة بنسبة 30%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أعلى نسبة كانت لفئة الذين أجابوا بأنهم يستعملون الحاسوب في ممارسة اللعبة بنسبة 50%، ثاني فئة تمثلت في الذين أجاب بأنهم يستعملون اللوحة الالكترونية في ممارسة اللعبة بنسبة 40%، أدنى فئة تمثلت في الذين أجابوا أنهم يستعملون الهاتف الذكي لممارسة اللعبة بنسبة 27.9% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أعلى نسبة لصنف الذين لا يستفيدون من القرصنة لفئة الذين يستعملون الهاتف الذكي، لكننا نجد في المقابل أن فئة الذين أجابوا أن الجهاز المفضل هو الحاسوب لصنف المستفيدين من القرصنة كانت بنسبة 50، ذلك أن اغلب عمليات القرصنة مرتبطة بجهاز الحاسوب بخلاف الهاتف الذكي الذي لا يستعمل في عملية القرصنة.

لذلك نلاحظ أن الشباب الذي يلعب البوبجي يستخدم الحاسوب في القرصنة لأنه لا يخضع لنظام المراقبة كما هو الحال في الهاتف الذكي، أن هذا النوع من الممارسات يعكس الجانب المادي من اللعبة دون الرغبة في وجود قيود معينة، فيلجؤون إلى الغش لتسهيل عملية اللعب و التهرب من قوانين معينة، و المبرر المقدم من طرف وحدات عينة البحث، يعكس عملية التنشئة لهم.

3/ دور التكنولوجيا في نقل التقاليد:

يعد ميدان تكنولوجيا الاتصال و المعلومات من أكثر الميادين تسارعا في التطور، فقد أدى ربط وسائل الاتصال مع وسائل معالجة المعلومات إلى خلق نظام اتصالي مبني على ترابط بين تكنولوجيا الاتصال و تكنولوجيا المعلومات مما ساهم في إطلاق ثورة إعلامية و معلوماتية أبرزت إمكانيات عالية في التواصل مع الجمهور و سرعة غير مسبوقة في إيصال الرسائل إلى أي مكان في العالم[1]، و هذا من خلال ما يسمى بالتواصل الرقمي و الذي يعتبر واحدة من الطرق الجديدة للتواصل البشري أوجده العصر الرقمي و الثورة الصناعية الرابعة.

و من رحم ظاهرة التواصل الإنساني الرقمي العامة و ما شهدته من تطورات، انبثق التواصل الثقافي الرقمي كظاهرة فرعية تستخدم ما أتاحته الظاهرة العامة من مزايا و إمكانيات في تسهيل عملية إنتاج الثقافة عبر الإنترنت، و عمليا يتيح التواصل الثقافي الرقمي فرصة غير محدودة في مجال التنمية الثقافية.[2]

ومع تعدد وسائل و أدوات التواصل الرقمي، تكنولوجيا اليوم أتاحت خاصية جديدة للتواصل وذلك من خلال الألعاب الإلكترونية التي تصنع تواصلا إنسانيا عالميا لم يسبق له مثيل، فهي توفر ميزة التواصل عن طريق الحوار و الكتابة.

و لعبة البوبجي واحدة من تلك الألعاب التي تسمح للأفراد رصد و استهلاك الثقافات وربما التفاعل معها.

و لفهم طرق تواصل اللاعبين داخل اللعبة مع أبرز التقاليد السائدة في المجتمع، نقدم الجدول رقم (13) الذي يسمح لنا بشرح و تفسير الموروث الثقافي المكتسب لدى الشباب و علاقته مع الطرق الجديدة.

جدول رقم (13) يوضح: العلاقة بين طريقة التواصل بين اللاعبين داخل اللعبة و إبراز التقاليد

طريقة التواصل / إبراز التقاليد	الكتابة		عن طريق الحوار		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	8	22.9%	4	26.7%	12	24%
لا	12	34.3%	3	20%	15	30%
أحيانا	15	42.9%	8	53.3%	23	46%
المجموع	35	100%	15	100%	50	100%

(1) ياس خضير البياتي، الاتصال الرقمي أمم صاعدة و أمم مندهشة،دار البداية،ط1، الإمارات، 2014، ص 24.

(2) شرارة حياة، التواصل الثقافي العربي الرقمي، المجلة الدولية للاتصال الاجتماعي، المجلد 4، العدد 1، جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، الجزائر، 2017، ص70.

التعليق الإحصائي:
نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا أنهم أحيانا ما يبرزون تقاليدهم و بأعلى نسبة 46%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن فئة الذين أجابوا أنهم أحيانا ما يبرزون تقاليدهم عن طريق الكتابة و بنسبة 53.5%، مقارنة بفئة الذين أجابوا بأنهم يبرزون تقاليدهم عن طريق الحوار بنسبة 42.9% لنفس الصنف.

ثاني نسبة كانت لصنف الذين أجابوا أنهم لا يبرزون تقاليدهم و قدرت ب 30%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن فئة الذين أجابوا أنهم يتواصلون عن طريق الحوار و بنسبة 34.4% مقارنة بفئة الذين أجابوا أنهم يتواصلون عن طريق الكتابة بنسبة 20% لنفس الصنف.

ثالث نسبة كانت لصنف الذين أجابوا أنهم يبرزون تقاليدهم بنسبة قدرت24%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن فئة الذين أجابوا بأنهم يبرزون تقاليدهم عن طريق الكتابة كانت أعلى بقليل مقارنة بفئة الذين أجابوا أنهم يبرزون تقاليدهم عن طريق الحوار هي26.7%، 22.9% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:
من خلال الدلالة الإحصائية نجد أعلى نسبة لصنف الذين أجابوا بأنهم أحيانا ما يبرزون تقاليدهم في ممارسة اللعبة، لفئة الذين يستعملون الحوار كطريقة للتواصل. إذ أن هذا النوع من الألعاب يتيح للشباب خاصية التواصل البشري حيث لا وجود للفروقات العرقية أو الجنسية في هذا العالم و يمكن له أن يربط اللاعبين ببعضهم البعض على قدر المساواة حيث أن مجتمع الألعاب الالكترونية يقود إلى إبراز تقاليد الشباب و كذلك تعرفهم و انفتاحهم على علاقات و ثقافات جديدة ومتنوعة و اكتساب لغات جديدة و معارف و خبرات حول مجتمعات و ثقافات غير مجتمعاتهم إذ لا وجود للزمان و المكان و تكسبهم أنماط تفكير جديدة و غرس بعض المفاهيم الثقافية المتداولة بينهم فالشاب أثناء هذه العملية يبرز تقاليده مقابل ثقافة و تقاليد جديدة، كما أنهم يتبنون طروحات جديدة، فالحوار هي سياسة عالمية يعكس ما تتميز به ثقافتنا. على عدم الأخذ برأي الجيل الأصغر و الاعتماد فقط على توجيهات الكتابة، فحرية التعبير و المساواة و الحوار هي من المفاهيم المنتشرة حاليا.
و فئة الذين أجابوا أنهم يستعملون طريقة الكتابة في التواصل داخل اللعبة حيث توفر اللعبة ميزة توفر الجمل و الكلمات و الرموز المعبرة و سريعة الاستعمال لتسهيل عملية التواصل و تبادل الأفكار و المعارف بين اللاعبين كما يسمح هذا الأسلوب من التواصل بالإبقاء على هوية الشاب مجهولة مقارنة بالتواصل الصوتي.

4/ دور الألعاب الالكترونية في الغزو الثقافي :

معنى الغزو الثقافي هو العمل على خلق عقيدة جديدة عند المسلمين التي تعتمد على تصورات الفكر الغربي في الحياة الإنسانية .

و تتداول كلمة الغزو الثقافي في العصر الحاضر، فقد بلي هذا العصر بأنواع عدة من الغزو العسكري و الاقتصادي إلى ما يسمى بالغزو الثقافي، لكن هذا الأسلوب و اللون من الغزو لا يأخذ الطابع المباشر بل يأخذ طابع التحريف و التخريب للعقول الغير ظاهر، و هدفه أن تظل الشعوب ضعيفة و خاضعة للقوى المهيمنة المعادية.

و المراد أن تتبنى امة من أمم معتقدات و أفكار و رؤى امة أخرى بعيدة عنها ثقافيا و دينيا و يتم تشويه مناهج تعليمها و يضع حاجز بينها و بين سلفها و أصولها و لغتها. فالثقافة هي العمود الفقري للأمة و هي الهوية التي تستمد منها شرعيتها. [1]

و استخدمت وسائل الغزو الثقافي باختلافهما و تعددها و التي تصب في الهدف الذي تسعى لتحقيقه و هو الهيمنة على العالم العربي مع تدفق المعلومات بشكل يومي و تكرار مستمر من قبل الأجهزة الغربية و مع قلة الإمكانيات و الإنتاج الثقافي و الإعلامي و ضالته في العالم العربي، أصبح الغرب ينتجون و نحن نستهلك ونعيش على مخلفات ما يلقونه إلينا فيما يسمى بالعولمة الثقافية حيث أصبح الشباب أسرى لفلسفة الاستهلاك . [2]

و إحدى هذه الوسائل المستخدمة في الغزو هي الألعاب الالكترونية أو ما يسمى بألعاب الفيديو التي أصبحت واحدة من ابرز السمات التي تميز نمط حياة الأجيال الشابة، و مع تطور رسوم هذه الألعاب يفضل التقنية الثلاثية الأبعاد و ارتباط أكثرها بالانترنت توسع نطاق الإقبال عليها لتشمل كل أرجاء العالم، و باتت ظاهرة عالمية لا تعبأ بالحدود الجغرافية و الثقافية ،مما شجع جهات كثيرة من القوى العالمية على أن تستثمر العاب الفيديو لأغراض العولمة و الغزو الثقافي إلى جانب تحقيق الأغراض التجارية، فهذه الألعاب لم تعد العاب للتسلية و الترفيه فقط بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة و مرمزة في مضمونها يهدف المرسل من خلالها تحقيق أهداف و خبايا ثقافية و سياسية و دينية مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعوا الألعاب. و من خلال ميدان الدراسة نقدم اللغة المفضلة للعب كأسلوب لنقل الرسائل و علاقتها بطرق التواصل مع الأجانب، لتعكس لنا قيم الشباب نحو هويته و انتماءه الاجتماعي و ذلك في الجدول (14).

---

[1] المرزوقي علي الهادي ، الغزو الثقافي و الغربي(أسبابه و مخاطره و نتائجه) مجلة كليات التربية ، العدد 12، الجامعة المفتوحة ، ليبيا ، نوفمبر 2018،ص 1-2.

[2] حيدر محمد اللعبي، الألعاب الالكترونية و أثرها الفكري و الثقافي ، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية ، سلسلة الاحتراق الثقافي (3)، سنة 2017 ص-من(6-5).

جدول رقم (14) يوضح: العلاقة بين اللغة المفضلة في ممارسة لعبة بوبجي و طريقة التواصل مع صديق أجنبي

اللغة المفضلة / طريقة التواصل مع صديق أجنبي	اللغة العربية		اللغة الفرنسية		اللغة الإنجليزية		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
التحدث بلغته	8	33.3%	4	40%	7	43.7%	19	38%
الترجمة	16	66.7%	6	60%	9	56.3%	31	62%
المجموع	24	100%	10	100%	16	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا بأنهم يستخدمون طريقة الترجمة في عملية التواصل مع صديق أجنبي بنسبة 62%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن أول فئة كانت للذين أجابوا بأن لغتهم المفضلة هي ممارسة اللعبة هي اللغة العربية بنسبة 66.7%، ثاني فئة تمثلت في الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللغة الفرنسية في ممارسة اللعبة بنسبة 60%، ثالث فئة كانت للذين أجابوا بأن اللغة المفضلة لهم في ممارسة لعبة بوبجي هي اللغة الإنجليزية بنسبة 56.3% لنفس الصنف.

أما ثاني نسبة تمثلت في الذين أجابوا بأنهم يتحدثون بلغته بنسبة 38%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن أول فئة تمثلت في الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللغة الانجليزية في ممارسة لعبة بوبجي بنسبة 43.7%، و فئة الذين أجابوا بأن لغتهم المفضلة في ممارسة لعبة بوبجي هي اللغة الفرنسية بنسبة 40%، في حين أدنى فئة الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللغة العربية في ممارسة لعبة بوبجي بنسبة 33.3% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أكثر نسبة في صنف استخدام طريقة الترجمة لفئة اللغة العربية و الانجليزية كلغات مفضلة، فاللغة العربية هي اللغة الأصلية و اللغة الأم للمجتمعات العربية و هي جزء لا يتجزأ من مقومات الشخصية العربية الإسلامية و استخدام الترجمة للتواصل مع صديق افتراضي أجنبي راجع لضعف المستوى العلمي في اللغات الأجنبية و صعوبة الحوار باللغات الأجنبية و كفاءة الحوار مع الأجانب، و تفضيل اللغة الانجليزية لأنها اللغة الأكثر تداولا كما أنها تعكس منطق الهيمنة في الإنتاج و الاقتصاد في العالم التي يمكن من خلالها الوصول إلى نطاق أوسع من الاتصالات مع ممارسي اللعبة عبر العالم، فالشباب لديهم ميزة حب الإطلاع مما يجعل اللغة الإنجليزية لغة مفضلة ومحط اهتمام.

5/ اثر لغة اللعب على هوية الشباب:

تسعى العولمة إلى الهيمنة و الاحتكار لنمط عالمي واحد مستغلة قوة العلم و انتشار التكنولوجيا، لذلك أصبحت اللغة و الهوية بين فكي تسلط الثقافة الكونية مقابل الهوية و اللغة المحلية.

فاللغة و الهوية تواجه طوفان جدل التغيير من هيمنة النظام العالمي الذي يرفض صياغة عالم متعدد الثقافات و يسعى لفرض اللغة الأقوى ، حيث يتوج هذا التحول قضية اللغة في العصر الرقمي فاللغة هي المظهر المباشر لحضارة الأمة و الحامل لثقافتها و تراثها حيث كرست العولمة و اقتصاد السوق الامبريالية اللغة الانجليزية مما اخذ يغزو اللغة الوطنية و القومية و هو ما يتجلى تحديدا في الجيل الرقمي الجديد.

و باعتبار الألعاب الالكترونية احد الوسائط الرقمية الحديثة التي يقبل عليها الشباب فأغلبية الألعاب الالكترونية تعتمد اللغة الانجليزية كواجهة للتفاعل بين اللاعبين و لتنفيذ عملياتهم، هذا ما يجعل اللاعبين يتعرضون لحجم كبير من المفردات اللغوية الانجليزية.[1]

لعبة بوبجي و باعتبارها لعبة الكترونية و من العاب الفيديو الرائجة لا تحتوي على مضامين جافة في الشروط لمواصلة اللعب بل تحتوي حوار تفاعلي متبادل بين اللاعبين في البيئة الواحدة يحتوي مجموعة من الشفرات و الألفاظ المفهومة و المتداولة بينهم من تعزيز فهم الرسالة الاتصالية التي تسعى اللعبة لإيصالها للاعبين من خلال تبادل الأفكار بين اللاعبين من خارج الدولة الواحدة أو مستوى تعليمي واحد، و لعل من أسباب انجذاب اللاعبين نحو العاب الانترنت هو طريقة التلفظ و الكلام خاصة أنها تتميز باستخدام الكلام العادي للاعب و بلغات مختلف حيث تلعب هذه اللعبة بتقنية اللغة المختارة من طرف اللاعب. إلا أن و في مثل هذا النوع من الألعاب تتطلب إنشاء فريق للعب مما يستوجب العمل على زيادة مهارات التواصل الاجتماعي مع مختلف جنسيات اللاعبين و ثقافاتهم باعتبارهم لا ينتمون إلى نفس البيئة الاجتماعية و الثقافية لهذا يتطلب من كل لاعب إتقان اللغة المتداولة في اللعبة و هي اللغة الانجليزية مما يؤثر على هوية الشباب من خلال تعرضهم لمفاهيم ثقافية و أنماط تفكير جديدة و دخيلة على نمط تفكيرهم.[2]

و تكشف لنا وحدات عينة الدراسة أبرز استخداماتهم اللغوية في ممارستهم للعبة البوبجي و اظهار الجنسية الحقيقية، و ذلك في الجدول (15) وفقا لمؤشرات متغير البعد الثقافي لنعكس بذلك درجة تأثر قيم الشباب نحو انتماءهم في عالم مليء بالتكنولوجيا .

---

[1] مصطفى حجازي ، الشباب و الهوية و اللغة في العصر الرقمي ، العربية الرئيسية مجلة القافلة ، النشر يوم 18 يناير 2021 سا5:52 gst السعودية

[2] طارق سعيدي، خالد منصر، التأثيرات المعرفية للإعلام الجديد على الشباب المسلم، مجلة الدراسات و البحوث الاجتماعية ، جامعة الشهيد حمة لخضر ، العدد 20 ديسمبر2016، الوادي،الجزائر ،ص 230

جدول رقم (15) يوضح: العلاقة بين اللغة المفضلة في ممارسة لعبة بوبجي باستخدام الجنسية الحقيقية

اللغة المفضلة / استخدام الجنسية الحقيقية	اللغة العربية		اللغة الفرنسية		اللغة الانجليزية		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	23	95.8%	8	80%	12	75%	43	86%
لا	1	4.2%	2	20%	4	25%	7	14%
المجموع	24	100%	10	100%	16	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا بأنهم يستخدمون جنسياتهم الحقيقية في اللعبة بنسبة 86%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن أول فئة كانت الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللغة العربية في ممارسة لعبة بوبجي بنسبة 95.8%، ثاني فئة بنسبة 80% تمثلت في الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللغة الفرنسية في ممارسة اللعبة، أدنى فئة تمثلت في الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللغة الانجليزية في ممارسة لعبة بوبجي بنسبة 75% لنفس الصنف.

أما ثاني نسبة فتمثلت في صنف الذين أجابوا بأنهم لا يستخدمون جنسياتهم الحقيقية في اللعبة بنسبة 14%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن أعلى نسبة كانت للذين أجابوا بأنهم يفضلون اللغة الانجليزية في ممارسة لعبة بوبجي بنسبة 20%، أدنى نسبة كانت لفئة الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللغة العربية في ممارسة اللعبة بنسبة 4.2% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أعلى نسبة لصنف الذين يستخدمون جنسيتهم الحقيقية لفئة الجنسيات العربية فاستخدام الهوية القومية داخل اللعبة راجع إلى رغبة ممارسي لعبة البوبجي في التواجد مع لاعبين يملكون نفس الخصائص اللغوية و عدم الوقوع في أزمة ثقافة الحوار مع الغير كونه لا يمتلك رأس مال ثقافي للتعامل مع الأطراف الأخرى.

و ذلك لما يعتمد عليه في الموروث المكتسب و المتمثل في لغة الحديث، فالرأسمال اللغوي للشباب يعكس أنماط عملية التنشئة المكتسبة و التي يستثمرها الشاب خلال لعبة البوبجي..

6/ الهوية و الفضاء الافتراضي:

إن الإعلام باعتباره مؤسسة اجتماعية هامة في المجتمعات البشرية يحمل مضامين اقتصادية و سياسية و إيديولوجية، إن لم تكن لها القدرة على ترسيخ ثقافة المجتمع و هويته فإنها تؤدي إلى تزييف الوعي و إفساد العقول لذا لابد من الاعتراف بان شبابنا هو أكثر فئات المجتمع تأثيرا بعمليات الغزو الثقافي .

حيث أن للحضارة الرقمية ثقافتها الخاصة بها، حيث أصبحنا بصدد التنميط الثقافي الكوني للجيل الصاعد في اللباس و الأذواق و الطعام و الشراب إلى الشلة الرقمية(الأصدقاء الافتراضيين) ، فلم تعد الهوية تقليدية تاريخية و مسالة عراقة و انتماء و تراث و أصالة عند الجيل الرقمي، حيث نسفت التقنية الرقمية حدود الزمان و المكان.

فإننا بصدد هوية الحساب الرقمي و الموقع على تقنيات التواصل الاجتماعي لدى الأجيال المقبلة الذي سيدخل في هوية كونية افتراضية و معه قد تتحول الهوية الوطنية و الثقافية إلى مجرد انتماء رسمي شكلي فقط ذلك إن الهوية هي بنت الانتماء إلى الجغرافيا و التاريخ و الثقافة و الكيان الوطني و كلها بصدد خسارة موقعها مع تصاعد الهوية الافتراضية الرقمية و ثقافتها، لتعكس لنا مستوى جديد من الانتماء و هو الانتماء العالمي لما تفرضه اللعبة الدول المهيمنة على العالم بأكمله، و من خلال الجدول رقم (16) نعكس العلاقة بين اللغة المفضلة و طرق التواصل.

جدول رقم (16) يوضح: العلاقة بين اللغة المفضلة في ممارسة لعبة بوبجي و طريقة التواصل مع صديق عربي

اللغة المفضلة / طريقة التواصل مع صديق عربي	اللغة العربية		اللغة الفرنسية		اللغة الإنجليزية		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
اللغة العربية	3	18.8%	2	20%	8	33.3%	13	26%
لهجتك الحقيقية	5	31.2%	4	40%	7	29.2%	16	32%
كلاهما	8	50%	4	40%	9	37.5%	21	42%
المجموع	16	100%	10	100%	24	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا بأنهم يستخدمون كلتا الطريقتين في عملية التواصل مع صديق عربي بنسبة 42%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أول فئة تمثلت في الذين أجابوا أنهم يفضلون اللغة العربية في ممارسة لعبة بوبجي بنسبة 50% و ثاني فئة تمثلت

(1) مصطفى حجازي، الشباب و الهوية و اللغة في العصر الرقمي، مجلة القافلة، العربية، نشر في 18 يناير 2021، 05 :52مGst

في الذين أجابوا بأن اللغة الفرنسية هي اللغة المفضلة لممارسة لعبة بوبجي بنسبة 40%، ثالث فئة كانت للذين أجابوا بأنهم يفضلون اللغة الانجليزية في ممارسة اللعبة بنسبة 37.5% لنفس الصنف.

أما ثاني نسبة فتمثلت في الذين أجابوا بأنهم يستعملون لهجتهم الحقيقية في التواصل مع صديق عربي بنسبة 32، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أول فئة تمثلت في الذين أجابوا بأن لغتهم المفضلة لممارسة اللعبة هي اللغة الفرنسية بنسبة 40% و فئة الذين أجابوا بأن اللغة المفضلة لممارسة لعبة البوبجي هي اللغة العربية بنسبة 31.2%، أما ثالث فئة تمثلت في الذين يفضلون اللغة الانجليزية في ممارسة اللعبة بنسبة 29.2% لنفس الصنف.

ثالث صنف تمثل في الذين أجابوا بأنهم يستعملون اللغة العربية في عملية التواصل مع صديق عربي بنسبة 26%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أول فئة تمثلت في الذين أجابوا بأنهم يفضلون اللغة الانجليزية في ممارسة لعبة بوبجي بنسبة 33.3%، ثاني و ثالث فئة تمثلت في الذين يفضلون اللغة الفرنسية و العربية في ممارسة اللعبة بنسبة (20%) و (18.8%) على التوالي لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أعلى نسبة في صنف استخدام كلا الطريقتين أثناء التواصل كانت لفئة اللغة المفضلة هي العربية و الفرنسية، حيث أن اللغة العربية هي اللغة التي يمكن أن تجمع بين اللاعبين من نفس اللغة، و تعبر هذه عن الرأسمال اللغوي، بالتالي فاستعمال اللغة العربية الفصحى بين البلدان المختلفة، راجع لعدم فهم و اختلاف اللهجات بينها.
و هذا يعني صعوبة في التواصل بين الأطراف الممارسة للعبة. و استعمال اللهجة الحقيقية فيكون بين أفراد المجتمع الواحد. أما اللغة الفرنسية فتستعمل لصعوبة استيعاب و فهم اللغة العربية الفصحى و اللهجة الحقيقية و ذلك بسبب أن تلك البلدان كانت مستعمرات فرنسية.

7/ قيم الشباب نحو هويتهم :

يكتسب الفرد في علاقته بجماعة الانتماء خصائص تميزه عن الآخرين، و هي لا تتكون صدفة أو في لحظة تاريخية ما بل تتجمع عناصرها و تطبع الجماعة بطابعها على مدار التاريخ يتجلى ذلك بتعبيرات خارجية و سلوكيات ظاهرة، كالعادات و التقاليد و الرموز و اللهجة ، اللغة أهم مكونات الهوية التي تنتقل بالوراثة داخل الجماعة، و من الصعب عمليا تفكيك ذلك الارتباط القوي ما بين هوية الفرد و هوية الجماعة فهي تعزز الشعور بالانتماء إلى الجماعة داخل الفرد. [1]

تمر الثقافة بأزمة هوية ثقافية، و يمكن القول بأن التأثيرات للتحديث الاقتصادي و ارتفاع مستوى التعليم و التقدم التكنولوجي قوية جدا و مؤثرة. و إن واحدا من محتويات مشكلة الهوية الثقافية هو التحضر، فعملية التحضر المبالغ في تسريعها أدت إلى خلخلة التضامن التقليدي و المحتوى الهام الآخر للمشكلة هو الإهمال و التغريب و هو إهمال ناتج عن انهيار نظم القيم السائدة في المجتمع.

فوسائل التكنولوجيا الحديثة أدت إلى إعادة صياغة الإنسان من جديد و تغيير أخلاقه و مفاهيمه الفكرية، بحيث تتأسس الثقافة المبنية على حب الذات و الفردانية، و بتحضير المعالم الشخصية للفرد و الولاء للفكر المادي و التبعية للثقافة الغربية التي لا تقيم وزنا للإنسانية و كذا نشر الأفكار و المعتقدات و القيم و أنماط الحياة و الأذواق ذات الصبغة الغربية على الصعيد العالمي.[2]

و من خلال المعطيات الميدانية في الجدول رقم (17) يمكن تقديم قراءة للهوية و قيم الشباب من خلال العلاقة القائمة بين مؤشر المستوى التعليمي كرأسمال ثقافي و اعتراف الشباب بجنسياتهم.

جدول رقم (17) يوضح العلاقة بين المستوى التعليمي و استخدام الجنسية الحقيقية

المستوى التعليمي / استخدام الجنسية الحقيقية	متوسط		ثانوي		جامعي		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	1	100%	9	81.1%	33	86.8%	43	86%
لا	-	-	2	18.2%	5	13.8%	7	14%
المجموع	1	100%	11	100%	38	100%	50	100%

[1] عبد الغني عماد، مرجع سابق، ص111.

[2] سمير بن عياش، التكنولوجيا و أثرها على الهوية الثقافية للشباب العربي، المجلة المصرية لعلوم المعلومات ، مجلد 5 العدد 1 ،2018 ،ص (335-336)

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا بأنهم يستخدمون الجنسية الحقيقية في اللعبة بنسبة 86%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أعلى نسبة كانت لفئة الذين أجابوا بأنهم ذوي مستوى تعليمي ثانوي بنسبة 86.8% مقارنة بذوي مستوى تعليم ثانوي بنسبة 81.1%، آخر فئة كانت للذين أجابوا بأنهم ذوي مستوى تعليمي متوسط و تمثلت في مبحوث واحد بنسبة 100% لنفس الصنف.

ثاني نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم لا يستخدمون الجنسية الحقيقية في اللعبة بنسبة 14%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أول فئة كانت للذين أجابوا بأنهم ذوي مستوى تعليمي ثانوي بنسبة 18.2% مقارنة بذوي مستوى تعليمي جامعي بنسبة 13.8% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أعلى نسبة لصنف استخدام الجنسية الحقيقية كانت لكل الفئات (المتوسط، الثانوي، الجامعي). فعالم اليوم تسوده اللا معيارية خاصة تناقض أنساق القيم و المعايير، فلعبة البوبجي حاولت المساس بقيم المجتمعات عن طريق الرموز و الإيحاءات و الصراع الإيديولوجي القائم داخل المعركة الافتراضية، حيث حاولت أيضا طمس الهوية الوطنية و الدينية و العقائدية، و استخدام الشباب لجنسياتهم هو نوع من محاولة إظهار القوة و المنافسة و الفوز على الخصوم، ما يسمح لهم بشكل افتراضي التعبير عن قدرتهم على التفوق و السيطرة و فك عقدة النقص لديهم، فكل ما يعكسه الواقع الاجتماعي هو ضعف في جميع الميادين و تبعية و انجذاب و انبهار بالمجتمعات المتفوقة تكنولوجيا و الانسياب في هذه اللعبة و اعترافهم بجنسياتهم هي محاولة لإرسال رسالة بأنهم قادرون على المنافسة و أن لهم مهارات يحاولون إظهارها في اللعبة و إعطاء صورة أخرى عن أنفسهم و لو بشكل افتراضي.

8/ الطابع الاقتصادي للألعاب الالكترونية:

و يتمثل في إهدار و تبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الالكترونية و الرقمية الحديث الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فيندفعون لشراء آخر صيحات هذه الألعاب الرقمية و التي تكون في مجملها أغلى بكثير من الألعاب الالكترونية القديمة، بالإضافة أيضا إلى إهدار الكثير من الأموال في شراء البرامج و التحديثات الخاصة بها، وصيانة و تصليح الأجهزة المستعملة في اللعب لأنها كثيرا ما تتعرض للتلف لما تحتويه من قطع مركبة و دقيقة و حديثة و صعبة التصليح و الصيانة ، و بهذا نكون قد أعنا أعدائنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا و قيمنا و أخلاقنا و كذلك دفع الفواتير الشهرية لشبكة الانترنت التي تسمح لهم بممارسة اللعبة. [1]

و من الممكن مناقشة خصوصيات الجنسين في الاهتمام بميزات إضافية للعبة البوبجي حسب الجدول رقم (18).

جدول رقم (18) يوضح: علاقة نوع الجنس بالرغبة في الحصول على ميزات إضافية

نوع الجنس / الحصول على ميزات إضافية	ذكر		أنثى		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	8	36.4%	5	17.9%	13	26%
لا	14	63.6%	23	82.1%	37	74%
المجموع	22	100%	28	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أعلى نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم لا يدفعون مقابل الحصول على ميزات إضافية بنسبة 74%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أعلى نسبة لفئة الإناث بنسبة 82.1% مقارنة بالذكور بنسبة 63.6% لنفس الصنف.

أما ثاني نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم يدفعون مقابل الحصول على ميزات إضافية بنسبة 26%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أعلى نسبة لفئة الذكور قدرت ب 36.4% مقارنة بالإناث بنسبة 17.9% لنفس الصنف.

[1] فاطمة المعدول، شبابنا و الحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، مجموعة من الباحثين، الجزء 2 ، سلسلة الكتاب العربي، العدد 82 –ط1- مطبعة حكومة الكويت، جويلية 2010، ص 13-14.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أعلى نسبة لصنف عدم الدفع مقابل الحصول على مميزات إضافية كانت لفئة الإناث لان طبيعة تفكير الأنثى تختلف عن فئة الذكور لأنها لا تملك الشغف لبلوغ مستويات أعلى في اللعبة مقابل الدفع النقدي، لأن هدفها هو التسلية و الترفيه و محاولة القضاء على وقت الفراغ، وكذا وعيها الاقتصادي أعلى من فئة الذكور،كون الاستمتاع لديها لا يستدعي خسارة مالية.

9/ تحليل البعد الثقافي لمضمون لعبة بوبجي:

جدول رقم (19) يوضح بعض دلالات محتوى اللعبة

الرمز	خلفيته	المغزى من الرمز
Winner winner chicken dinner	عبارة تلفظ عند الربح في القمار، و ذلك أثناء فترة الكساد في الو م أ سنة 1929.	التشجيع على السلوكيات اللا أخلاقية على أنها تصرفات عادية.
الرقص	التعبير عن مشاعر اللاعب عند الربح.	استخدام ميزة الرقص في طابع لا إنساني وفق قانون القوي/ الضعيف.
أغنية On my way	زرع مبدأ صراع البقاء.	التشجيع على العنف.

- على اعتبار أن القمار لا أخلاقي تم استخدام عبارة Winner winner chicken dinner التي كانت تستخدم في القمار سنة 1929، على لعبة البوبجي و ذلك دلالة على الكسب الوهمي يتمثل في الانتقال إلى مستوى أعلى.

- ميزة الرقص: إن الرقص تعبير عن الفوز و الانتصار.

-الأغاني الحماسية تعطي اللاعب الشعور و الإحساس بجو الحرب و ذلك بتحفيز القوى الداخلية، و زيادة الحماس في أرض المعركة يتحول إلى صراع للبقاء، فعبارات الأغنية توحي إلى فقد الثقة في الآخرين و تشجيع على العنف،عدم الرضا بالانتماء للواقع الذي يعيشه، و تنمية روح التحدي للاعب بالخروج عن المعايير الإنسانية بحيث يصبح سلوك القتل ميزة اللاعب الناجح لتكتسب صفة البطولة مفهوم جديد كلما قتلت أكثر أنت البطل.

تحمل اللعبة كذلك عدة مضامين تدعو إلى الترويج للأفكار الإباحية و اللا أخلاقية و ذلك لاحتوائها على مشاهد العري، و كذا بعض الطقوس كعبادة الأصنام مقابل الحصول على الأسلحة. و هي تنتج بذلك قيم جديدة لا ينظر لها بحذر لأنها في العموم قيم الاستخفاف بما تتضمنه على أساس أنها مجرد لعبة.

بالإضافة إلى وضع خاصية إعادة اللاعب للحياة من خلال آلة مخصصة لذلك، و بعد هذه الخاصية أصدرت الشركة مود جديد يحتوي على الزومبي، و المعروف أن زومبي هو قائد برازيلي مسلم المسمى زومبي دوس بالماريس وهو مؤسس دولة إسلامية في البرازيل و كان له دور كبير في حركة نضال العبيد نحو التحرر و هذا عبارة عن محاولة لتشويه شخصية مسلمة و طمس لهوية بطل دافع عن حقوق المسلمين المضطهدين في أمريكا.

و تعتبر هذه الدلالات و المضامين معادية و مسيئة للدين الإسلامي، فهي تؤثر بالسلب و بشكل مباشر على العقيدة الإسلامية بالتالي فهي تؤثر على قيم و عادات ممارس اللعبة.

نتائج الفرضية الثانية :

من خلال النتائج المتحصل عليها في الجداول الإحصائية نجد ما يلي:

- ✓ جميع الأجهزة تستعمل لممارسة اللعبة بخصوصية تنزيلها المجاني بنسبة98%.
- ✓ طريقة التواصل مع صديق عربي باللغة العربية و اللهجة الحقيقية و بنسبة42% مع أن اللغة المفضلة هي العربية و الانجليزية .
- ✓ معظم الشباب يستخدمون الترجمة في طريقة التواصل مع صديق أجنبي و ذلك راجع لضعف مستواهم التعليمي في اللغات الأجنبية.
- ✓ الإناث لا يرغبن في الحصول على ميزات إضافية و بنسبة 82.1% و هذا راجع إلى عدم توفر الجانب المادي لديها مقارنة بفئة الذكور الذين يمارسون أعمال حرة تمكنهم من الحصول على المال و يستغلونه في إضافة مميزات إضافية.
- ✓ يحاول الجامعيين استخدام جنسيتهم الحقيقية بنسبة 86.8% و ذلك لإشباع عقدة النقص لديهم من خلال إبراز قدرتهم على المواجهة داخل اللعبة (افتراضيا) و هذا راجع لانبهارهم بقدرات المجتمعات المتطورة تكنولوجيا.
- ✓ يستخدم الشباب جنسيتهم الحقيقية لفئة اللغة العربية المفضلة بنسبة 95.8% لأن الرأسمال اللغوي لديهم لا يمكنهم من الولوج إلى اللعبة مع أصدقاء أجنبيين، و استخدامهم للعربية راجع لرغبتهم بالتواجد مع العرب.
- ✓ يستخدم الشباب الترجمة للتواصل مع صديق أجنبي بنسبة 62% لأن الرصيد اللغوي الأجنبي لديهم متدني لا يمكنهم من التواصل مع الأصدقاء الأجنبيين.
- ✓ 30% من الشباب يمارسون اللعبة و يستفيدون من القرصنة باستخدام الحاسوب حيث تعتبر كجريمة الكترونية تحمل قيمة لا أخلاقية تحمل طابع الغش مقابل الحصول على الفوز.

خلاصة:

ظهر أثر البعد الثقافي الذي تحمله لعبة بوبجي على الكثير من الجوانب لدى الشباب الممارسين لها،خاصة على هوياتهم و انتماءاتهم الثقافية القيمية و كذلك للغة ،حيث أصبحت هويتهم عبارة عن هوية رقمية افتراضية تفتقر إلى مقومات الهوية الحقيقية التي تعبر عن انتماءهم و أصالتهم ،كما أنهم يتأثرون باطنا بتقاليد أخرى مغايرة لتقاليدهم تخت غطاء ممارسة اللعبة بدافع التسلية و الترفيه فقط.

الفصل الرابع: البعد الايديولوجي للعبة البوبجي

تمهيد

1. تعريف لعبة بوبجي.
2. توجهات الشباب الإيديولوجية من خلال الألعاب الإلكترونية.
3. الألعاب الالكترونية و الحرب النفسية.
4. وعي الشباب حول مضمون لعبة بوبجي.
5. الثقافة اللا مادية و قيم الشباب.
6. دور الألعاب الالكترونية في عملية التنشئة.
7. تحليل البعد الإيديولوجي للعبة بوبجي.
8. نتائج الفرضية الثالثة
9. النتيجة العامة

خاتمة

قائمة المراجع

تمهيد:

إن الدلالات والمضامين الإيديولوجية التي تحملها لعبة بوبجي في محتواها تؤثر على قيم الشباب واتجاهاتهم ووعيهم السياسي والفكري بشكل مباشر أو غير مباشر، من خلال ما تحمله من مضامين ظاهرة وكامنة وأفكار جيوسياسية وعسكرية وفكرية ،من خلال كشفها وتعبيرها عن القوى العالمية المهيمنة والتحدي بينها على فرض نفوذها بأساليب وطرق مختلفة مثلا للترويج لسلعها كأسلحة وسيارات و مواقع إستراتيجية وتحالفات دولية هامة.

1/ تعريف لعبة بوبجي:

جدول رقم (20) : يوضح ماهية لعبة البوبجي

الاسم الكامل للعبة	مؤسسها	تاريخ التأسيس	الشركة المنتجة	الموزع	نوعية اللعبة
Player unkown's Battle grounds بمعنى ساحات معارك اللاعبين المجهولين	بريندان جرين، أيرلندي الجنسية	23 مارس 2017	شركة كرافتون لإنتاج و تصوير ألعاب الفيديو	همبل، ستيم ستاديا، غوغل، بلاي أب ستور	لعبة قتالية حربية

2/ التوجهات الإيديولوجية للشباب من خلال الألعاب الإلكترونية:

من خلال الايدولوجيا المفتوحة التي يتيحها العالم الافتراضي الذي أصبح يتخطى كل الإيديولوجيات الضيقة و انساق التفاعل في إطار مفتوح فالمجتمع الافتراضي يجمع بين الاتجاهات الدينية و العقائد و الثقافات، و ربما يجمع كل هذه التباينات في مجموعة واحدة.

فالحشود الافتراضية تجتمع في هويات تختفي في ظلها النعرات الإيديولوجية حيث تنوع الهويات و تعددها يكون بحسب مقوماتها التي تعتمد على تباين اللغة و الثقافات و الأديان و الجغرافيا و كذلك الأعراف و التاريخ و الصراعات.

حيث أن المجتمعات الافتراضية لا تتعامل مع نسق قومي اجتماعي مغلق الأبعاد واضح المعالم بل تؤكد على تفتت النسق القومي إذ أن حدود هذه المجتمعات تخطت حدود الدولة القومية لتلحق بنسق عالمي جديد هو الفضاء الرمزي و في ظل هذه المجتمعات الافتراضية التي تمثل تجمعات لأفراد ذوي هويات افتراضية ينسجون ملامح رئيسية لها مطلق الحرية أن تختار وفق خصائص تظهر كشخصية حوارية عبر وسائط الكترونية و لها هوية قابلة للتغير و التبدل في أي لحظة وفق اختيارات الفرد.[1]

حيث أن التفاعلات الإنسانية و أبرزها الشباب في الفضاء الرمزي ،فالتواصل في هذه المجتمعات بين الشباب من مختلف مجتمعات و ثقافات العالم تزيد احتمالات تعرض أعضاء هذه المجتمعات لعمليات التغيير و التعديل في أفكاره و قيمه و اتجاهاته التي يؤمن بها و هو ما ينعكس على أنماط سلوكهم الصادرة عنهم في تعاملهم و تفاعلهم مع مجتمعاتهم الحقيقية فقد أصبحت المجتمعات الافتراضية بأنواعها من حيث المحتوى و الآلية تلعب دورا مؤثرا في تشكيل و إعادة تشكيل البنيات المعرفية و القيمية و الايدولوجية الأفراد.[2]

[1] فوزي محمد الهادي شحاته ، مشكلات الشباب ... أزمة هوية ثقافية ،مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات و البحوث الاجتماعية، العدد 3 ، جامعة الفيوم ، ص 119

[2] غيداء ابو حيران ، أزمة التباس الهوية و الاغتراب عند الشباب العربي، يوم 21 سبتمبر 2018.

جدول رقم (21) يوضح: علاقة المستوى التعليمي بموقف اللعب مع الجنسيات

المستوى التعليمي / موقف اللعب مع الجنسيات	متوسط		ثانوي		جامعي		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	2	100%	4	36.4%	19	51.4%	25	50%
لا	-	-	7	63.6%	18	48.6%	25	50%
المجموع	2	100%	11	100%	37	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا بأنهم يقبلون اللعب مع كل الجنسيات بنسبة 50%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن فئة ذوي المستوى التعليمي الجامعي بنسبة 51.4%، ثاني فئة ذوي مستوى تعليمي ثانوي بنسبة 36.4% مقارنة بذوي مستوى تعليمي متوسط بنسبة 100% لنفس الصنف.

أما ثاني صنف تمثل في الذين أجابوا بأنهم لا يقبلون اللعب مع كل الجنسيات كذلك بنسبة 50%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن فئة ذوي مستوى تعليمي ثانوي بنسبة 63.6% مقارنة بذوي مستوى تعليمي جامعي بنسبة 48.6% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أعلى نسبة لكلا الصنفين إلا أن فئة المتوسط تقبل اللعب مع مختلف الجنسيات لان مستواهم التعليمي متدني و ليس لديهم معارف حول هذا النوع من اللعب على عكس فئتي الثانوي و الجامعي لديهم وعي سياسي و أيديولوجي بالقضايا الراهنة كالقضية الفلسطينية و رفض اللعب مع الإسرائيليين و قد يكون السبب أيضا راجع إلى نمط اللعب الممل أو اللعب بخاصية القرصنة الذي يقتل متعة اللعب .

3/الألعاب الالكترونية و الحرب النفسية:

مع التطور التكنولوجي و التقني الهائل في شبكة الانترنت ازداد استخدام الألعاب الالكترونية، نظرا لما تحتويه من تأثيرات بصرية و سمعية و حسية المتنوعة، بالإضافة إلى اقتناعهم التام بان هذه الألعاب توفر لهم التسلية والمرح، و لكن في حقيقة الأمر بعض الألعاب و غيرها تحمل في طياتها مضامين تمس بالمنظومة القيمية للمجتمعات و تغير في مفهوم الأخلاق و الإنسانية، مما يؤدي في حالة الإفراط في ممارستها دون الشروط و الضوابط المحددة إلى ترك أثرا نفسيا و سلوكا عدوانيا لدى مستخدميها.

مما تسبب اللعبة حربا نفسية لدى أوساط الشباب حيث تؤدي إلى زيادة حالات التوتر و القلق و الاكتئاب، وقلة الثقة بالنفس، بالإضافة إلى فقدان مهارة التواصل مع الآخرين و الميل إلى العزلة الاجتماعية. [1]

و يمكن أن نعكس بعض ملامح استخدامات اللعبة في الحرب النفسية في علاقة المستوى التعليمي برفض اللعب مع بعض الجنسيات من خلال الجدول رقم (22).

جدول رقم (22) يوضح: علاقة المستوى التعليمي برفض اللعب مع بعض الجنسيات

المستوى التعليمي / الجنسيات الأخرى	متوسط		ثانوي		جامعي		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
المغرب	-	-	2	7.2%	7	82%	9	32.4%
إسرائيل	1	100%	10	92.8%	5	18%	16	67.6%
المجموع	1	100%	12	100%	12	100%	25	100%

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا بأنهم يرفضون اللعب مع الجنسية الإسرائيلية بنسبة 67%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد فئة الشباب ذووا مستوى تعليمي ثانوي و بنسبة 92.8% مقابل فئة الشباب ذووا المستوى التعليمي المتوسط بنسبة 100%، و أدنى نسبة لفئة الجامعيين بنسبة 18%.

ثاني نسبة لصنف الذين أجابوا بأنهم يرفضون اللعب مع الجنسية المغربية بنسبة 32.4%، و بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد فئة ذووا مستوى تعليمي جامعي بنسبة 82% مقارنة بفئة ذووا المستوى التعليمي ثانوي بنسبة 7.2% لنفس الصنف.

[1] رنا عصام رأفت، الألعاب الإلكترونية تسرق حياة مدمنيها من المراهقين... خبراء: الرقابة الأسرية ضرورة ملحة، بوابة الأهرام، مصر ، 2021 على الموقع الإلكتروني، https:// gate.ahram.org.eg/News/2720508

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أعلى نسبة لصنف رفض اللعب مع الجنسية الإسرائيلية لفئة المستوى التعليمي الثانوي و المتوسط، و ذلك راجع إلى عدم اعترافهم بالكيان الصهيوني كدولة و عدم قبولهم اللعب مع الجنسية الإسرائيلية من وجهة نظرهم هو تعبير عن هذا الرفض لكن في إطار افتراضي يختلف على الواقع.

ثاني صنف كان للذين أجابوا بأنهم يرفضون اللعب مع الجنسية المغربية لفئة ذووا المستوى التعليمي الجامعي و ذلك راجع للاضطراب الدبلوماسي بين البلدين، و اتجاه دولة المغرب للتطبيع مع الكيان الصهيوني كان هذا خلفية هامة للتعبير عن رفضهم اللعب مع الجنسية المغربية.

4/ وعي الشباب حول مضمون لعبة بوبجي:

الوعي هو إدراك الأفراد و تصوراتهم للعالم الموضوعي المحيط بهم، و هو مجمل الأفكار و المعارف التي يتمثلها الفرد و تجعله يسلكه منهجا معينا. فهو استجابة يقوم بها الشخص إزاء موقف معين و إدراكه بجوانب شيء معين و معرفة ما هو صحيح و خطا و الاستجابة على هذا الأساس.[1]

و وعي الشباب حول مضمون لعبة بوبجي يكون من خلال إلمامهم بخلفيات و ما تحمله من مضامين و رسائل بهدف الوصول إلى سلوك فعلي ينعكس في استجابة فعلية تمكنه من التعامل معها و مع ما تحمله ليتجنب تأثيرها عليه سلبا.

و التمسنا أن وعي الشباب حول مضمون اللعبة يقتصر على المضمون الظاهر فقط لهم، مثل استجابتهم بالرفض و مقاطعة اللعبة عندما أصدرت إدارة اللعبة لتحديث يتضمن السجود للأصنام في مستوى معين للانتقال إلى مستوى آخر، هذا التحديث لاقى رفضا و سخطا كبيرا من طرف اللاعبين العرب و قاموا بمقاطعتها، حتى اتخذت إدارة اللعبة إجراء حذف هذا التحديث من هنا نلمس وعي الشباب لما هو ظاهر فقط و يشكلون استجابة على هذا الأساس.

في حين نجدهم غير واعيين بمضامين اللعبة الضمنية و الغير الظاهرة و التي يمارسها اللاعبين دون إدراك منهم لما تروج له هذه اللعبة من تغيير في المفاهيم المتعارف عليها و تزييف و تبديل لما هو شائع و واقعي.

تم تبديل مفهوم البطل الذي في المفهوم و المعنى المتعارف عليه الذي يمثل النزاهة و الاستقامة الصدق و الشرف إلى أن البطل يمثل كل ما هو غير إنساني و أصبح البطل هو القاتل و العنيف و الأناني و المجرم، فنجد أن الشباب يفرحون عند الفوز و الانتصار الذي حققوه بالعنف و القتل و الإجرام و كذلك استخدامهم لمنتجات و سلع لا يعرفون مصدرها و يقلدونها و يتأثرون بها.

ومن خلال الجدول (23) يمكن أن نعكس دور المستوى التعليمي بما تحمله اللعبة من تقاليد.

[1] سارة صالح الخمشي، هيفاء عبد الرحمان الشلهوب، تنمية وعي الشباب بحقوق الإنسان لرفع مستوى المواطنة، دراسة وصفية مطبقة على الجامعات في المملكة العربية السعودية، بدون سنة، ص 11.

جدول رقم (23) يوضح: علاقة المستوى التعليمي بالتأثر بتقاليد بلد أخر

المستوى التعليمي / التأثر بتقاليد بلد آخر	متوسط		ثانوي		جامعي		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	1	50%	-	-	3	8.1%	4	8.2%
لا	1	50%	10	90.9%	26	70.3%	37	73.5%
أحيانا	-	-	1	9.1%	8	21.6%	9	18.4%
المجموع	2	100%	11	100%	37	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا بأنهم لا يتأثرون بتقاليد بلد آخر بنسبة 73.5%، و بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن فئة الذين أجابوا بأنهم ذوي مستوى تعليمي ثانوي بنسبة 90.9%، و ثاني فئة كانت للذين أجابوا بأنهم ذوي مستوى تعليمي جامعي بنسبة 70.3%، ثالث نسبة كانت لفئة الذين أجابوا بأنهم ذوي مستوى تعليمي متوسط 50% لنفس الصنف.

ثاني نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم أحيانا ما يتأثرون بتقاليد بلد آخر بنسبة 18.4%، بالمواظبة على نفس الاتجاه أول فئة تمثلت في الذين أجابوا بأنهم ذوي مستوى تعليمي جامعي بنسبة 21.6%، ثاني نسبة لصنف الذين أجابوا بأنهم ذوي مستوى تعليمي ثانوي 9.1% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أعلى نسبة لصنف عدم التأثر بتقاليد بلد آخر كانت لفئتي الثانوي و الجامعي، إذ يخضع الشباب الممارس للعبة لما تفرضه من أفكار و عادات باعتبارها إنتاج غربي فهي تحمل خصائص و ثقافات منتجيها و أفكارهم و اتجاهاتهم.

فاللعبة لا تسمح بالخصوصيات الثقافية و هي تعكس نماذج معينة للثقافة و الشاب أثناء ممارسته لهذه اللعبة يكون خاضع لقواعدها و لما تفرضه و يتماشى معها و يتقبل سياستها العامة و ينجذب إلى ما تروج له بطريقة غير مباشرة.

تظهر اللعبة تقاليد عالمية من حيث نمط لباس اللاعبين و النماذج المختلفة لمظهرهم الخارجي، فهي لا تحمل أي طابع تقليدي خاص لذلك ينظر اللاعبون لها على أنها تعكس خصوصيات مظاهر يفضلونها و يمارسونها في حياتهم الاجتماعية خاصة في طريقة التسريحة و اللباس و الجسم، و هذا يظهر من خلال مرافقتنا لعدد من أفراد العينة.

5/ الثقافة اللامادية و قيم الشباب

يشكل التراث الثقافي الغير المادي بالرغم من طابعه الهش، عاملا مهما في الحفاظ على التنوع الثقافي في مواجهة تحديات العولمة المتزايدة . ففهم التراث الثقافي اللامادي للمجتمعات المحلية المختلفة يساعد على الحوار بين الثقافات و يشجع على الاحترام المتبادل بطريقة عيش أخرى و يحفز الشعور بالانتماء و المسؤولية من خلال توارثه عبر الأجيال من معارف و تقاليد و عادات و مهارات التي تشكل بدورها شخصية الفرد و هويته فهو حماية للهويات الثقافية في ظل الحداثة و متطلباتها.[1]

و باعتبار مرحلة الشباب تتصف بالتمرد و حب التطرف و الفضول و الاطلاع و البحث عن المتعة و الترفيه و الابتعاد عن الصرامة هي الأكثر ميلا و حبا للجديد و هذه الفئة هي أكثر الفئات تأثرا بالتحديات التي تواجه الهوية في ظل العولمة عبر موجات و هجمات التغيير الثقافي المتتالية ، و كلنا يلاحظ ما يحدث من صراعات هوية لدى الشباب الذي أصبح يعيش بين قابل في أحيان قليلة و رافض في كثير منها لثوابته و انتمائه ، و أصل هذه الجدلية هو صراع لدى الشباب في أعلى سلم للثقافة هو القيم و الانتماء بالإضافة إلى الثوابت و صراع القيم يكون بين قيم المجتمع المتقدم و الحضارة و القيم التقليدية السائدة في المجتمعات الأم و الذي يؤدي إلى حالة من التذبذب في الانتماء الثقافي لديهم و أصل هذه الأزمة هو تلاقي الثقافات التي تكون في نظر الشباب خاصة في مجتمعنا أنها ثقافة عصرية بالمقارنة مع قيم و ثقافتهم الأصلية التي توارثوها عن أسلافهم و أبائهم. فأصبحوا يميلون لاستهلاك و تبني القيم و الثقافات الوافدة من المجتمعات الأكثر تقدما و التي أصبحت رمزا للمكانة الاجتماعية، و هذا ما يؤدي إلى البحث عن كل ما هو أجنبي الأمر الذي يؤدي إلى تحولات في البنية القيمية و الثقافية.[2]

الجدول التالي يوضح لنا علاقة الجنس بتقاليد البلدان الأخرى.

---

[1] طلال معد، التراث الثقافي غير المادي، تراث الشعوب الحي ، مركز دمشق للأبحاث و الدراسات،العدد 4 ، دمشق، سوريا،سنة 2017،ص من 8-12.

[2] حفيظة محلب، الشباب و الهوية الثقافية الجزائرية في ظل العولمة: بين جدلية القبول و الرفض ، الساورة للدراسات :

الإنسانية و الاجتماعية، العدد 2، جامعة الجزائر 3، الجزائر،سنة 2016 ص 76-77-78.

جدول رقم (24) يوضح: علاقة الجنس بالتأثر بتقاليد بلد أخر

نوع الجنس / التأثر بتقاليد بلد آخر	ذكر		أنثى		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	3	10.8%	2	9.5%	5	8.2%
لا	23	78.5%	13	61.9%	36	73.5%
أحيانا	3	10.7%	6	28.6%	9	18.4%
المجموع	29	100%	21	100%	50	100%

التعليق الإحصائي:

من خلال الجدول الإحصائي أعلاه نجد أن الاتجاه العام كان لصنف الذين أجابوا بأنهم لا يتأثرون بتقاليد بلد آخر بنسبة 73.5%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أعلى نسبة كانت لفئة الذكور بنسبة 78.5% مقارنة بالإناث بنسبة 61.9% لنفس الصنف.

أما ثاني نسبة كانت لصنف الذين أجابوا أنهم أحيانا ما يتأثرون بتقاليد بلد آخر بنسبة 18.4%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد أن فئة الإناث بنسبة 28.6% مقارنة بالذكور بنسبة 10.7% لنفس الصنف.

ثالث نسبة كانت لصنف الذين أجابوا بأنهم يتأثرون بتقاليد بلد آخر بنسبة 8.2%، بالمواظبة على نفس الاتجاه نجد فئة الذكور بنسبة 10.8% مقارنة بالإناث بنسبة 9.5% لنفس الصنف.

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الدلالة الإحصائية نجد أن أعلى نسبة في صنف الذين لا يتأثرون بتقاليد بلد آخر كانت لفئة الذكور، حيث أن وجود ممارسين من مختلف الجنسيات يوحي بوجود تنوع في الثقافات حيث تغير مضمون المفاهيم و الهبيتوس الذي يمتلكه الشاب و الذي يتلائم مع المحيط الذي يعيش فيه، حيث تحمل اللعبة مظاهر جديدة تحرر الشاب من قيود التقاليد الموجودة في الواقع الاجتماعي الذي يعيشه الشاب، فالظاهر في إجاباتهم أنهم لا يتأثرون بتقاليد بلدان أخرى إلا أنهم ضمنيا ينسابون مع الثقافات و الأفكار الغربية و يتفاعلون معها و يمارسونها في الواقع.

6/ دور الألعاب الالكترونية في عملية التنشئة:

باعتبار أن العائلة أول عالم اجتماعي يواجهه الفرد و أفراد الأسرة هم مرآة هذا الفرد لكي يرى نفسه، و بالتأكيد الأسرة لها دور في التنشئة الاجتماعية لكنها ليست الوحيدة في لعب هذا لدور و لكن هناك الحضانة و المدرسة و وسائل الإعلام و المؤسسات المختلفة التي أخذت هذه الوظيفة من الأسرة.

و بالحديث عن وسائل الإعلام كمؤسسة للتنشئة الاجتماعية فلعل اخطر ما يهدد عملية التنشئة الاجتماعية هو الغزو الثقافي الذي يتعرض له الفرد من خلال و سائل الإعلام باختلافها و تعددها حيث يقوم بتشويه العديد من القيم الأخرى الدخيلة على الثقافة العربية و انتهاء عصر جدات زمان و حكاياتهن إلى عصر الحكاوي عن طريق الرسوم المتحركة والألعاب.

و باعتبار الألعاب الالكترونية وسيلة من وسائل الإعلام الحديث ، حيث تقوم هذه الألعاب على أسس و معايير مختلفة لاعتبارها واقع افتراضي تجذب الفرد بشكل مستمر إلى أن يصبح يتعلق بها لتشكل خطرا على مستقبله التنشئوي على عدة مستويات خاصة من جانب التنشئة الثقافية باعتبارها توفر مادة حية عن ثقافات غربية غريبة إلى حد ما عن مجتمعنا من خلال ما تقدمه في محتوى ألعابها مما يشكل خطرا على هويته الثقافية و موروثه الثقافي و تعليم النشئ احتقار الأعراف و التقاليد و الأنظمة التي يمثلها. [1]

[1] شهرزاد ميموني، تأثير الألعاب الالكترونية على التنشئة الثقافية للطفل، مجلة الرسالة للدراسة و البحوث الإنسانية، دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ في مدينة معسكر، العدد 2، مجلد 7، شهر أفريل 2022، معسكر، الجزائر، ص 756-757/c-mimouni@univ-masacrra-dz

7/ تحليل البعد الإيديولوجي لمضمون لعبة بوبجي:

جدول رقم (25) : يوضح إستراتيجية الأسلحة و توزيعها في لعبة البوبجي

البلد المنتج	اسم السلاح
أمريكا	Tomy Gun - Mk14 Mini14 - SLR M762 - Scar-L AWM - M24 P1911 - Win94
روسيا	S12K - SKS VSS - DP-28 Groza - AKM R1895
ألمانيا	UMP9 - M416 Kar98K
إيطاليا	S686 - R45
إسرائيل	UZI
الصين	QBU88

جاء وفق تقرير مهد ستوكهولم لأبحاث السلام الذي يرصد خريطة تجارة السلاح عالميا خلال فترة 2016-2020 أن أكبر5 دول مصدرة للأسلحة في العالم هي الولايات المتحدة الأمريكية، روسيا، فرنسا، ألمانيا، الصين.

و لكن غالبية الأسلحة المتوفرة في لعبة البوبجي هيمن صنع وإنتاج أمريكا و روسيا، و يبدو أن مبرمج اللعبة حاول تسليط الضوء على أعظم دولتين لصناعة وإنتاج و تصدير الأسلحة من حيث النوع ودرجة الضرر.

جدول رقم (26) : يوضح الأقاليم الجيوسياسية للعبة البوبجي

اسم الخريطة	الموقع	أسماء المناطق	حدث سياسي تاريخي
ايرانجل	روسيا	- سكوول - محطة الطاقة النووية - جورج بول - بوشينكي - روزهوك - روينس	- حادثة نووية إشعاعية 26 أفريل 1986 في محطة للطاقة النووية تشير نوبل في شمال أوكرانيا الشرقية.
صانهوك	جزر تايلندية و فيليبينية	- باهان - الكهف cave - مقلع حجارة Quarry - لاكاري - بوت كامب	- العلاقة بين البلدين علاقة رسمية دبلوماسية، فهما عضوين في حلف جنوب شرق آسيا 1954 و رابطة جنوب شرق آسيا.
ميرامار	فلوريدا بأمريكا	- سان مارتن - جزر الكاريبي - أيل بوزو - ايمبالا - الأزهر	-التعاقب الاستعماري من طرف فرنسا، بريطانيا،إسبانيا. تحمل اللعبة من حيث البعد الإيديولوجي ثلاث قوى سياسية؛ الاتحاد السوفياتي و الولايات المتحدة الأمريكية(خاصة بالعودة إلى ثنائية القطب) في قوى العالم و بالحرب الباردة الدائرة، و وجود قوى سياسية عالمية جديدة في آسيا كالكوريتين و اليابان.

إن المبرمج للعبة البوبجي استعان بثلاث خرائط رئيسية و هي لمناطق واقعية إتباعا لتصنيف أغلبية المناخ السائد في القارات.

- **الخريطة الأولى "ايرانجل":** حسب خصوصيتها المناخية فهي منطقة باردة.
  - و تم اختيار روسيا كأكبر قوة توسعية إقليميا (الإتحاد السوفياتي).
  - تم تجسيد منطقة ميلتاباور محطة الطاقة النووية كتصوير لكارثة تشير نوبل في أوكرانيا السوفياتية 1986، و أن يدرك اللاعب مدى خطورة القتال في محطة الطاقة النووية يجب أن يكون ذا مستوى ثقافي علمي ليدرك المغزى من تصوير هذه المحطة الشبيهة بتشرنوبيل.
- **الخريطة الثانية " صانهوك":** حسب خصوصيتها المناخية فهي منطقة استوائية.
  - جزر تايلندية فيليبينية: البلدين متحالفين و بينهما علاقة دبلوماسية.
- **الخريطة الثالثة "ميرامار":** حسب خصوصيتها المناخية فهي منطقة صحراوية.

إن تسمية الخريطة بميرامار لم يكن عشوائيا فهي ثالث أكبر مدينة في مقاطعة فلوريدا و معنى اسم ميرامار هو غذاء الروح و الجسد أي الإشباع النفسي الجسدي، ومدينة فلوريدا هي انعكاس للتأثيرات و الموروثات المتعددة و ذلك سببه التعاقب الاستعماري من طرف فرنسا، بريطانيا، إسبانيا مما أدى إلى اختلاط الأجناس بالتالي تنوع الثقافات.

و سبب طغيان أسماء المدن باللغة الإسبانية على خريطة ميرامار راجع إلى نسبة 29.38% من الكثافة السكانية لمدينة فلوريدا هم الأسبان قاطنين بميرامار،على غرار المستوى التعليمي الذي تتميز به المدينة فقد حصلت على لقب المدينة الذكية لسنة2022.

و من خلال الخرائط الثلاث فإن المبرمج للعبة حاول إبراز خصائص مناطق القوى العظمى في العالم.

نتائج الفرضية الثالثة:

- ✓ معظم الشباب من مختلف المستويات يرفضون اللعب مع الجنسية الإسرائيلية و بنسبة % 67.6 لعدم اعترافهم بالكيان الصهيوني لكن في إطار افتراضي غير واقعي بالنسبة للشباب ذووا المستوى التعليمي الثانوي، كذلك المشاكل الدبلوماسية و اتجاه الدولة المغربية لسياسة التطبيع مع هذا الكيان كان خلفية هامة لرفض الشباب الجامعي اللعب مع الجنسية المغربية بنسبة 82%.
- ✓ الجنسيات العربية الموجودة داخل اللعبة تستخدم جنسيتها الحقيقية بنسبة 81%.
- ✓ معظم الشباب يستخدمون جنسيتهم الحقيقية مع تفضيل اللغة العربية الهجينة بين اللهجة و اللغة العربية الفصحة و ذلك بسبب ضعفهم اللغوي و عجزهم عن التحدث باللغات الأجنبية (الفرنسية، الانجليزية) و بنسبة 86%.
- ✓ الذكور ظاهرا لا يتأثرون بتقاليد البلدان الأخرى بنسبة 78.5%، إلا أنهم يتأثرون بمحتوى اللعبة ضمنيا و بطريقة غير مباشرة باعتبارها تروج لثقافة غربية دخيلة على ثقافتهم و ذلك يظهر جليا من خلال طريقة اللباس و قصات الشعر و حتى في طريقة الكلام و التعامل.

النتيجة العامة:

- لم تعد الألعاب الإلكترونية الحربية عامة و لعبة البوبجي خاصة حكرا على الذكور فقط و أصبحت غير مرتبطة بخصوصية الجنس، إذ أصبحت الأنثى تنافس بقوة في عالم هذه اللعبة الذكور لإبراز القوة و التعبير عن القدرة على المنافسة.
- أصبح الشباب يلجؤون إلى القرصنة لتغطية عجزهم المادي للحصول على أشياء معينة و الفوز بطريقة أسهل و أسرع و اتخذوا من الغش وسيلة لتحقيق غاياتهم مما أفقدهم قيمة الأمانة و الصدق.
- لا يحمل الشباب رصيد لغوي و رأس مال ثقافي و هابيتوس يمكنه من التواصل مع الأجانب مما سبب لهم عجز في التعبير عن أفكارهم و آراءهم بشكل سليم و إيصال رسائلهم للعالم.
- لعبة البوبجي و ما تحمله من مضامين كامنة في محتواها أثر بطريقة غير مباشرة في قيم الشباب، و يظهر ذلك في طريقة اللباس و موضات قصات الشعر و الاتجاه نحو رياضة بناء الأجسام للتعبير عن القوة و الصلابة.
- أثر المحتوى الاجتماعي الذي تحمله لعبة البوبجي على قيم الشباب الاجتماعية و يبرز ذلك في ظهور أنماط جديدة للعلاقات الاجتماعية كالصداقة الافتراضية و العزلة الاجتماعية و الابتعاد عن القيم الاجتماعية للمجتمع الواقعي لهم.

خاتمة:

تناولت دراساتنا موضوعا يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في مضمون لعبة البوبجي و أثره على قيم الشباب و توجهاتهم الايدولوجية،فلعبة البوبجي نمط من الألعاب القتالية من اجل البقاء و التي نتج عن ممارستها بطريقة فردية و جماعية إلى تكوين صداقات افتراضية تفتقر إلى معاني الصداقة الواقعية و بسبب رواجها الكبير في أوساط الشباب أصبحت تشكل خطرا على المنظومة القيمية للمجتمع بشكل عام و قيم الشباب و هوياتهم بشكل خاص. بسبب الرموز و الرسائل المشفرة التي تحملها اللعبة و التي تمس بالجوانب الأخلاقية مما أدى إلى تغير في المفاهيم الإنسانية و تحولها إلى طابع لا إنساني و لا أخلاقي،فقد استولت هذه اللعبة على أوقات الفراغ للشباب مما سببت نوعا من الإدمان اللاإرادي لديهم و الانسحاب من الأنشطة الاجتماعية التي تولد العزلة الاجتماعية و استهلاك طاقته و مشاعره و تفكيره في اللعبة، و من هنا يمكن القول بان هذه اللعبة لها تأثيرات سلبية على الصعيد الاجتماعي و كذا الصحة البدنية ،النفسية، العقلية، كما أن لعبة البوبجي تحمل مضامين تصور مناطق القوى العظمى و تحاول إبراز الثنائية القطبية من الناحية الجيوسياسية و العسكرية. السبب الذي جعل اللعبة تحاكي الواقع المباشر مما يؤثر بشكل مباشر على قيم الشباب نحو هوياتهم الشخصية، القومية ،الدينية فالجانب الديني هنا حاولت اللعبة المساس به من خلال محاولة طمس الهوية الإسلامية، كما حاولت تغيير المعتقدات.

قائمة المصادر و المراجع:

I. الكتب:

1- الهراس المختار، المناهج الكيفية في العلوم الاجتماعية، مطبعة النجاح الجديدة، طبعة 1، الدار البيضاء، المغرب، سنة 2002.

2- جبريل بن حسن العريشي و سلمى بن عبد الرحمان محمد الدوسري، الشبكات الإجتماعية و القيم، الدار المنهجية للنشر و التوزيع، طبعة 1، عمان، سنة 2001.

3- دايفيد ناشمياز، طرائق البحث للعلوم الاجتماعية، ترجمة ليلى الطويل، طار البترة للنشر و التوزيع، طبعة1، دمشق، سوريا، سنة 2010.

4- رشيد زرواتي، تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية و الإنسانية، ديوان المطبوعات الجامعية، طبعة 3، الجزائر، سنة 2009.

5- رشيد زرواتي، تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية و الإنسانية، دار زا عياش للطباعة و النشر، طبعة 4، بوزريعة، الجزائر، سنة 2012.

6- سناء محمد سليمان، أدوات جمع البيانات في البحوث النفسية و التربوية، عالم الكتب، طبعة1، القاهرة، مصر، 2010.

7- طلعت إبراهيم لطفي، أساليب و أدوات البحث الاجتماعي، دار غريب للطباعة و النشر، طبعة1، القاهرة، مصر، سنة 1995.

8- عبد الغني محمد إسماعيل العمراني، أساسيات البحث التربوي، دار الكتاب الجامعي، طبعة1، صنعاء، اليمن، سنة 2013.

9- عبد الغني عماد، سوسيولوجيا الثقافة المفاهيم و الإشكاليات من الحداثة إلى العولمة، مركز دراسات الوحدة العربية، طبعة 3، بيروت، لبنان، 2016.

10- محمد سيد فهمي، العولمة و الشباب من منظور اجتماعي، دار الوفاء لدنيا الطباعة و النشر، طبعة 1، الإسكندرية، مصر، 2007.

11- موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة : بوزيد صحراوي و آخرون، دار القصبة للنشر، طبعة 2، الجزائر، سنة 2004.

12- مهى حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، دار الميسرة، عمان، سنة 2008.

13- ياس خضر البياتي، الاتصال الرقمي أمم صاعدة و أمم مندهشة، دار البداية، طبعة 1، الإمارات، سنة 2014.

كتب أجنبية:

14- Maurice Angers : initation pratique à la méthodologie des sciences humaines, collection technique de recherches, casbah université, Alger.

II. المجلات:

1- المرزوقي علي الهادي، الغزو الثقافي و الغربي (أسبابه ومخاطره، نتائجه)، مجلة كليات التربية، العدد 12، الجامعة المفتوحة، ليبيا، سنة 2018.

2- حفيظة محلب، الشباب و الهوية الثقافية الجزائرية في ظل العولمة بين جدلية القبول و الرفض، الساورة للدراسات الإنسانية و الاجتماعية، العدد 2، جامعة الجزائر3، الجزائر، سنة 2016.

3- حيدر محمد الكعبي، الألعاب الالكترونية و أثرها الفكري و الثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، سلسلة الاختراق الثقافي 3، سنة 2017.

4- دعيلي ليلى و شودي منوبية، تأثيرات الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم، المجلة العربية للتربية النوعية، مجلد4، العدد 13، تنمراست، الجزائر، سنة 2020.

5- سمير بن عياش، التكنولوجيا و أثرها على الهوية الثقافية على الشباب العربي، المجلة المصرية لعلوم المعلومات، المجلد 5، العدد 10، سنة 2018.

6- شرارة حياة، التواصل الثقافي العربي الرقمي، المجلة الدولية للاتصال الاجتماعي، المجلد4، العدد1، جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، الجزائر، سنة 2017.

7- شعبان كريمة، العلاقات الأسرية في المجتمع الجزائري بين الانفتاح على تكنولوجيا الاتصال و مخاطر العزلة الاجتماعية، المجلة العلمية لجامعة الجزائر3، العدد 9، كلية علوم الإعلام و الاتصال، الجزائر، سنة 2017.

8- شهرة زاد ميموني، تأثير الألعاب الالكترونية على التنشئة الثقافية للطفل، مجلة الرسالة للدراسة و البحوث الإنسانية، مجلد7، العدد4، معسكر، الجزائر، سنة 2022.

9- عدة بن سليم فريدة، النسق القيمي في المجتمع الجزائري في ظل الفضاء الافتراضي، مجلة الأكاديمية للبحوث في العلوم الاجتماعية، المجلد2، العدد2، جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، الجزائر، سنة 2020.

10- فاطمة المعدول، شبابنا و الحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، سلسلة الكتاب العربي، الجزء2، العدد 82، طبعة 1، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، سنة 2010.

11- فوزي محمد الهادي شحاتة، مشكلة الشباب أزمة هوية ثقافية، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات و البحوث الاجتماعية، العدد 3، جامعة الفيوم، مصر، دس.

III. رسائل ماجستير:

1- إكرام محمد يوسف، مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية و علاقتها بالعزلة لدى طلبة المرحلة الإعدادية و الثانوية في منطقة كفر قرع، رسالة مكملة لنيل درجة الماجستير، تحت إشراف لين المحارمة، جامعة عمان العربية، كلية العلوم التربوية و النفسية، تخصص علم النفس التربوي/ نمو و تعلم، سنة 2017.

2- نمرود بشير، ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، رسالة مكملة لنيل شهادة ماجستير، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر، يوسف بن خدة، الجزائر، سنة 2008.

IV. مداخلة:

1- محمد محمود الطناحي، الألعاب الإلكترونية جدلية التأثير و حتمية المواجهة، المنظمة العربية للتربية و الثقافة و العلوم، ورشة عمل العالم الرقمي و ثقافة الطفل العربي، جامعة الدول العربية، القاهرة، مصر، سنة 2019.

V. المواقع الإلكترونية:

1- حسني إبراهيم عبد العظيم، في نظرية الرأسمال الاجتماعي مركز الدراسات و الأبحاث العلمانية في العالم العربي، سنة 2013.https://www.ssrcaw.org

2- خالد صلاح حنفي، الثورة العلمية و التكنولوجية و قيم الشباب العربي، كلية التربية، جامعة الإسكندرية، مصر، سنة 2019 على الموقع: مركز البيان للدراسات و التخطيط.

www.bayancenter.org

3- الوجه الآخر للألعاب الإلكترونية أحدثت ثورة غير مسبوقة في العلاقات الاجتماعية، على موقع: العمق المغربي، سنة 2022. www.al3omk.com

4- رنا عصام رأفت، "الألعاب الإلكترونية تسرق حياة مدمنيها من المراهقين"، خبراء الرقابة الأسرية ضرورة ملحة، بوابة الأهرام، مصر، سنة 2021.(بتصرف)

على الموقع: https :// gate.ahram.org.eg/news/2720508

5- محمود زكي، إدمان الشباب العربي للألعاب الإلكترونية هواية أم هروب من الواقع، القاهرة، مصر، سنة 2019. www.alarab.co.uk

الملاحق

الملحق (1) شبكة الملاحظة

السؤال / اللاعب	جنس اللاعب و عمره	اسم المستخدم في اللعبة	الجنس داخل اللعبة	مستويات اللعبة	مستواك في اللعبة	نوع القتال	أنواع اللعبة	تلعب بجنسيتك الحقيقية	اللعب فردي/جماعي	جماعات اللعب واقعية/افتراضية	دول تحتك بها في اللعبة	جنسيات تفضل اللعب معها	جنسيات تفضل اللعب معها	جنسيات لا تفضل اللعب معها	جنسيات تفضل اللعب ضدها	الأسلحة المتاحة	كلمات تقال عند الربح و الخسارة	الوقت المفضل للعب	منذ متى ...
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة محمد البشير الإبراهيمي- برج بوعريريج-

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

استمارة بحث

أثر الرأسمال الرمزي للألعاب الالكترونية على قيم الشباب - دراسة ميدانية لعينة من لاعبي البوبجي -

استمارة مذكرة التخرج لنيل شهادة الماستر

من إعداد

- بلخضر شيماء
- صيودة سمية

تحت اشراف

* أ. شرغال فيروز

ملاحظة

بيانات الاستمارة سرية و لا تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي

الرجاء الإجابة على الأسئلة بوضع علامة **x** في المكان المناسب

السنة الجامعية 2021- 2022

الملحق (2)

المحور الأول:

1- الجنس : ذكر ☐ أنثى ☐

2- العمر :

3- المستوى التعليمي: ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

4- الحالة المهنية: عامل ☐ بطال ☐

المحور الثاني: البعد الاجتماعي للعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب

5- ما الشيء الذي جذبك في هذه اللعبة من غيرها ؟ كونها:

لعبة حربية ☐ لعبة قتالية ☐ لعبة أسلحة ☐

6- ما هو الدافع وراء ممارستك لهذه اللعبة؟

التسلية و الترفيه ☐ ملئ الفراغ ☐ تفريغ الغضب ☐

7- كيف تفضل قضاء وقت فراغك؟

مع الأسرة ☐ مع الأصدقاء ☐ ممارسة الرياضة ☐ ممارسة لعبة بوبجي ☐

8- هل لعبة بوبجي تتطلب منك:

مهارات السرعة ☐ الدقة ☐ الانتباه ☐ الذكاء القدرة على التخطيط ☐

9- هل ترى بأن لعبة بوبجي تفيدك في حياتك الواقعية؟

نعم ☐ لا ☐

10- هل تسمح لك لعبة بوبجي بالانفتاح على علاقات جديدة؟

تسمح ☐ لا تسمح ☐

11- هل لديك أصدقاء حقيقيين خارج اللعبة؟

نعم ☐ لا ☐

12- مع من تفضل اللعب؟

مع أصدقائك الحقيقيين ☐ مع أصدقاءك الافتراضيين ☐

13- هل تتواصل مع أصدقاءك الافتراضيين خارج اللعبة (في الواقع)؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

14- هل تفضل اللعب :

فرديا ☐ ثنائيا ☐ جماعيا ☐

15- ما هو الوقت المضل لك لممارسة لعبة بوبجي؟

نهارا ☐ ليلا ☐ كل الأوقات ☐

16- كم تستغرق في ممارستك للعبة البوبجي؟

1-2 ساعة ☐ 2-3 ساعات ☐ 3 ساعات فأكثر ☐

17- هل ترى بأن ما تحمله اللعبة يؤثر عليك

إيجابا ☐ سلبا ☐

18- هل لعبة البوبجي تشغلك عن القيام بأعمالك اليومية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

المحور الثالث: البعد الثقافي للعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب

19- هل تنزيل اللعبة؟

مجاني ☐ من خلال الدفع ☐

20- هل تقوم بالدفع مقابل الحصول على ميزات إضافية؟

نعم ☐ لا ☐

21- هل تقبل اللعب بها في حال الدفع الإجباري؟

نعم ☐ لا ☐

22- ما هو نوع الجهاز الذي تستعمله في ممارسة لعبة البوبجي؟

حاسوب ☐ هاتف ذكي ☐ لوحة الكترونية ☐ بلاي ستيشن ☐

23- هل تستفيد من اللعبة بالقرصنة؟

نعم ☐ لا ☐

24- ما هي اللغة المفضلة لك في ممارسة اللعبة؟

اللغة العربية ☐ اللغة الفرنسية ☐ اللغة الانجليزية ☐

25- هل تستخدم جنسيتك الحقيقية في اللعبة؟

نعم ☐ لا ☐

- في حالة الإجابة بلا. اشرح لماذا؟

26- ما هي طريقة التواصل بين اللاعبين داخل اللعبة؟

عن طريق الحوار ☐ الكتابة ☐

27- ما هي الجنسيات التي احتككت بها كثيرا داخل اللعبة؟

عربية ☐ أجنبية ☐ معا ☐

28- في حالة تواصلك مع صديق افتراضي عربي في اللعبة هل تتحدث ب؟

اللغة العربية ☐ لهجتك الحقيقية ☐ كلاهما ☐

29- في حالة تواصلك مع صديق افتراضي أجنبي في اللعبة ما هي طريقة التواصل؟

التحدث بلغته ☐ الترجمة ☐

30- هل تحاول إبراز تقاليدك أثناء حوارك مع لاعبين من ثقافات أخرى في اللعبة؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

31- هل تأثرت بتقاليد بلد معين داخل اللعبة؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

المحور الرابع: البعد الإيديولوجي للعبة بوبجي يؤثر على قيم الشباب

32- هل هناك جنسيات داخل اللعبة ترفض اللعب معها؟

نعم ☐ لا ☐

- في حالة الإجابة بنعم.من هي هذه الجنسيات؟

33- ما نوع الأسلحة الموجودة داخل اللعبة؟

ثقيلة ☐ خفيفة ☐ بيضاء ☐ جميع الأنواع ☐

34- ما هو نوع السلاح الذي تستعمله بكثرة؟

35- في أي بلد صنع هذا السلاح؟

36- حسب رأيك ما هي أفضل نوعية أسلحة من حيث الصناعة؟

الأسلحة الروسية ☐ الأسلحة الأمريكية ☐ الأسلحة الألمانية ☐ الاسرائلية ☐

37- ما هي أنواع السيارات الموجودة في اللعبة من حيث البلد المصنع؟