

الألعاب الالكترونية والمخادعات القتالية الناعمة في العالم الوهمي:

دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي لعبتي Free Fire، PUBG

Video Games and Soft combat Deceptions in the virtual worlds :Field Based Study on Free Fire and PUBG Players

تاريخ النشر: 2026/04/30

تاريخ القبول: 2026/04/01

تاريخ الإرسال: 2026/01/08

عامر أمال¹، بن ستي نادية²EMAIL : amel.ameur@univ-relizane.dz ، جامعة غليزان، الجزائر¹EMAIL : nadia.bensetti@univ-relizane.dz ، جامعة غليزان، الجزائر²

الملخص

يتوجه العالم اليوم نحو مشاريع واستراتيجيات هادفة إلى تحقيق الاختراق الثقافي وتذويب الهويات الثقافية للعالم المستورد، وتحقيق المخادعات والتأثيرات الناعمة في الرأي العام العالمي وتطويعها لصالح الدول المصدرة لهذه المشاريع من خلال الدبلوماسية الناعمة، القائمة على ترويج الثقافة والقيم الغربية، لذلك نجد البانتاغون ووكالة الاستخبارات الأمريكية يتجهان إلى تصنيع واستخدام الألعاب الالكترونية كإحدى استراتيجيات الحروب الناعمة الهادفة لتصنيع الوعي والسلوك العدواني المعلن والتسريع من رجولة الطفل، وصناعة مقاتلين صغار وتنميط ثقافة مستخدمي هذه الألعاب بإضافة إلى التسبب في الإدمان الالكتروني، والتأثير السلبي على التحصيل العلمي، والعيش في العالم الوهمي والابتعاد عن البيئة الواقعية، والتسبب في الانفتاح والتحرر هذا من جهة، ومن جهة أخرى لا يمكننا إنكار دور هذه الأخيرة في تطوير الحواس وتنمية الحس المعرفي، وتشديد العزيمة والقدرة على حل المشاكل، إضافة إلى تعزيز التفاهم الثقافي بين الأجيال الشابة حول العالم والتفاعل المتبادل وتلاقح الأفكار مع الغرب. وانطلاقاً من هذا التضارب في الأفكار نسعى من خلال هذه الورقة البحثية التعرف على الألعاب الالكترونية كإحدى أدوات الحرب الناعمة، وتبسيط الضوء على الآثار التي تخلفها هذه الأخيرة على مستخدميها، من خلال دراسة ميدانية باستخدام أداة المقابلة مع مجموعة من مستخدمي هذه الألعاب باستخدام العينة القصصية، والمنهج الوصفي.

كلمات مفتاحية: الألعاب الالكترونية، الحرب الناعمة، القوة الناعمة، العالم الوهمي، المخادعات القتالية.

المؤلف المرسل: عامر أمال ، الإيميل: amel.ameur@univ-relizane.dz

Abstract:

Today, the world is moving towards projects and strategies aimed at achieving cultural penetration and dissolving the cultural identities of the importing world, and at realizing and adapting the illusions and soft influences of world public opinion in favour of exporting countries through soft diplomacy, based on the promotion of Western culture and values, so the Pantagon and the United States Intelligence Agency tend to manufacture and use electronic games as one of the strategies of soft warfare aimed at creating awareness and aggressive behavior. It is on the basis of this conflict of ideas that we seek, through this research paper, to identify electronic games as one of the tools of soft warfare and to highlight the effects that the latter has on its users, through a field study using the interview tool and the descriptive analytical approach.

Keywords: . Electronic Gaming; soft War;. The Virtual World, Soft Power. Combat Deceptions.

1. مقدمة:

يعيش العالم المعاصر تحوُّلاً جذرياً بفعل الثورة الرقمية والتكنولوجية، حيث لم تعد التكنولوجيا مجرد أدوات تقنية محايدة، بل أضحت حوامل رمزية وثقافية وقيمية تُعيد تشكيل الوعي الفردي والجماعي. وفي هذا السياق يستيقظ الجمهور في مجتمعاتنا المعاصرة على دهشة التكنولوجيا الرقمية، بوصفها إحدى أكثر تجليات التفوق الغربي حضوراً في الحياة اليومية، حيث لم تعد هذه التكنولوجيا مجرد أدوات تقنية محايدة، بل تحوّلت إلى منظومة متكاملة لإنتاج المعنى، وإعادة تشكيل الوعي، وتوجيه التمثلات الفردية والجماعية. وفي ظل هذا الواقع، ينشغل الفرد بالبحث عن سرّ التطور الهائل الذي بلغته المجتمعات الأميركية والغربية، وفي المقابل يزداد وعيه بحالة التأخر والضعف

التي تعاني منها مجتمعاته، غير أنّ هذا الوعي غالبًا ما يصطدم بغياب تفسير علمي نقدي يوضح أسباب الفجوة التكنولوجية في أبعادها الحضارية والتاريخية والمعرفية. وأمام هذا الفراغ التفسيري، يلجأ الفرد إلى بناء إجابات ذاتية تقوم على الاستنتاج الناقص والربط الآلي بين التقدم التكنولوجي والتفوق القيمي والأخلاقي والسياسي، فتترسّخ لديه قناعة ضمنية مفادها أن من يمتلك التكنولوجيا يمتلك بالضرورة النموذج الحضاري الأرقى. ومن هنا تتولد حالة من الانبهار الثقافي غير الواعي، تدفعه إلى استبطان الشعارات والنماذج والقيم التي تحملها هذه التكنولوجيا في طياتها، باعتبارها نموذجًا إنسانيًا كونيًا صالحًا للاقتداء. وهو ما ينسجم مع ما أشار إليه جوزيف ناي في حديثه عن القوة الناعمة، التي تقوم على الجاذبية والإقناع وصناعة السرديات الكبرى، مثل نموذج الإنسان العصري، وقصة النجاح، والحلم الأميركي.

وفي هذا الإطار، تبرز الوسائط الرقمية التفاعلية، وعلى رأسها الألعاب الإلكترونية القتالية، كإحدى أكثر أدوات القوة الناعمة فاعلية، نظرًا لقدرتها على الجمع بين الترفيه، والتفاعل، والتقمص النفسي، والانغماس الكامل في عوالم افتراضية تُقدّم على أنها فضاءات محايدة وخيالية، بينما هي في الواقع مشبعة بدلالات ثقافية ورمزية دقيقة. فهذه الألعاب لا تكتفي بمحاكاة الصراع والعنف في صورتها الافتراضية، بل تعمل على إعادة إنتاج منطق القوة والهيمنة، وتطبيع فكرة الصراع الدائم، وترسيخ تصورات محددة عن العدو، والبطولة، والانتصار، في إطار سردي يجعل اللاعب مشاركًا فاعلًا داخل الحدث لا مجرد متلقٍ له.

وبذلك تتحول الألعاب الإلكترونية القتالية إلى ما يمكن تسميته بالمخادعات القتالية الناعمة، حيث يُخفى البعد الإيديولوجي والتوجيهي خلف واجهة ترفيهية جذابة، ويُمارَس التأثير من داخل عالم وهمي بديل، يسمح للمستخدم بإعادة تشكيل هويته وتمثلاته وقيمه وفق منطق هذا العالم، دون وعي مباشر بطبيعة الرسائل التي يتلقاها. هذا العالم الوهمي،

رغم انفصاله الظاهري عن الواقع، يمارس تأثيرًا عميقًا في إدراك المستخدم للواقع نفسه، ويعيد تشكيل علاقته بالعنف، والقوة، والنجاح، والانتماء. وانطلاقًا من ذلك، نطرح السؤال التالي:

كيف يدرك مستخدمو لعبتي PUBG، Free Fire المخادعات القتالية المتضمنة فيهما ؟

1.1 التساؤلات الفرعية:

1. كيف توظّف العناصر السردية والبصرية في الألعاب القتالية لخدمة منطق الحرب الناعمة بالنسبة لأفراد العينة؟
2. ماهي تمثيلات القوة والبطولة والعدو التي تعيد هذه الألعاب إنتاجها لدى مستخدميها؟
3. إلى أي مستوى يعي مستخدمو فري فاير وبوبيجي الأبعاد الإيديولوجية والثقافية الكامنة خلف الطابع الترفيهي لهذه الألعاب؟
4. هل تسهم هذه الألعاب في تطبيع العنف الرمزي وبناء واقع وهمي بديل لدى فئة الشباب؟

2.1 أهداف الدراسة:

- تسعى هذه الدراسة إلى تحقيق جملة من الأهداف الخاصة، التي تنطلق من الإشكالية المطروحة وتساؤلاتها الفرعية والمتمثلة فيما يلي:
1. الكشف عن كيفية توظيف العناصر السردية والبصرية في الألعاب الإلكترونية القتالية، ولاسيما لعبتي فري فاير وبوبيجي، في خدمة منطق الحرب الناعمة، من خلال تحليل تمثيلات أفراد العينة لهذه العناصر ودورها في توجيه المعاني وترسيخ أنماط محددة من التفكير.

2. تحديد تمثيلات مفاهيم القوة والبطولة والعدو التي تعيد الألعاب الإلكترونية القتالية إنتاجها لدى مستخدميها، وتحليل الكيفية التي يتم من خلالها بناء هذه التمثيلات داخل العالم الوهمي، وانعكاساتها على إدراك اللاعبين للصراع والعنف والشرعية.

3. معرفة مستوى وعي مستخدمي لعبتي فري فاير وبوبيج بالأبعاد الإيديولوجية والثقافية الكامنة خلف الطابع الترفيهي لهذه الألعاب، والكشف عن مدى إدراكهم لطبيعة الرسائل الرمزية والقيم التي يتم تمريرها ضمن المحتوى التفاعلي.

4. تحليل دور الألعاب الإلكترونية القتالية في تطبيع العنف الرمزي والمساهمة في بناء واقع وهمي بديل لدى فئة الشباب، من خلال رصد درجة الانغماس والتقمص، وتأثير ذلك على التمثيلات والسلوكيات والاتجاهات.

2. الإجراءات المنهجية:

1.2 نوع البحث ومنهجه:

يعد هذا البحث وصفيًا، أما فيما يتعلق بمنهج الدراسة المتبع والذي عادة ما يتوقف تحديد منهج الدراسة على الهدف الذي نسعى للوصول إليه وطبيعة الدراسة في حد ذاتها. ونظرًا لأن هذا البحث يستهدف وصف أدوات ووسائل الحرب الناعمة المتمثلة في الألعاب الإلكترونية، والمخادعات القتالية الناعمة في العالم الوهمي الذي تفرضه هذه الأخيرة على مستخدميها، فإن البحث ينتمي إلى البحوث الوصفية التحليلية، وفي إطار هذه النوعية من البحوث سنستخدم المنهج الوصفي، الذي هو وصف منظم للحقائق بطريقة موضوعية وصحيحة للموضوع،

وهو المنهج المناسب لطبيعة الإشكالية المطروحة الهادفة إلى وصف الظاهرة كما هي قائمة في الواقع، والكشف عن خصائصها وأبعادها المختلفة وتحليل أنماط تمثيلاتها لدى فئة محددة من المستخدمين، كما يساعدنا هذا المنهج بتصنيف وتحليل كيفية توظيف عناصر اللعبة (السرد، الصور، الشخصيات، منطق الصراع والبقاء للأقوى) في تمرير

مخادعات قتالية ناعمة، دون التدخل في سلوك المبحوثين أو التأثير على ممارساتهم الفعلية اتجاه هذه الألعاب، فالمنهج الوصفي التحليلي يمكننا من تحليل تصورات وسلوكيات المستخدمين اتجاه لعبتي فري فاير وبوبيجي، كما يمكننا من الربط بين المعطيات النظرية المتعلقة بالحرب الناعمة والقوة الناعمة والمعطيات الميدانية المستخلصة من واقع الممارسة الفعلية لهذه الألعاب.

ويعرّف المنهج الوصفي على أنه المنهج الذي يُستخدم في عرض وتوصيف خصائص ظاهرة أو مجتمع أو وضع أو حالة بشكل دقيق ومنهجي كما هي موجودة وقت إجراء الدراسة، دون التدخل في المتغيرات أو التأثير عليها. ويركّز أساساً على وصف ماذا يحدث بدلاً من تفسير الأسباب أو التفاعلات بين المتغيرات (Researcher. Life,n.d).

أدوات جمع البيانات: استخدمنا في هذه الدراسة على أداة المقابلة من خلال تواصلنا مع مجموعة من مستخدمي الألعاب الالكترونية عامة، والقتالية على وجه الخصوص. وتم اختيار المقابلة كأداة بحثية في هذه الدراسة، كونها من أكثر الأدوات المنهجية ملائمة للكشف عن الأبعاد الضمنية للظاهرة المدروسة، خاصة وأن الألعاب الالكترونية والمخادعات القتالية الناعمة يرتبط بالدرجة الأولى بتمثيلات ذهنية وتجارب ذاتية وتفاعلات سيكولوجية وثقافية يصعب رصدها بالاعتماد على الأدوات الكمية وحدها، فالمقابلة تتيح للباحث الغوص في المعاني التي يضيفها المستخدم من خلال ممارسته لهذه الألعاب الالكترونية القتالية، وفهم تصوراتها اتجاهها واتجاه المفاهيم المرتبطة بها كالقوة، العنف، القتال، البطولة، النصر.....، والانغماس في عالم وهمي من صنع لعبة قتالية.

كما أن المقابلة تسمح للباحث جمع معطيات كيفية معمّقة من خلال التفاعل المباشر مع المبحوث وطرح أسئلة مفتوحة تتيح للمبحوث التعبير الحر عن آراءه ومواقفه وتجارب الشخصية، واستجلاء درجة وعيه للعبتي فري فاير وبوبيجي بالأبعاد الأيديولوجية والثقافية للألعاب التي يمارسونها، ورصد الفروق في التجربة والتمثل بين الأفراد تبعاً لاختلاف

مستويات الاستخدام والخلفيات الاجتماعية والثقافية والأبعاد الديموغرافية، وهي أداة تنسجم مع المنهج المختار في الدراسة وخدمة أهداف البحث. مجتمع البحث: يتمثل مجتمع البحث في دراستنا بمستخدمي الألعاب الإلكترونية في الجزائر، بمختلف أنواعها من مختلف الفئات العمرية والجنسية.

2.2. عينة الدراسة :

تم اعتماد العينة القصدية في هذه الدراسة، حيث شملت (06) مبحوثين من مستخدمي الألعاب الإلكترونية القتالية، وتحديدًا لعبتي Free Fire وPUBG، من داخل المجتمع الجزائري، وقد أُجريت الدراسة الميدانية في ولاية غليزان.

تتراوح أعمار المبحوثين بين (16 و33 سنة)، مع تسجيل حضور فئتين أساسيتين: فئة المراهقين (16-17 سنة) وفئة الشباب (20-33 سنة)، وهو اختيار مقصود يهدف إلى استكشاف تمثيلات متباينة ناتجة عن اختلاف التجربة العمرية ومستوى النضج المعرفي. وهو خيار تحليلي يسمح بالكشف عن اختلافات الإدراك والتأويل المرتبطة بالمخادعات القتالية الناعمة داخل هذه الألعاب، خاصة وأن الدراسات الكيفية لا تسعى إلى تحقيق التجانس الإحصائي، بل إلى تعميق الفهم وتوسيع زوايا القراءة.

وقد تم اختيار المبحوثين بناءً على معيار أساسي يتمثل في الممارسة المنتظمة لهذه الألعاب، بما يضمن امتلاكهم خبرة فعلية تمكّنهم من تقديم معطيات ذات دلالة حول مفاهيم القوة، والبطولة، والعدو، وآليات التفاعل مع المضامين السردية والبصرية داخل العالم الافتراضي.

ويُعد حجم العينة (6 مبحوثين) مناسبًا في إطار المقاربة الكيفية المعتمدة، حيث يسمح بإجراء تحليل معمّق للتجارب الفردية والتمثيلات، والوصول إلى نتائج تفسيرية ترتبط بسياق الدراسة، دون السعي إلى التعميم الإحصائي.

3. مفاهيم الدراسة:

1.3 الألعاب الاللكترونية: هي برنامج حاسب آلي يُكتب بإحدى لغات البرمجة (مثل لغة سي أوفيجوال بيسك)، وهذا البرنامج إما أن يعمل على الحاسب الشخصي العادي أو على جهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستيشن أو إكس بوكس، على سبيل المثال. بحيث هي عبارة عن مجموع نشاطات اللعب ذات طابع آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة. (قويدر مريم، 2012، ص 59).

المفهوم الاجرائي للألعاب الإلكترونية القتالية:

هي ألعاب رقمية تفاعلية متعددة أبرزها لعبتي Free fire وPUBG تقوم على محاكاة الصراع المسلح، وتوظف العنف الرمزي والافتراضي في إطار تنافسي داخل اللعبة، مع اعتمادها على تقنيات الإيهار البصري، والتشويق، والتقمّص لشخصية البطل الشجاع، ما يجعل اللاعب فاعلاً داخل الحدث وليس مجرد متلقي.

2.3 مفهوم القوة الناعمة:

تُعرّف القوة الناعمة بأنها قدرة الفاعل الدولي على تحقيق أهدافه والتأثير في سلوك الآخرين عبر الجاذبية والإقناع بدلاً من الإكراه أو استخدام القوة العسكرية والاقتصادية، وذلك من خلال توظيف عناصر مثل الثقافة، والقيم السياسية، والمصادقية الأخلاقية، والسياسات التي تُنظر إليها على أنها مشروعة. وتستمد القوة الناعمة فعاليتها من قدرتها على تشكيل التصورات والاتجاهات، وبناء القبول الطوعي، بما يجعلها أداة استراتيجية في التأثير غير المباشر وصناعة الشرعية في العلاقات الدولية المعاصرة (جوزيف ماي، 2011، 11-14).

3.3 الحرب الناعمة:

تُعرّف الحرب الناعمة بأنها نمط من أنماط الصراع غير التقليدي يقوم على التأثير في الوعي والإدراك الجمعي وإعادة تشكيل منظومات القيم والتمثيلات الاجتماعية لدى الأفراد والمجتمعات، من دون اللجوء المباشر إلى القوة العسكرية. وتعتمد الحرب الناعمة على

أدوات رمزية وثقافية وإعلامية ورقمية، مثل الخطاب الإعلامي، والصناعات الثقافية، والمنصات الرقمية، والألعاب الإلكترونية، بهدف إحداث تغيير تدريجي في المواقف والسلوكيات بما يخدم مصالح الفاعل المؤثر ويُضعف قدرة الطرف المستهدف على المقاومة الواعية. (جوزيف ناي، 2012، ص 31-35)

3.3 العالم الوهمي:

هو بيئة كمبيوترية ثلاثية الأبعاد تحاكي البيئات الحقيقية وتقدم محتوياتها بحث يتمكن المستخدم من المعاشية والتفاعل مع مكونات هذه البيئات المولده كمبيوتريا من خلال حواسه أو من خلال بعض الأدوات المساعدة مما يجعل المستخدم يشعر بأنه جزء من هذه البيئة يؤثر فيها ويتأثر بها. (فتحي أحمد عبد الحليم الشيماء، 2017، 604)

المفهوم الاجرائي للعالم الوهمي:

هو فضاء افتراضي مُصمَّم بعناية داخل ألعاب إلكترونية، يُقدَّم كبديل جذاب للواقع حاملا فكرة الصراع والبقاء للأقوى، يسمح بإعادة تشكيل هوية اللاعبين، وإعادة تعريف البطولة، والقوة، والانتماء، في إطار منفصل ظاهريًا عن الواقع الحقيقي، لكنه متداخل معه نفسيًا وثقافيا وله انعكاسات تتبلور أحيانا في سلوك المستخدم بتفاوت حسب خصائص وضوابط شخصية.

4.3 المخادعات القتالية الناعمة: (المفهوم الاجرائي)

وهي مجموعة آليات غير عنيفة ناعمة توظفها الألعاب الالكترونية التي تعتمد على الأساليب القتالية مثل (Free Fire، PUBG....) للتأثير على سلوك اللاعب وإدراكه من خلال عناصر نفسية وتفاعلية، ما يجعل المستخدم يُستدرج نفسيا وإنفعاليا وسلوكيا ضمن عالم وهمي تصنعه هذه الألعاب لمستخدميها، وتطبيع مفاهيم القتال والصراع والانتصار والمكافأة والعقاب داخل اللعبة دون إدراك أو وعي منه لطبيعتها الأيديولوجية.

4. تحليل نتائج الدراسة الميدانية:



الجدول 1: يبين السمات العامة للمبحوثين:

المستوى	السن	الجنس	السمات العامة
أستاذ ثانوي	30	ذكر	المبحوث 01
طالب جامعي	20	ذكر	المبحوث 02
طالبة جامعية	22	أنثى	المبحوث 03
طالب ثانوي	17	ذكر	المبحوث 04
طالب ثانوي	16	ذكر	المبحوث 05
تاجر	33	ذكر	المبحوث 06

المصدر: إعداد الباحثين

1.4 عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية PUBG،Free Fire

أجمعت كل إجابات المبحوثين أنهم يفضلون اللعب في البيت، لأنه الفضاء الذي يجد فيه مستخدمي هذه الألعاب راحتهم، ويسمح لهم باستدعاء الأصدقاء، خاصة الغرفة لأنها أكثر هدوء وبذلك يستطيع التركيز في ممارسته للعبة، وهذا ما صرح به المبحوث 05) في غرفتي لأنه المكان الذي أرتاح فيه أكثر ويكون فيه الهدوء)، وفي نفس السياق أجال المبحوث 02) في البيت لأنني أتصرف بحرية وأمارس طقوس فرحي بالفوز وحزني عند الخسارة بأريحية، كما يمكنني دعوة الأصدقاء إلى البيت للتعلم جماعيا).

أما بالنسبة للتوقيت المفضل للعب فيرى الباحثون أن الفترة الممتدة بين المساء والليل هي المناسبة أكثر للعب، لأن مستخدمي هذا النوع من الألعاب يكونون أكثر تفرغا بعد الانتهاء سواء من الدراسة أو العمل.

وأكدت الدراسة أن الباحثين يفضلون الألعاب القتالية وألعاب المغامرة والتحدي في عالم افتراضي وهمي، لأنها حسب رأيهم ألعاب حديثة ومتطورة وتثير انجذاب مستخدمي هذه الوسائط لخوض مغامرة اللعب بها. واهتمامهم بهذا النوع من الألعاب جاء نتيجة سهولة استخدامها ومواكبتهم للتطور والاستسلام لغزو هذه الألعاب الفضاء الإلكتروني الترفيهي.

أما عن التعرف على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية بينت الدراسة أن أغلب الباحثين يتعرفون على آخر إصدارات الألعاب عن طريق الانترنت نتيجة سرعة استخدامها والوصول إلى المعلومات والإصدارات الجديدة، إضافة إلى النقاشات مع أصدقائهم من المهتمين بنفس الألعاب والذين يكونوا على إطلاع دائم بكل ما يخصها. وأجمعوا أنهم يلعبون هذا النوع من الألعاب منذ ثلاث سنوات تقريبا، ومتوسط اللعبة كل يوم يتراوح بين 3 ساعات حتى 6 ساعات على فترات متفرقة. وهذا يدل أن هذا النوع من الممارسات يشغل حيز كبير من وقت الباحثين.

2.4 دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية:

أما عن دوافع توجه أفراد العينة على لعب هذا النوع من الألعاب الإلكترونية وخاصة القتالية منها كشفت إجابات الباحثين أن دوافع تعرضهم لهذه الألعاب هي الترفيه والتسلية بدافع الهروب من الروتين اليومي للعمل والدراسة، والبحث عن الإثارة والمتعة، وهذا ما أكدته المبحث 01 قائلا (عند لعب لعبتي المفضلة فري فاير أبحث وأشعر بالمتعة والقصة لما فيها من مغامرات)، أما المبحث رقم 02 أكد قائلا أن الدافع وراء لعب ألعابه المفضلة takken ، pubg ، god of war ، البحث عن الواقعية والقصة،

وهذا يدل أن المبحوث في هذه الحالة يجد في العالم الوهمي الذي تصنعه له اللعبة واقعه الحقيقي، أما المبحوث 05 فصّرّ قائلاً عن دافع استخدامه للألعاب الإلكترونية (لأنني أحمل ذكريات مع بعض من هذه الألعاب وأحياناً أحب أن أسترجع تلك الذكريات من أجل تمضية وقت ممتع بعيداً عن الواقع). وصّرّح المبحوث 03 قائلاً (أستمتع وأحس أنني في عالم آخر قادرة على فعل أكثر مما يمكنني فعله في الواقع)، أما المبحوث رقم 04 صّرّح أن الدافع وراء لعبه لمثل هذه الألعاب هو تشكيل شبكة علاقات والتعارف على الأجانب لغرض الزواج والهجرة نتيجة انهياره بالغرب. والتعرف على أشخاص جدد وتشكيل صدقات وتقاسم الصفات المشتركة معهم وهذا ما صّرّح به المبحوث رقم 03.

كما أكدت الدراسة أن مستخدمي هذه الألعاب يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز نتيجة تحدي الصعاب ومواجهة العقبات والتغلب عليها.

وكل هذا من معالم الحرب الناعمة، فالقوة الناعمة ليست شبيهة بالتأثير فقط، إذ إن التأثير قد يتركز على القوة الصلبة للتهديدات والرشاوي، كما أن القوة الناعمة أكثر من مجرد الإقناع أو القدرة على استمالة الناس بالحجة، ولو أن ذلك جزء منها بل هي أيضاً القدرة على الجذب، والجذب كثيراً ما يؤدي إلى الإذعان. والانهيار بيه مثل ما ينهز لاعبي الألعاب الإلكترونية بأشخاص من جنسيات وثقافات أخرى.

وتعد الألعاب الإلكترونية، من بين أدوات القوة الناعمة لما لها من ميزات في استدراج الشباب إلى ساحة حميمية تتيح لهم خيارات تفاعلية وتواصلية واسعة، وتقدم لهم مواداً بمعزل عن أية رقابة أو توجيه، فتحدث لهم نوع من الإدمان المفضي إلى التقاعس والتخاذل واللامبالاة، ويحصل لهم تشوشات في رؤية القضايا والأحداث، واضطراب في الحكم والتقييم على الوقائع والأشخاص، لدرجة أن الإنسان فقد الإيمان والعقيدة الراسخة والهوية الثقافية، فهو الآن يفكر ويتفلسف أكثر مما يصدق ويؤمن كما يقول خبراء التربية والإعلام.

وهو ما يتقاطع مع ما تشير إليه الدراسات الحديثة في الإعلام الرقمي حول دور البيئات التفاعلية في تشكيل التمثلات والإدراك لدى المستخدمين (Kowert & Quandt, 2020)

3.4 العناصر السردية والبصرية في الألعاب الإلكترونية القتالية (فري فاير، بوبيجي) و تمثلات الحرب الناعمة في العالم الوهمي:

تنطلق نظرية التمثلات الاجتماعية، كما صاغها سيرج موسكوفيتشي، من كون الأفراد لا يتعاملون مع الواقع بشكل مباشر، بل من خلال تمثلات ذهنية جماعية تُبنى عبر التفاعل الاجتماعي والخطابات المتداولة داخل المجتمع. وفي هذا السياق، تعد الألعاب الإلكترونية القتالية فضاءً رمزياً لإنتاج هذه التمثلات، حيث تقدّم مضامين الحرب والصراع في قالب تفاعلي يُسهّم في تطبيعها وإعادة تأويلها. حيث تُظهر نتائج المقابلات المعمّقة أن اللاعبين لا ينظرون إلى هذه الألعاب بوصفها مجرد وسيلة للترفيه، بل كعالم رمزي يعيد تشكيل إدراكهم لمعاني القوة، البقاء، والعدو، وهو ما يؤكد وظيفة هذه الألعاب كأدوات للحرب الناعمة.

وهو ما تؤكد دراسات حديثة ترى أن البيئات الرقمية التفاعلية تساهم في إعادة تشكيل الإدراك الاجتماعي من خلال الانغماس والتكرار. (Fuchs, 2022)

حيث تُظهر نتائج المقابلات المعمّقة أن اللاعبين لا ينظرون إلى هذه الألعاب بوصفها مجرد وسيلة للترفيه، بل كعالم رمزي يعيد تشكيل إدراكهم لمعاني القوة، البقاء، والعدو، وهو ما يؤكد وظيفة هذه الألعاب كأدوات للحرب الناعمة. (Nye, 2021)

ومن بين السرديات التي تم استنتاجها من خلال المقابلة التي أجريت مع الميوثين نجد:

أ. السردية القتالية وبناء تمثلات الصراع: وبرزت في:

- سردية البقاء وإعادة إنتاج منطق الصراع الدائم:

تعتمد ألعاب PUBG و Free Fire على سردية مركزية تقوم على منطق "البقاء للأقوى"، حيث يلقي اللاعب في فضاء عدائي ويطلب منه القضاء على الآخرين لضمان نجاته. هذا

النمط السردى لا يقدّم الصراع كحدث استثنائي، بل كحالة طبيعية ودائمة. وهذا ما أكدّه المبحوث رقم 02 من خلال قوله "اللعبة تحسّسك أن العالم مكان خطير، وما كانش وقت للرحمة... يا أنت يا هو ومرات نضحي بصاحبي ونقتله باه نريح" وفقاً لنظرية التمثيلات الاجتماعية، تندرج هذه السردية ضمن آلية الترسّخ (Anchoring)، حيث يتم ربط فكرة العالم الواقعي بمفهوم الصراع الدائم، ما يؤدي إلى بناء تمثّل اجتماعي يطبع فيه العنف كآلية مشروعة للبقاء. وهذا الخطاب السردى يُعيد إنتاج رؤية للعالم قائمة على التهديد المستمر، ويُطبع ذهن اللاعب على قبول العنف كخيار منطقي وطبيعي، وهو ما ينسجم مع منطق الحرب الناعمة القائم على تطبيع الصراع بدل تقديمه كحالة استثنائية.

ومن خلال الدراسة نجد أن مفهوم القوّة في هذه الألعاب يعرض كقدرة فنية وتقنية تتبلور في: سرعة رد الفعل، إدارة الموارد (ذخيرة، معدات)، اتخاذ القرار تحت ضغط، القوّة هنا ليست سياسية أو أخلاقية، بل أداة للبقاء داخل اللعبة. إذ يقول أحد اللاعبين: "القوّة عندي في اللعبة هي حساب الزوايا، إحساس بالوقت ومستوى تركيزي. ما له علاقة بالقوّة الحقيقية في الحياة" المبحوث 01

هذا التصور يعكس أن اللاعبين غالباً ما يفصلون بين قوّة اللعب والتجربة الواقعية، لكن هذا الفصل لا يمنع أن الألعاب تُقوّي لدى البعض علاقات شرطية تربط العنف بالنجاح. -تجريد العدو وتعليق البعد الأخلاقي:

تُظهر المقابلات أن المبحوثين من لاعبي الألعاب الإلكترونية القتالية لا يملكون تصوّراً واضحاً عن هوية "العدو"، إذ يتم تقديمه في اللعبة ككيان مجرد بلا سياق سياسي أو إنساني. وهو ما يتوافق مع ما تشير إليه الدراسات الحديثة حول تشييء الآخر داخل البيئات الرقمية القتالية. (Fuchs, 2022)

وهذا من خلال تحويل الخصم من ذات إنسانية لها سياق ومعنى إلى مجرد هدف وظيفي داخل منظومة اللعب، يقاس حضوره بمدى قابليته للإقصاء أو الإلغاء. وفي هذا السياق تُسهم الألعاب القتالية في تجريد العدو من أبعاده الاجتماعية والأخلاقية، وتقديمه كعنصر تقني ضمن منطق الفوز والخسارة، ما يعزز تمثلات مبسطة للصراع قائمة على الاختزال والتعميم. ويرتبط ذلك بموضوع الدراسة، حيث يُعد هذا التشييء أحد آليات المخادعات القتالية الناعمة التي تعمل على تطبيع إقصاء الآخر ضمن إطار تفاعلي جذاب، دون وعي مباشر بالأبعاد الرمزية الكامنة وراءه.

وهذا ما أكدته المبحوثة رقم 03 "ما نعرفش شكون العدو بالضبط، كلهم أعداء... المهم تريح هداك هو الصح". ويسهم هذا التجريد في بناء تمثل اجتماعي للآخر باعتباره خطراً دائماً، ويُفعّل آلية التشييء (Objectification)، حيث يُختزل الآخر في صورة هدف يجب إقصاؤه، وهو من أهم مرتكزات الخطاب الرمزي للحرب الناعمة.

بـ العناصر البصرية الموظفة في هذه الألعاب وترسيخ تمثلات القوة والبطولة:

- تمثلات القوة والبطولة الوهمية الرقمية:

تعتمد الألعاب محل الدراسة على نماذج بصرية لشخصيات قوية، مسلحة، ومجهزة بتقنيات متطورة، ما يُنتج تصوراً نمطياً للبطولة مرتبطاً بالهيمنة والقوة الفردية. وهذا ما أكدته المبحوث رقم 4 "الشخصية القوية بالأسلحة واللباس تخليك تحس روحك مسيطر على اللعبة". وتعد هذه الصور البصرية أدوات لتجسيد المعنى، حيث تتحول القوة من مفهوم مجرد إلى صورة محسوسة قابلة للتماهي، ما يسهم في ترسيخ تمثل اجتماعي يربط القيمة والنجاح (الوهميين) بالقدرة القتالية.

فالجوائز والترتيب واللقب في هذه الألعاب ليس مجرد وسام، إنها لغة تقييم الأداء وتكافئ السيطرة التنافسية. والبطولة في الألعاب تُبنى على تفوق فردي داخل نظام جماعي غالباً ما يُشجع على الانفراد والاعتماد على النفس. ويمكن أن تنتج هذه الألعاب بطولة مؤقتة

ومحصورة داخل قواعد اللعبة، تعزز شعور الإنجاز لكنها لا تنتقل تلقائيًا إلى قيم البطولة في السياق الاجتماعي الحقيقي.

- جمالية العنف وتطبيع الممارسة القتالية

تقدم مشاهد العنف داخل هذا النوع من الألعاب في إطار جمالي جذاب، مدعوم بمؤثرات بصرية وصوتية عالية الجودة، ما يُضعف من الطابع الأخلاقي السلبي للعنف. وهنا نجد المبحوث 01 يؤكد هذه الفكرة "العنف في اللعبة ممتع بصريًا، تحسّو جزء من المتعة". وهنا نجد أن هذه الجمالية تساهم في إعادة تشكيل الحساسية الأخلاقية لدى اللاعبين، وتُنتج تمثلاً اجتماعيًا يعتبر العنف ممارسة عادية ومقبولة، وهو ما ينسجم مع منطق الحرب الناعمة القائم على التطبيع الرمزي بدل المواجهة المباشرة.

وتكشف المقابلات التي أجريت أن التفاعل المستمر مع هذه العناصر السردية والبصرية لا يبقى في حدود التجربة الفردية، بل يتحول إلى أنماط تفكير مشتركة بين اللاعبين، "اللعبة علمتني لازم تكون سريع وقاسي شوية باش تريح." المبحوث 04

تعكس هذه الشهادة انتقال التمثيلات من المستوى الفردي إلى المستوى الجماعي، حيث تعاد صياغة قيم مثل الحزم، القسوة، السرعة كمتطلبات للنجاح، وهو ما يؤكد الدور التكويني للألعاب في إنتاج وعي متماهاً مع منطق الحرب الناعمة.

3.4 الأبعاد الإيجابية للألعاب الإلكترونية القتالية (تمثيلات الفائدة والمتعة):

- تؤكد الدراسات الحديثة أن الألعاب الإلكترونية التفاعلية يمكن أن تعزز التعلم الذاتي، والقدرة على اتخاذ القرار تحت ضغط، وتنمية التفكير الابتكاري، فضلاً عن تحسين التفاعل الاجتماعي وتطوير المهارات اللغوية والثقافية. (Granic, Lobel, & Engels, 2014) كما أنها تعطي إحساساً باللون والشكل والإيقاع الصوتي الجميل وتناسق الحركة وملائمة أجزاء الصورة ببعضها البعض حيث يرى المبحوثين أن الحركة والألوان في مثل هذه الألعاب تعطي بعداً جمالياً مثيراً، ويرى في تصميمها الإبداع والانهاز في الإنتاج الأجنبي.

- ومن إيجابياتها أيضا حسب المبحوثين أنها تُعد المستخدم للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة كما تجعل الأصغر سنا مسؤولا عن نفسه أثناء اللعب ولا يحتاج لمراقبة الآخرين، وهذا الأمر ينطوي على فوائد مهمة تتعلق بالنمو النفسي والتركيز العالي، والتعود على تحمل وحسن التصرف مع المواقف الصعبة. مثل ما جاء في إجابة المبحوث رقم 06 (فري فاير وبوبيجي يخلوني نعرف كيفاه نخرج روجي من المشاكل، وعلمتني كيفاه نخطط)

- التدرب على حل المشاكل بطرق ابتكارية فأثناء اللعب وبسبب خطأ في الحركة أو الاختيار، يتعرض اللاعب للخسارة، وهو ما يدفعه للتفكير في طرق بديلة لتجنب الخسارة ويتضمن عدم الوقوع في الخطأ نفسه مرتين، وهذا ينمي الميل الابتكارية في التفكير، ويشجع على الابتعاد عن الأفكار النمطية والمستهلكة. وفي هذا السياق صرح المبحوث 01 قائلا (الألعاب الإلكترونية تسمح لنا باستيعاب كم هائل من المعلومات والتغيرات في وقت قصير، ويساعدنا هذا الضغط الذي نعيشه بسبب اللعبة في القدرة على اتخاذ القرار السريع المبني على معطيات تترجم لفعل وحلول)

- كما يرى أحد المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تعمل على التثقيف والتعرف على الثقافات من خلال اللعب مع جنسيات أخرى وتعلم لغات جديدة. فاللعبة حسب المبحوث رقم 6 هي مصدر للتعلم اللغوي والتعرف على اللهجات الأخرى.

- ومن الإيجابيات الأخرى التي يراها المبحوثين في الألعاب الإلكترونية أنها وسائل تفاعلية تفاعلية بين اللاعب من جانب وبين البيئة الافتراضية التي تتواجد فيها اللعبة والمستخدم، إذ تتيح بيئة الألعاب الإلكترونية الفرصة أمام اللاعبين بالمشاركة الإيجابية في الموقف مما يحول الأفراد اللاعبين كونهم ملاحظين إلى مشاركين فاعلين في الموقف .

يستمتع مستخدمي الألعاب القتالية الإلكترونية باللعب وتكون مشاعره مرتبطة باللعبة وتكون مقترنة بنوعية أدائه فيها، فمثلا حين يفوز يقول أنه يشعر بالفرح والغرور، ويرى

نفسه البطل وفي القمة ويصور نفسه أنه الأفضل. وهذا ما أجمع عليه جميع المبحوثين مما يزيد لديهم الإصرار لمواصلة اللعب والانتصار. يشعر بالخيانة عند تأمر فريقه ليقتلوه وهنا يشعر بالنفور من الفريق وضعف حسه بالانتماء.

وهذا يدل على أن تحقيق الفوز والتميز والمكانة بين اللاعبين في العالم الافتراضي يمكن أن يكون كبديل للفشل في العالم الواقعي، فالفوز يؤدي إلى خلق مشاعر الكفاءة والحفاظ على الأنا أو تحفيزها،

4.4 تمثيلات العنف والتطبيع الصراع في الألعاب الإلكترونية القتالية:

تسعى بعض الشركات المنتجة لبعض تلك الألعاب تمريرها لتلقيها ممارسي تلك الألعاب في مختلف أنحاء العالم بما فيهم الشباب المسلم، رغبة من تلك الشركات بتحقيق أهداف كثيرة من وراء نشر تلك الأفكار الهدامة والعنصرية والعداوانية لخدمة جهات معادية خاصة تلك الألعاب المسيئة للإنسانية بشكل عام.

وتشير الدراسات الحديثة إلى أن الألعاب الإلكترونية القتالية يمكن أن تعزز السلوك العدواني، وتؤدي إلى عزلة اجتماعية لدى المستخدمين الشباب والمراهقين، كما تخلق لدى البعض إحساسًا بالسيطرة والتفوق في العالم الافتراضي على حساب الواقع الاجتماعي. (Anderson et al., 2020; Przybylski & Weinstein, 2019)

كما يلاحظ الباحثون أن وسائل القوة الناعمة الرقمية، بما فيها الألعاب الإلكترونية، تستخدم عناصر الإبهار والترفيه لتوجيه الوعي والسلوك، مما قد يؤدي إلى تشوش القيم والهويات الثقافية والدينية لدى الجمهور. (Nye, 2021)

ومن خلال تحليل نتائج المقابلة، نجد أن هناك نوع من التناقض في رأي المبحوثين بخصوص الألعاب القتالية من جهة يرونها مفيدة لأنها تنقل اللاعب إلى عالم افتراضي وهمي، يثير اهتمامه وفضوله وتنمي روح التنافس لديه والتعاون وتلبي حاجات الانجاز

والتقدير عند الفرد ومن جهة يرونها مضيعة للوقت وتلهيهم عن نشاطات الحياة الأخرى، كأن يقل نومهم أو تفاعلهم مع الآخرين البيئة الخارجية، ونجد ان هذا التأثير مس أيضا جوانب العلاقات الاجتماعية لمستخدمي هذه الألعاب. ومن بين سلباتها نجد:

- عدوان لفظي يتمثل في صراخ وسب حين الخسارة او حين عدم اتباع الفريق للتعليمات مثل ما صرّح به المبحوث رقم 6 (كي نخسر ومايساعفونيش صحابي نبدا نزقي ونتوغ فالدار نضرب الحيط)

كما أن لاعبي هذا النوع من الألعاب الالكترونية يعتادون على الانسحاب في حالة الخسارة المتكررة (مثل ما جاء في قول المبحوث 4 (كي نخسر مرتين نحبس اللعب ونطفي التلفون ونزعف ونندي موقف يتعكر مزاجي لدرجة مرة كسرت التلفون)، وصرّح المبحوث 04 قائلا (شعوري يكون بالحزن في حالة تم إرغامي على للتوقف عن اللعب بدون إرادتي أو قلقي بشأن الوقت الطويل الذي أمضيته في اللعب).

ومن هنا نجد أن مستخدمي الألعاب الالكترونية يقيمون ذواتهم حسب أداء اللعبة كون الخسارة المتكررة تعتبر إهانة لهم وتحبط من معنويات اللاعب لدرجة الغضب. كما نجد أن الألعاب الالكترونية أثرت سلبا على مستخدميها من التلاميذ والتي كانت سببا في رسوبهم وهذا ما حدث للمبحوث 6 إذ صرّح أن (فري فاير) وإدمانه على اللعب عليها كانت سببا في إهماله لواجباته المنزلية ودراسته وابتعاده عن حب الدراسة وأدت على انخفاض أدائه المدرسي وتحصيله الأكاديمي، وكانت السبب الرئيسي لإعادة السنة.

أظهرت النتائج أن هذا النوع من الألعاب يؤد سلوكا عدوانيا لدى ممارسها، وهذا راجع لأن البعض من المبحوثين يعانون من سوء التكيف مع الواقع الاجتماعي لديه، مما ولّد لديه نوعا من العدوانية المتجهة نحو الآخر، وهذا راجع للإطراب العلاقة بين الشخص وأسرته وأصدقائه، وهذا تُرجم في شكل سلوك عدواني في استعمال لآليات الدفاع في الواقع الوهمي التي تفرضه عليه اللعبة، باستعمال ميكانيزم التماهي بالمعتدي

وتقمص شخصية المعتدي في اللعبة الالكترونية القتالية كطريقة لتجنب القلق والإحباط الناجمين عن البيئة المضطربة أحيانا التي يعيش فيها، وأيضا تدني المستوى التعليمي، وهذا ما حدث مع المبحوث رقم 01.

كما أجمع المبحوثين أن الألعاب الالكترونية والإفراط عليها كانت السبب في آلام على مستوى العين، والرقبة نتيجة وضعية الجلوس السيئة.

كما تظهر سلبيات هذه الألعاب على الجانب الاجتماعي، فبحكم طبيعتها الفردية والمتنافسة أساسا لا تساعد على تنمية التفاعل الاجتماعي بين مستخدميها ومحيطهم، وتسبب في خلق حالة من التنافر والتباعد بينهم وفي انشغالهم عن الأنشطة الأخرى، حيث يقول المبحوث رقم 6 (مدابيا نبقي غير وحدي ونلعب ما يهدر معايا حتى واحد)، ولهذا آثار سلبية كترية اللاعبين على الوحشية والعنف والقتل لأن معظم هذه الألعاب تعتمد على فكرة الجريمة والقتل والدماء، والانطواء والانعزال في تقييد التفاعل الاجتماعي بحكم أنها ألعاب فردية تضيق دائرة العلاقات الاجتماعية بينهم، حتى وإن وجد تفاعل بين الأطفال في سياق هذا اللعب عبر العالم الوهمي، فإن هذا التفاعل قوامه التوجه نحو هذه الألعاب ذاتها لتستوعبهم فيها، وليس التوجه نحو بعضهم البعض لدوائهم، فهذا يشكل تقارب فيزيقي بين الأطفال ولكن أيضا تباعد اجتماعي إلى حد كبير بينهم.

فالعزلة الاجتماعية والميل إلى الانطوائية بحيث يصبح مستخدمي هذه الألعاب أسير لتلك الألعاب لدرجة تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي تعد بالنسبة له البيئة الأكثر قدرة على احتوائه أو من الممكن أن نقول أنها البيئة الوحيدة التي يرى فيها المدمن على الألعاب الالكترونية خاصة القتالية منها أنها قادرة على فهمه وتلبية رغباته وإفراغ طاقته، فأصبح بهذا أسير ثقافة الغرفة.

أشارت دراسة قام بها الطبيب النفساني ديفدغرينفيلد شملت 18 ألف شخص إلى أن مدمني الألعاب الالكترونية يشعرون بالعزلة والانفصال عن البيئة المحيطة بهم، ولا يعود

المستخدم واعيا بالزمان أو بالمكان، حيث يصبح جزءا من عالم اللعبة، بل ويشعر أنه يجسد شخصية خارقة غير موجودة على أرض الواقع وهذا مؤشر خطير. وأثبتت الدراسات أنه يوجد علاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة والقتالية وأنماط من أنشطة محددة في دماغ الإنسان، حيث تفيد الدراسة بأن المراهقين الذين يتعرضون لمشاهدة العنف لمدة 30د، يحدث لديهم أنماط مختلفة من الأنشطة عن تلك التي تظهر لدى أقرانهم ممن لا يتعرضون لمشاهدة العنف أو حتى يتعرضون لها ولكن بشكل أقل، ويظهر هذا التفاوت في منطقة من الدماغ تشفى بريفرونتال كورتكس (وهي منطقة من الدماغ مسؤولة عن ضبط النفس والمستوى الأعلى من التفكير)، حيث ينخفض مستوى النشاط في هذه المنطقة بعد التعرض لمشاهدة العنف.

وفي المقابل فإن منطقة أخرى من الدماغ تسمى أميغدالا (وهي المنطقة التي تنشط أثناء شعور الإنسان بالتهديد أو الخوف) حيث اتضح زيادة في نشاطها عند مشاهدة المراهق أو ممارسته لألعاب العنف لمدة 30د.

ولهذا ومن خلال دراستنا نستنتج أن تعويد مستخدمي هذه الألعاب على العنف والميل إلى ممارسته واستخدامه كوسيلة أساسية للتعاطي مع أي مشكلة تواجه الممارس لتلك الألعاب، خاصة بالنسبة لأطفال المدارس والمراهقين وهذا ما لمسناه من إجابات المبحوثين خاصة المتمدرسين في الطور الثانوي، من خلال الأفكار العدائية وحدة الطبع وسرعة الانفعال تزايد بشدة، والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم داخل اللعبة.

توصلت الدراسة أن البعض من مستخدمي هذه الألعاب أنهم لا يشعرون بالسعادة إلا حين يستخدمونها، بل إن بعضهم يشعر بنوع من الحزن بسبب مضي الوقت واقتربا إيقاف ممارسته لتلك اللعبة أو انتهاء اشتراك الانترنت لديه، أو إرغام أحد الأهل على توقيف اللعب دون رغبة من المستخدم وهذا ما اتفق عليه كل من المبحوث رقم 3 و 4 و 6، وبالمقابل يشعر بنوع من النشوة حين يدخل المنزل أو يستيقظ من النوم ويعلم

أنه لن يكون هناك ما يشغله عن ممارسته هوايته المفضلة، وسيشعر بنوع من العصبية إن حاول أحدهم تكليفه بأي شئ أثناء فترة اللعب، قد تصل لدرجة تأخر عن عمله أو تغيبه أحيانا أو رفضه عن أدائه، وإهمال الواجبات المدرسية بالنسبة للمتمدرسين. التقليل من قيمة الأعراف والعادات والتقاليد: فما يأمرنا به الدين نجد عكسه في تلك الألعاب وما يخالفه، بداية من السرقة والقتل والاختلاط والمثلية... ويتعاطى معها المستخدم على أنها إيجابيات في اللعبة كأن يشار للقتل بالبطولة والشجاعة، وكل هذه المعالم نجدها موجودة في الألعاب الالكترونية القتالية.

توصلت الدراسة على وجود محبة الغرب والتشبه بهم وتعظيمهم، والتسعي بأسمائهم، حيث يُغرم كثير من اللاعبين بالشخصيات التي صُممت للعبة عليهم من مغنيين ولاعبين، ونرى ذلك واضحا جليًا في مواقع الانترنت التي تتكلم عن هذه الألعاب، بل إن بعض الألعاب تتيح للاعب أن يضع اسمه على الشخصية التي يلعب بها أثناء اللعبة مع التقليد في لبس السلاسل وقصات الشعر وغير ذلك. مثل شخصية رونالدو في لعبة فري فاير.

ومن مظاهر هذه الحروب الناعمة التي تفرضها الألعاب على مستخدميها هي وجود العُري في أكثر مراحل بعض الألعاب، وإتاحة الفرصة للاعب التحكم بشكل الشخصية التي يريد أن يلعب بها، رجلا كان أو امرأة وتغيير كافة أجزاء الجسم.

من المظاهر السلبية لهذه الألعاب أيضا هو التهور في قيادة السيارات والحث على التمرد على الأنظمة وقطع الإشارات، والهروب من الشرطة، بل وإطلاق النار عليهم كنوع من البطولة والشجاعة، وكل ذلك يعتبر في اللعبة من قوة اللاعب واحترافه ما يجعل البعض من ممارسي هذه الألعاب من أطفال خاصة وغير الخاضعين لرقابة الوالدين عرضة لغرس مثل هذه الممارسات والسلوكيات العدوانية والقائمة على التمرد لديهم.

صرّح بعض من المبحوثين أن هذه البعض من هذه الألعاب يعمل على تشويه صورة الدين خاصة الإسلامي وتمثيل الرجل المسلم بالتطرف والعدوان، أو تدنيس المقابر المسيحية وضع الصليب في أماكن مشتهية، كل هذا يعتبر من إستراتيجيات الحرب الناعمة ضرب وتشويه صورة علماء الدين والمؤسسات الدينية بهدف تقليص دورهم ولأجل العمل على إدخال إصلاحات وتعديلات على المناهج الدينية.

من خلال ما سبق نجد أن الجمهور يشعر بالدهشة التي تحدثها هذه الوسائل والمنتجات، ويتعامل معها بصدقة تامة، وتبدأ العلاقة بالتوطد مع الوسيلة يوما بعد يوم، وصولا إلى حالة من الإذعان الناجم عن الإدمان، ومن أبرز نقاط قوة الحرب الناعمة المستندة إلى وسائل وتكنولوجيات الإعلام والاتصال والمعلومات تحقيق 3 أهداف (الاستلاب/ الإيهار/ التشويش العقائدي) وهذه الأهداف نجحت الألعاب الإلكترونية في تحقيقها

فنشر فكرة الهيمنة فالمنقذ في بعض الألعاب والمنتصر يحمل علم دولة غربية فيترسخ في عقلية أبنائنا أن حماة الديار ومنقذي الإنسانية، هم أبناء تلك الدولة فقط، مما يحطم أيضا عقيدة الولاء والبراء سيطرتها على مستخدميها لدرجة الإدمان.

ولو لم تؤد القوة التكنولوجية الساحرة إلى الجذب والإذعان كما قال جوزيف ناي، فهي ستفضي بالضرورة - بالحد الأدنى - إلى حالة من التشوش والاضطراب القيمي والسلوكي لدى للجمهور المتلقي، وتفضي حالة من اللاإيمان العقائدي واللايقين النفسي، وتدفع إلى نوع من العبثية واللامبالاة، وهي الأرضية الملائمة والخصبة لنمو وازدهار موارد وبرامج القوة الناعمة

ومن أبرز نقاط قوة الحرب الناعمة أيضاً، البرمجة المتدرجة، فعملية برمجة الوعي تحصل بصورة متدرجة وبطئية وخفية وسلسة، وفق أدوات وأساليب ناعمة ومأكرة، ولا يأتي التأثير بصورة فورية ومباشرة وقهرية وإكراهية كما في الحرب العسكرية.

5. نتائج الدراسة:

- تُظهر نتائج التحليل أن العناصر السردية والبصرية في الألعاب الإلكترونية القتالية تسهم بشكل فعال في بناء تمثيلات اجتماعية للحرب الناعمة لدى أفراد العينة، من خلال تطبيع الصراع، تجريد العدو، وتمجيد القوة الفردية. وقد مكّنت هذه الألعاب، عبر آليات الترسيع والتشيء كما تفسرها نظرية التمثيلات الاجتماعية، من توجيه المعاني وترسيخ أنماط تفكير تتماهى مع ثقافة الصراع والهيمنة، دون وعي مباشر من اللاعبين بطبيعة هذا التأثير. وبذلك، تتحول الألعاب القتالية من مجرد وسائط ترفيهية إلى أدوات رمزية لإعادة إنتاج منطق الحرب الناعمة داخل الوعي الجماعي للمستخدمين.

- تمثيلات القوة والبطولة والعدو في الألعاب الإلكترونية القتالية تعيد إنتاج نماذج صراع وعنّف ضمن سياق افتراضي قابل للتحكم والتفسير. هذه التمثيلات تعكس قواعد اللعب أكثر من تعكس قيم الحياة الواقعية. ويمكن أن تؤثر على إدراك بعض اللاعبين للصراع والعنف، لكنها لا تفرض فهماً واحداً مشتركاً للجميع. والفهم التحليلي لهذه التمثيلات يساعد في قراءة كيفية تأثير الألعاب الرقمية على التصور الذهني نحو الصراع والعنف مع اعتراف اللاعبين أنفسهم غالباً ما يدركون الفرق بين العالمين.

- تُظهر نتائج تحليل تمثيلات المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية القتالية لا تُستقبل فقط بوصفها فضاءات افتراضية للعنف أو التنافس الحاد، بل تعاد صياغتها في الوعي الجمعي للاعبين كمساحات متعددة الوظائف تجمع بين المتعة، التعلم غير المباشر، والتنظيم النفسي والاجتماعي. إذ تتشكل المتعة هنا باعتبارها تجربة تفاعلية مركّبة ناتجة عن اندماج اللاعب في السرد، الإحساس بالتحكم، وتحقيق الإنجاز داخل عالم تحكمه قواعد واضحة ومكافآت فورية، وهو ما يمنح اللاعب شعوراً بالكفاءة والقدرة على التأثير، في مقابل واقع يومي يتسم أحياناً بالرتابة أو محدودية الفرص.

أما الفائدة، فتتمثل في إعادة تأطير هذه الألعاب كوسيط لتنمية مهارات معرفية وسلوكية، مثل سرعة اتخاذ القرار، التفكير الاستراتيجي، العمل الجماعي، وضبط الانفعالات تحت الضغط. وتكشف تمثّلات المبحوثين عن وعي عملي بوظيفة هذه الألعاب في تفريغ التوتر وبناء نوع من التوازن النفسي، حيث يُنظر إلى العنف الرمزي داخل اللعبة كآلية آمنة لتصريف الطاقة العدوانية، لا كممارسة واقعية أو دعوة مباشرة للعنف. إذ يمكن القول إن اللاعبين ينجحون في تطبيع الألعاب القتالية عبر إدماجها ضمن منظومة المعنى اليومية، من خلال تحويلها من مجرد منتج ترفيهي إلى أداة ذات قيمة وظيفية ونفسية. هذا التحويل الدلالي يسمح بإضفاء شرعية اجتماعية على الممارسة، ويخفف من حدة الخطابات النقدية التي تختزل هذه الألعاب في بعدها العنيف فقط. وعليه، تتأسس إيجابيات الألعاب القتالية في وعي المستخدمين على جدلية المتعة/الفائدة، حيث تُعد المتعة مدخلاً أساسياً لاستدامة الاستخدام، بينما تُستدعى الفائدة كآلية تبرير عقلائي تعزز القبول الفردي والاجتماعي لهذه الألعاب.

- تكشف نتائج التحليل أن تمثّلات المبحوثين للأبعاد السلبية للألعاب الإلكترونية القتالية تتسم بطابع إشكالي مزدوج، إذ يتداخل الوعي بالمخاطر مع محاولات التقليل من حدّتها أو تبريرها ضمن منطق المتعة والتعوّد. حيث لا يُنظر إلى هذه الألعاب بوصفها مصدراً مباشراً للعنف الواقعي فحسب، بل كوسيط رمزي يعيد تشكيل العلاقة مع العنف، الصراع، والزمن الاجتماعي بطريقة غير محسوسة ولكنها عميقة الأثر.

وتتمثل أبرز السلبيات المدركة في تنامي مظاهر الإدمان السلوكي، اختلال تنظيم الوقت، وتراجع التفاعل الاجتماعي الواقعي، إذ يعترف عدد من المبحوثين بأن الانغماس الطويل في العوالم القتالية الافتراضية يؤدي إلى نوع من الانفصال التدريجي عن المحيط الأسري والدراسي، مقابل تعويض هذا الغياب بالاندماج في جماعات لعب افتراضية تقوم على منطق التنافس والصراع الدائم. كما يُلاحظ أن تكرار أنماط المواجهة والعنف الرمزي

يسهم في تطبيع السلوك العدواني داخل المخيال، ليس عبر تقليد مباشر، بل من خلال خفض الحساسية تجاه مشاهد العنف وتكريس منطق "القوة كحل". ومن زاوية نفسية-رمزية، تُبرز تمثّلات المبحوثين أثر هذه الألعاب في إعادة تعريف مفاهيم النجاح والبطولة، حيث تُختزل القيمة في الإقصاء، النجاة الفردية، والسيطرة، وهو ما قد ينعكس سلبيًا على إدراك اللاعبين للعلاقات الاجتماعية الواقعية التي تتطلب التعاون، التسامح، وإدارة الخلاف بوسائل غير تصادمية. كما أن بعض المبحوثين أشاروا إلى حالات توتر، عصبية مفرطة، وانخفاض القدرة على ضبط الانفعال خارج فضاء اللعب، خاصة بعد جلسات لعب طويلة أو خسائر متكررة.

إذ يمكن القول إن هذه السلبيات لا تُستوعب دائمًا كأثار خطيرة، بل تُعاد صياغتها داخل الوعي الجمعي للاعبين بوصفها "تكلفة طبيعية" للمتعة الرقمية، مما يسهم في تطبيعها وإعادة إنتاجها. فخطاب التقليل من المخاطر ("مجرد لعبة"، "العنف غير حقيقي") يعمل كآلية دفاع رمزية تُمكن اللاعبين من الاستمرار في الممارسة دون شعور بالذنب أو القلق الأخلاقي. وعليه، فإن خطورة الأبعاد السلبية للألعاب القتالية لا تكمن في مظاهرها المباشرة فقط، بل في قدرتها على التسلل الهادئ إلى أنماط التفكير، إدراك الزمن، وتصورات العلاقات الاجتماعية، بما ينسجم ضمنيًا مع منطق الحرب الناعمة القائم على التأثير طويل المدى في الوعي والسلوك.

6. خاتمة:

يقول الدكتور كليفورد هيل المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل بأموالنا أيضا، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس لأشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر.

وإن الألعاب الإلكترونية القتالية تشكل منظومات رمزية معقدة تتجاوز بعدها الترفيهي الظاهر، لتعمل كوسائط ثقافية فاعلة في إعادة إنتاج تمثّلات الحرب الناعمة داخل عوالم افتراضية محكومة بمنطق الصراع، السيطرة، والنجاة. فقد بيّن تفكيك العناصر السردية والبصرية أن هذه الألعاب تعتمد على حركات قائمة على المواجهة الدائمة، عدو مُنمّج، وبطل مُفوّض أخلاقياً لممارسة العنف، مدعومة بجماليات بصرية عالية الكثافة تحاكي الواقعية وتُكسب الفعل القتالي طابعاً مشوقاً ومُسرّعاً. ويسهم هذا التضافر بين السرد والصورة في توجيه المعنى وتطبيع مفاهيم القوة والعنف داخل المخيال الجمعي للاعبين.

وفي هذا السياق، تتجلّى تمثّلات الحرب الناعمة من خلال التأثير غير المباشر في إدراك المستخدمين للصراع، حيث لا تُقدّم الحرب كحدث سياسي أو أخلاقي إشكالي، بل كخبرة لعب ممتعة، قائمة على الاختيار الفردي والتفوق المهاري. ويُعاد بذلك إنتاج منطق الحرب بوصفه ممارسة طبيعية ومقبولة، تُدار عبر استراتيجيات الإقناع الرمزي، الإغراء البصري، والتفاعل التشاركي، بما ينسجم مع جوهر الحرب الناعمة التي تقوم على إعادة تشكيل الوعي بدل فرض الهيمنة بالقوة الصلبة.

أما على مستوى الأبعاد الإيجابية، فقد أظهرت تمثّلات المبحوثين أن هذه الألعاب تُستوعب كفضاءات للمتعة، التفرّغ النفسي، وتنمية بعض المهارات المعرفية والاجتماعية، مثل سرعة اتخاذ القرار والعمل الجماعي، حيث تُسهم المتعة في تعزيز الشعور بالكفاءة والإنجاز داخل عالم افتراضي يتيح للاعب التحكم والاعتراف الرمزي. في المقابل، كشفت الأبعاد السلبية عن مخاطر كامنة تتعلق بالإدمان السلوكي، تطبيع العنف، إعادة تعريف البطولة والنجاح بمنطق الإقصاء، إضافة إلى آثار نفسية واجتماعية غير مباشرة تمسّ علاقة اللاعب بذاته وبمحيطه الواقعي.

وعليه، يمكن القول إن الألعاب الإلكترونية القتالية تُنتج فضاءً إشكاليًا تتداخل فيه المتعة بالفائدة، والتسلية بالتأثير الرمزي، حيث لا تُمارس الحرب فقط كلعبة، بل

كخطاب ناعم يعيد تشكيل أنماط التفكير والتمثّل لدى المستخدمين. وتكمن خطورتها - كما قيمتها - في قدرتها على العمل في منطقة وسطى بين الوعي واللاوعي، ما يستدعي مقارنة نقدية متوازنة لا تختزل هذه الألعاب في بعدها السلبي، ولا تُغفل في الوقت ذاته أدوارها الثقافية والتأثيرية ضمن سياق الاتصال الرقمي المعاصر.

وفي الأخير لابد أن يتعلم مستخدمي هذه الألعاب أنها مجرد وسيلة للترفيه وليست واقع بديل، لذلك يجب الموازنة والتسيير العقلاني لمقدار الوقت الذي يمضيه في اللعب، فالإفراط في لعب الألعاب والالكترونية وقضاء معظم الوقت فيها وإهمال متطلبات الحياة الأخرى له تأثيرات سلبية في جميع مجالات الحياة، كشكل من أشكال القوة الناعمة التي تسعى إلى تحقيق الأهداف عن طريق الاستمالة لا الإكراه، فهي تنجح بإقناع الآخرين بأن يتبعوا القواعد التي تنتج السلوك المنشود أو حلمهم على الموافقة عليها، والقوة الناعمة يمكن أن تركز على جاذبية أفكار المرء أو ثقافته أو القدرة على تحديد الموضوعات عن طريق المعايير والتقاليد التي يفضلها الآخرون. وكل هذا لابد من عدم تجاوزه والاستهانة به ومراقبة استخدامنا للتكنولوجيات الحديثة التي أصبحت اليوم إحدى القوى والحروب الناعمة اتجاه الدول المستوردة لها من طرف الدول المصدرة.

6. قائمة المراجع:

1. رافع علي المدني، الدبلوماسية الناعمة في السياسة الصينية تجاه أفريقيا: العلاقات الصينية- السودانية نموذجا 2000-2010، دار الجان للنشر والتوزيع، الأردن، 2016.
2. جوزيف ناي، تر: عبدالله حمدي، القوة الناعمة: وسائل النجاح في السياسة الدولية، مكتبة العبيكان، الرياض، 2011.

3. جوزيف ناي، تر أحمد محمود، مستقبل القوّة، المركز القوطني للترجمة، القاهرة، 2012.

4. مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر3، 2012.

5. الشيماء فتحي أحمد عبد الحليم، الواقع الافتراضي والأطفال ذوي صعوبات التعلم، المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال، جامعة المنصورة، المجلد3، العدد4، أبريل 2017.

6. Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2020). Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy (2nd ed.). Oxford University Press.

7. Fuchs, C. (2022). Social Media: A Critical Introduction (2nd ed.). SAGE Publications Ltd.

8. Kowert, R., & Quandt, T. (2020). Video Games and Social Competence.

9. Nye, J. S. (2021). Soft Power: The Means to Success in World Politics (2nd ed.). PublicAffairs.

10. Researcher.Life. (n.d.). What is descriptive research? Definition, methods, types and examples. Researcher.Life. <https://researcher.life/blog/article/what-is-descriptive->

[research-definition-methods-types-and-
examples/?utm_source=chatgpt.com](https://doi.org/10.1037/a0034857)

11. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.

<https://doi.org/10.1037/a0034857>

12. Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 6(2), 171474. <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>