

اللعبة الإلكترونية، الممارسة الشبابية وعلاقتها بالعنف

الأستاذ: فريد الصغيري
المعهد العالي بقفصة - تونس

ملخص البحث:

إن جملة التغيرات الحاصلة في فضاءات الثقافة والترفيه قد أدت إلى ظهور ممارسات ثقافية وترفيهية جديدة لعل أبرزها الألعاب الإلكترونية التي أعطت لمستخدمي الشاشات والشبكات فرصا جديدة للتواصل الافتراضي في أشكاله الثقافية والترويحية اليومية، غير أن برامج الألعاب المنتشرة عبر واجهات الحواسيب يمكن أن تتحول من خلال وسائلها ومضامينها من عامل إيجابي للتواصل الاجتماعي إلى عامل سلبي للتفاعل والتقارب بين الأفراد والجماعات وذلك انطلاقا من الشبكات الجديدة للعنف الذي بات مقترنا بالمادة الترفيهية التي تدور حولها جملة الأحداث والشخصيات والأطر الفنية لهذه الألعاب.

لذلك حاولنا التعرض لواقع وأبعاد الممارسة الشبابية لألعاب الحاسوب كمسارات ثقافية جديدة لعلاقة الشباب بهذه الوسائط الترفيهية المستحدثة من حيث مضامينها وخصائصها العنيفة التي يمكن تناولها كعوامل رئيسية دالة في فهم ظاهرة العنف الافتراضي بصورة عامة.

إن ممارسة اللعب الإلكتروني من شأنه أن يفتح أمام المستخدمين الشباب أطرا اجتماعية واسعة للاندماج النفسي والاجتماعي في عوالم غير محدودة للصراع والعنف والمواجهة الخيالية، وهي عوالم كثيرا ما تكون لها تأثيرات نفسية سلبية تؤثر على نمو الشخصية العامة للفرد المستخدم.

إن الفكرة العامة التي ينتهي إليها هذا البحث في خصوص واقع الممارسة الشبابية للعبة الإلكترونية تتعلق أساسا بانتقال مسألة العنف من رمز للاعتداء والانحراف الاجتماعي المرفوض إلى ظاهرة اتصالية أصبحت في الوقت الحاضر من الخصائص المميزة للتواصل مع الآخر الافتراضي، في إطار حالة من البحث المتواصل عن اللذة والترفيه الحرّ، الأمر الذي ترتب عنه تحول العنف بالنسبة للاعب إلى أداة مشروعة للريح والانتصار، وفضاء يلجأ إليه مستخدمو هذه الألعاب لا للهرب من ضغط الحياة اليومية فحسب بل وكذلك لتجسيم حالة فريدة من الاجتماعية الآلية المنشودة.

الكلمات الدالة:

الشباب - اللعبة الإلكترونية - العنف الافتراضي.

Jeu électronique, la pratique de la jeunesse et la relation avec la violence

Résumé :

Les changements au niveau des espaces de culture et de loisir des jeunes ont permis la naissance de nouvelles pratiques culturelles et de loisir tel que les jeux électroniques qui fournissent aux utilisateurs la possibilité de communication et divertissement actuelle, mais la pratique de ces jeux peut être transformée d'un élément positif à un élément passif ouvre ses portes pour accueillir de nouvelles formes de violence.

En fait, nous avons essayé d'étudier ces pratiques culturelles liées aux jeux électroniques à travers l'ordinateur comme des contextes culturels dont les composants matériels et relationnels deviennent des facteurs structurants pour la compréhension de la violence de l'écran.

Grâce aux jeux électroniques les jeunes s'engagent dans de véritables batailles psychologiquement immersives, parce que même si la violence ne blesse pas physiquement ceux qui reçoivent les coups, elle pourrait les blesser moralement et endommager les pensées et l'évolution positive du culturel.

La constatation la plus générale qui peut être faite au cours de cette recherche, est que la violence des jeux électroniques est passée d'une agression physique et morale refusée par la société à un souhait général de communication et de rencontre avec l'autrui, dans une recherche de plaisir dont l'utilisation de la violence est devenue aujourd'hui un moyen légitime de combattre la frustration et le stress, et une forme originale de sociabilité virtuelle.

توطئة

اقترن تاريخ الألعاب الإلكترونية "electronic games" بالتطورات الكبيرة التي عرفتتها صناعة الحواسيب منذ الأجيال الأولى لهذه الوسائط. حيث اعتمدت هذه الألعاب على الإمكانيات البرمجية المتوفرة في محاكاة الواقع الحقيقي والافتراضي بعناصره ومؤثراته المختلفة، مما فتح مجالات تفاعلية واسعة أمام إنسان هذا العصر للتعليم والترفيه والتسلية، وهو ما دفع الشركات المختصة إلى تطوير أجهزة وبرمجيات هذه الألعاب، من أجل الرقي بالوعي الثقافي والاجتماعي للمستخدمين. ولكن هذا التطور في وسائل الاستخدام وتقنيات التحكم الملحق بها أدى في الوقت نفسه إلى نشأة عالم جديد متخيل يقوم على العنف والعدوانية.

إن لهذه الألعاب مزايا عديدة على تفكير الشباب وقدرته على التخيل، تتمثل في رفع درجات الإدراك والانتباه لديه وإكسابه مهارات التذكر والتوقع، وهي إيجابيات لا يمكنها أن تحجب عنا ما في هذه الألعاب من هنات وسلبات، قد تغطي على كل ما هو جديد ومفيد فيها، مثل ازدياد حجم التوتر الانفعالي الذي يتزامن ويعقب أنشطة اللعب من جراء ارتفاع منسوب العنف في محتوياتها الترفيهية ومضامينها الثقافية والاجتماعية.

فعلى الرغم من التوافق السائد بين مختلف الثقافات والمجتمعات البشرية في اعتبار اللعب رمزا لحضارة الإنسان، ودلالة على تميزه الثقافي والفكري، فإن الفنون الحديثة للعب وممارساته عبر أجهزة الكمبيوتر قد ساهمت في بروز جدال فكري واسع محوره ذلك الأثر الذي تتركه اللعبة الإلكترونية في زمننا الحاضر على النمو النفسي والاجتماعي لجمهور اللاعبين.

و في إطار هذا الطرح الإشكالي الذي ينطلق من الأبعاد العنيفة للتسلية، انطلقا من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الشباب ، ارتأينا أن نختبر تأثير هذا الإقبال الشبابي في تشكيل الرؤية الشبابية السائدة عن مسألة اللعب عبر الحاسوب وعلاقة ذلك بالعنف في ظل الانتشار الواسع لهذه الألعاب، التي تعزز سلوكيات القتل والتدمير والإثارة اللامحدودة من خلال مؤثرات الصوت والحركة والألوان وواقعية المشاهد والأحداث والأشخاص، يضاف إلى ذلك كله سهولة ممارستها وتبسيط استخدام خياراتها التقنية.

فكيف يؤثر مستوى إقبال الشباب على ألعاب الحاسوب في تقييم علاقة هذه الألعاب بنزعات العدوانية ومظاهر العنف المنتشرة ؟ ،

وإلى أي مدى يمكن أن تكون ممارسة هذه الألعاب من خلال المتغيرات المتحركة في حجم ونوع الاستخدام الترفيهي، عناصر مؤثرة في التمييز بين الألعاب العنيفة والألعاب غير العنيفة ؟.

1- واقع الممارسة الشبابية للعبة الإلكترونية وعلاقتها بالعنف :

إن ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية يقدم شكلا من أشكال التعاطي الشبابي مع الصيغ والوسائط الجديدة للترفيه والترويح، التي أصبحت تستجيب للرغبات اللامحدودة لهذه الفئة في اكتشاف العالم الخارجي والسيطرة عليه من خلال رغبة كل شاب في إبراز قدراته واحتلال مكان بارز داخل كل مجموعة ينتمي إليها وذلك من خلال سعيه المستمر لأن يكون المحرك الرئيسي والفاعل المسيطر في كل لعبة يلعبها.

ولكن فكرة ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية عبر شاشات الحواسيب - وشعورهم باللذة والترفيه بعد انخداعهم شعوريا بأنهم قد عايشوا بالفعل تلك المغامرات المتخيّلة- تثير سؤالا بالغ الأهمية حول واقع هذه الممارسة من حيث تخطيطها وتنظيمها وعلاقتها بمظاهر العنف التي يتعرض لها الشباب، بعد أن استولت أجهزة الحاسوب بمساحاتها التفاعلية وفضاءاتها التخيلية المشبّكة على فضاءات اللعب التلقائي وأزمته الاجتماعية التقليدية.

فما هي الخصائص التنظيمية لممارسة اللعبة الإلكترونية ؟، وما مدى مساهمة مظاهر العنف وأحداث المغامرة في انتشار هذه الألعاب ؟

1 . 1 - في علاقة الشباب باللعبة الإلكترونية :

تحتوى الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الشباب على نماذج مختلفة من السلوكات الإنسانية وعناصر تقنية تعتمد أساسا على محاكاة الألعاب الحقيقية، ككرة القدم والمصارعة والملاكمة أو الانطلاق من ألعاب خيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم. وفي أي من هذه الأصناف يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة، كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها، أو اختيار المشاركين أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطط وأدوار لكل منهم، ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم و إلحاق الهزيمة بخصوصهم.

فاللعبة الإلكترونية بهذا المعنى، ممارسة حسية، حركية حماسية، فردية أو ثنائية، تعتمد بالأساس على التركيز ودقة الملاحظة، وتجمع عناصر التأثير البصري والصوتي والحركي معا ويتوجيه من الشباب المستخدم، وذلك على خلفية أن عمليات استخدام هذه الألعاب، تعتمد بشكل أساسي على لوحات مفاتيح أو أجهزة تحكم يدوية بأربعة اتجاهات هي الأمام والخلف واليمين واليسار، الأمر الذي يحول اللعب بالنسبة لهذه الفئة إلى ممارسة اجتماعية متعددة الأهداف والغايات. فمثلا هي تسلية وشغف باللقاء والمنافسة والتحدي، فهي أيضا خطوة أولى بالنسبة للكثيرين لتعلم أبجديات الإعلامية ودخول عالم المعلوماتية من خلال التدريب على استخدام عدد من التطبيقات والبرمجيات البسيطة.

تعتبر خلفيات الألعاب الإلكترونية القريبة من الواقع والقائمة على عناصر المغامرة والإثارة اللامحدودة، من أهم الموصفات والخصائص التي تجذب إليها الأطفال والشباب وتجعلهم يتعلقون بها أكثر من غيرها من الألعاب، ويحرصون على ممارستها أطول مدة زمنية ممكنة.

إن اختيار الشباب لهذا المزيج المتنوع من العنف والمغامرة عند ممارسة ألعابه، يبين قدرة هذه الألعاب على الجذب والإغراء ودفع ممارسيها إلى التعلق بها من خلال ما توفره لهم من إغراءات الخوض في عوالم خيالية لا متناهية تعقلن القوة والعنف، وتمجد البطولات الزائفة، وتفتح للاعبين إمكانيات التماثل والتشابه مع أبطال وهميين، وتزين لهم أحلام السيطرة ومقارعة الأخطار الجسام التي يتفوقون عليها في النهاية.

إن شخصية البطل الافتراضي القوي والمنتصر تتحول من خلال اللعبة الإلكترونية إلى وجهة مغرية للنقص والتوحد لدى نسبة كبيرة من المستخدمين، لذلك فإن هذه الألعاب التفاعلية تقدم نماذج جديدة للجسد المثالي والسلوك المنشود الذي يتسابق الجميع لتقليده والإقتداء به عبر التحلل شيئاً فشيئاً من الضغوطات الموضوعية والأخلاقية لمجتمع اللاعبين، وذلك من أجل بلوغ حالات جديدة من الانصهار والذوبان في عالم اللعبة في ظل ثنائية انتماء جسدي وفكري لوجود واقعي مستقر أمام الشاشة، ووجود آخر متخيل يتجاوز حدود الشاشة ليمتد إلى عالم رقمي يلفه نسيج من الشبكات " tissé par le réseau ". [1]

إن الصورة المثالية لأجساد الشخصيات السيبرية تفسح المجال أمام تمثيلات جديدة للجسد بالنظر إلى ما يصنعه اللاعبون بأجسادهم الافتراضية بمساعدة التقنيات المتطورة للخداع والتمويه، فيتحوّل النقر على الفأرة إلى بوابة للتحكم والتخيل والانتقال بالجسد من حالته المادية التي يشوبها القصور والخوف، إلى حالة فكرية وجودية جديدة، يتحرّر خلالها الإحساس والفعل من جاذبية الواقع الأسيرة إلى جاذبية الخيال الساحرة. [2]

إن اللعبة الإلكترونية ليست كياناً جامداً أو ثابتاً في دنيا متحررة من قيود الزمان والمكان، وإنما هي عملية ديناميكية، وممارسة ترفيهية يجري استخدامها لنقل معانٍ وقيم اجتماعية وخبرات مشتركة. من أجل ذلك يبدو من المهم التحكم في زمن هذه الممارسة، ترشيدها لجمهور المستخدمين ودفعاً لكل مظاهر العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك.

يعتبر اللعب بالنسبة للفئات الشبابية تعبيراً عن حاجات نفسية وجسدية تساعد على استئناف بقية الأنشطة الاجتماعية اليومية وتحقيق التفوق فيها. ولكن ولوج هؤلاء إلى عوالم الأنترنت بغاية اللعب، لا يعفي المحيط الأسري والتربوي من مسؤولياته في توجيه الاختيارات الشبابية لألعاب الحاسوب، وهي اختيارات تبدو في كثير منها متحررة من مراقبة الكهل، الأمر الذي قد يؤثر بشكل غير مباشر في جودة وسلامة هذه الممارسة.

إن هذا الغياب الملحوظ للأدوار الاستشارية والتوجيهية للأولياء في ما يتعلق بممارسة اللعبة الإلكترونية، يتجاوز في الواقع مساحات الحرية والاستقلالية الاجتماعية التي دأب شبابنا على المطالبة بها عند وصوله إلى سنّ معينة، إلى نوع من الفجوة الاتصالية والثقافية التي بدأت بوادرها بالظهور بشكل غير مسبوق بين أجيال المجتمع الواحد، الأمر الذي يحتمل معه ظهور طبقات اجتماعية جديدة أساسها فارق الاستخدام المعلوماتي الترفيهي والوعي بالمخاطر المحتملة للزحف الكبير لوسائل الترفيه والتسلية الإلكترونية، خاصة إذا ما أخذنا في الاعتبار المستوى المرتفع للأمية الأبجدية والمعلوماتية لفئات كثيرة من المجتمع، وهو ما يقلل من الإحساس بمخاطر الواقع الافتراضي لدى الأولياء بصورة عامة، مما يؤدي إلى نوع من التسليم والتسامح غير المبرر تجاه الألعاب الرقمية المستهلكة عبر الواجهات الإستخدامية للحواسيب، والإستخدامات الشبابية لشبكة الأنترنت بصورة عامة. فدور الأسرة إذن يبدو ضئيلا وهزيلا في الرقابة والإشراف، وهذا يعكس قدرا كبيرا من عدم الوعي لدى الآباء والأمهات بالآثار التربوية الوخيمة التي يمكن أن تنجم عن هذا الاستخدام الحر لوسائل اللعب.

1. 2- انتشار اللعبة الإلكترونية وعلاقتها بالعنف :

لقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية، وانتشرت في كل الفضاءات الاجتماعية الخاصة والعامة، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة بالنسبة للأطفال والشباب الذين يميلون أكثر من غيرهم إلى تمثيل المشاهد والأحداث الحركية التي يشاهدونها على الشاشة، وينتقلون بفعل ذلك بسهولة من مجال اللعب إلى مجال الحقيقة.

ولعل الملفت في هذه المسألة أن انتشار هذه الألعاب قد ارتبط بمضامين جديدة للنشوة والإنتنصار واللذة العنيفة المنسجمة مع الشخصية التسويقية والثقافة الاستهلاكية لإنسان اليوم، التي بدأت في تغيير الحساسية الإنسانية تجاه العنف وممارساته بعد أن نجحت في تحويله إلى باعث للتسلية، ومنهجا شرعيا للتفوق وقتل الناس بتعلة أنهم أشرار.

إن في هذا دلالة على تحول العنف في مظاهره وأشكاله المختلفة إلى عنصر استقطاب للشباب ما دامت معظم الألعاب تمكن مستخدميها من الحصول على تشكيلات مختلفة من الأسلحة، وتمنحهم فرص القيام بحركات مختلفة وخطيرة كانت تعتبر من قبيل الأحلام والرغبات المستحيلة، فضلا عن أن لحظات الصراع ومشاهد التدمير والدماء والأشلاء المنتشرة تجعل اللعبة أكثر واقعية وإثارة. لذلك تبدو مشاهد القوة، وأزيز الرصاص، ودوي الانفجارات، وأنواع الأسلحة المستخدمة، مواصفات بالغة التأثير في الإقبال على هذه النوعية من الألعاب، مادامت تمنح اللاعبين شعورا مفعما بالقوة والقدرة على التغلب على الخصم داخل اللعبة. كما أنّ الموسيقى الصاخبة والمؤثرات الصوتية المرافقة، والمناظر التي تصاحب اللعبة - تجعل الأمر أكثر واقعية وتشويقا وإغراء بالمشاركة والمتابعة، لاسيما لدى المستخدمين الذين ينبهرون أكثر من غيرهم بهذه التركيبية التأليفية الجذابة من المنافسات الطافحة بمفردات العنف ورموزه المقنعة، حتى أنه قد بات من

الصعب أن يمارس الشباب ألعابا إلكترونية تخلو من قدر معين من العنف. فهل أن العنف يساهم فعلا في انتشار اللعبة الإلكترونية؟،

و لماذا يميل الشباب اليوم إلى اللعب العنيف في ظل وجود أنواع أخرى من اللعب؟، وهل يمكن الإقرار بأن الممارسة الشبابية المتزايدة لألعاب الحاسوب، بما هي شكل من أشكال الإدمان[3]، من شأنها أن تقنع الشباب بضرورة وجود العنف أسلوبا ومنهجاً، حتى تتمكن اللعبة الإلكترونية من الانتشار وكسب الأنصار، والاستحواذ على عقول وقلوب الجماهير العريضة؟.

إن هذه الوضعيات السلوكية التي تفرضها وقائع الألعاب الجديدة، تنطلق من عوالم خيالية متشعبة تخضع في مجملها لإكراهات وقواعد سلوك غريبة، نابعة من خيال المصممين والمصنعين وثقافتهم الجامحة. إنها أشكال تعليمية مستحدثة تؤسس لنمط فردي من التفكير[4]، يرتكز في كل اتجاهاته التقييمية، وعملياته الذهنية على الومضة السريعة والحركة التفاعلية.

إن عجائبية تكنولوجيا اللعب الإلكتروني وإمكانياتها الفائقة في إنتاج العنف وتصديره قد أدت إلى انعزال الشباب لساعات طويلة عن العالم الواقعي، حيث يتحول كل شيء إلى موضوع للترفيه. فهل أن القدرات الترفيهية للألعاب الإلكترونية ترتبط بمقدار ما توفره لممارسيها من فرص قتل الآخرين واستعمال شتى وسائل التحطيم والتدمير؟،

والى أي مدى تؤثر ألعاب القتل والمغامرات التي يفضل الشباب ممارستها على رؤيته لخصائص اللعبة الأكثر تسلية وترفيها؟.

لقد ظهرت هذه الآراء في سياق تغذت فيه التفاعلات الشبابية على مختلف قصص العنف ومنافسات القتل، والفتك بأعداء متخيلين، في محيط افتراضي مفخخ بأكثر الأسلحة تطورا وتنوعا.

هكذا تسهم اللعبة الإلكترونية في تشكيل وعي ثقافي جديد في إطار تحرير قوانين المنافسة التجارية والأسواق الحرة لمنتجات الإبداع الثقافي وما تعرفه من تسابق محموم في نشر العنف والإباحية والسادية عبر مختلف الوسائط الاتصالية. إنها منافسة اصطحبت معها مواد ترفيهية، تخاطب بالدرجة الأولى أهواء ورغبات المراهقين ولكنها تتجاوز في نفس الوقت قدراتهم على التخيل. مما سيؤدي إلى قيام ثقافة ترفيهية مارقة من خلال ألعاب تحفل بمغامرات اجتياز الواقع وكسر رموزه وأعرافه الثقافية من خلال تكريس ممارسات عنيفة وعبثية، ليس لها من هدف سوى بلوغ مراحل متقدمة من اللعب.

وهي ممارسات تبقى في نظرنا محل شك في قدرتها على توفير الأنشطة المناسبة لسد الفراغات النفسية والاجتماعية للفرد، والتي يكون من نتائجها الاسترخاء والرضا النفسي واكتساب القيم الثقافية والخلقية السامية.

2 - العنف الافتراضي في ألعاب الحاسوب، حقيقة التواصل الاجتماعي وتشكلات عنف جديد

تشهد تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية - بالإضافة إلى إمكانيات الخيال ومؤثرات الصوت والصورة، وسيناريوهات اللعب المقترح - اعتمادا كبيرا على عنصر التفاعلية في إدارة اللعبة، التي تجمع خليطا من الفئات الاجتماعية والأجناس البشرية من جميع أنحاء العالم، مما يمكن مجموع اللاعبين من فرص اللقاء والتقارب في الأفضية الرمزية للعبة. ولكن هذا الانجذاب الاجتماعي المتزايد لهذه الألعاب، يطرح العديد من التساؤلات ونقاط الاستفهام، يمكن إيجازها في قسمين متلازمين:

يتعلق القسم الأول بعلاقة اللعبة الإلكترونية بالواقع الاجتماعي، في ظل ما يمكن أن تخلفه الممارسة المكثفة لهذه الألعاب من حالات عزلة وانزواء، وهروب اجتماعي لدى الكثير من اللاعبين. أما القسم الثاني فيعني بتمثيلات الشباب للمخاطر المحتملة للعب الإلكتروني، انطلاقا من اعتماد غالبية ألعاب الحاسوب على موضوع العنف واجهة للانتشار ومنهج للاستخدام، وذلك انطلاقا من الإيحاءات العنيفة التي تحملها أسماء هذه الألعاب، وخصائص البنية الجسدية المميزة للأبطال والشخصيات الافتراضية الخارقة التي يتفاعل معها المستخدمون على الخط.

2 . 1 - الألعاب الإلكترونية، مفارقة الواقع والتواصل المفقود :

إن افتراضية اتصال اللاعبين بأشخاص بعيدين، مجهولي الهوية الاجتماعية والثقافية، تفرز شكوكا وتخوفات عديدة حول حقيقة وأهمية هذا التواصل، حيث لم يعد الإنسان يكلف نفسه عناء التنقل في أماكن مختلفة طالما أن العالم مائل بين يديه على الشاشة، والتواصل يأتي إليه دون أدنى كلفة أو كبير عناء.

فاللاعب يقضي أوقاتا طويلة أمام شاشة حاسوبه، يبني اجتماعيته الجديدة ويزيد من كفاءاته التفاعلية، مما يحد من علاقته بالمحيطين به من الوالدين والأهل والأصدقاء، وذلك بسبب أسره أمام شاشة رقمية، تحبسه داخل عالم متخيل، يغازل رغبته الملحة بالفوز على شريك غير موجود، ويغذي طمعه بامتلاك ما لا يمكن امتلاكه حقيقة على أرض الواقع.

فبقدر ما يلعب الشاب ويتواصل ترفيهيا مع مواقع الألعاب المختلفة عبر الشبكة، بقدر ما ينغلق في فضاء اللعب، وينعزل أما شاشة الكمبيوتر عن أقرب الناس إليه.

فهل تستطيع اللعبة الإلكترونية في ظل تخطيها لحواجز الزمان والمكان، أن تتأكد كنظام تواصل إنساني، يقرب الشباب من واقع انتمائه الثقافي والاجتماعي الأصلي؟

أم أننا إزاء أزمة حقيقية للتواصل، تتحول بمقتضاها اللعبة الإلكترونية إلى أداة لتعميق الاغتراب ووسيلة للانزواء والانطواء من خلال إبعاد اللاعب عن ذاته وواقعه، وذلك لأن أغلب الخطابات التي تدور

بين اللاعبين أثناء ممارستهم لألعاب القتل والمغامرة، تتجه إلى التعبير عن الانتماء إلى جماعات اجتماعية جديدة ليست لها وجودا حقيقيا في الواقع، تستلهم مثلها وقيمها ومرجعياتها الثقافية من ثقافة الحرب والتدمير، التي لا تقوم على مبادئ الشرف والحرية والعدالة بقدر ما تتادي بالقوة و الانتهازية والسيطرة ... إنها اجتماعية اللاعبين الجديدة التي لا تتغنى بأمجاد القوة والعنف، وقوانين الريح والخسارة فحسب، بل تمضي أبعد من ذلك مستهينة بالضوابط والنواميس الاجتماعية لمجتمع اللاعبين أنفسهم.[5]

فالإمكانيات الخيالية التي تتيحها لعبة ترافيان " Travian " للاعبينها -على سبيل المثال- في بناء عالم افتراضي، متكامل، خاص بهم بموارده ورموزه وقوانينه لا تعبر عن مجرد الترفيه واكتشاف عوالم جديدة، بقدر ما تفتح المجال أمام هؤلاء اللاعبين وخاصة المدمنين منهم للهروب من واقع اجتماعي محبط وأقل حظوظا، إلى آخر افتراضي حالم، يحيل ذواتهم المهزومة اجتماعيا والمشتتة عاطفيا والفاشلة دراسيا إلى ذوات قادرة على امتلاك إحساس بالنفوق، ولها القدرة على صنع الانتصار والإنجاز والتملك.

إن الأنماط السلبية لممارسة اللعبة الإلكترونية في بعض الأوساط الشبابية تقود إلى مأزق شائك في توظيف الوسيط الإلكتروني والاستفادة من خدماته المتنوعة الأمر الذي يتطلب بناء مشهد ممارساتي ثقافي ترفيهي جديد، يزود ممارسي هذه الألعاب بآليات مناسبة للتقييم الموضوعي، يشعرهم بالثقة في النفس ويقربهم أكثر فأكثر من الواقع ويجعلهم يوقنون أن أي نجاح لا يبدو ممتعا إلا إذا تجسد في الواقع، وترك أثرا ايجابيا في النفوس.

إن اجتماعية الألعاب في أشكالها المادية وجذورها الثقافية المألوفة على اختلاف أنواعها وأصنافها وأماكن سيرها، قد تحولت من خلال الحامل التقني والتنظيمي الشبكي إلى ألعاب على الخط. وبقطع النظر عن مدى مساهمتها في التنشئة الاجتماعية والإعداد الثقافي لممارسيها، فإن هناك تغييرات جذرية قد حدثت بالفعل في الانتماء الاجتماعي وأشكال الاندماج بين مختلف الأزمنة والأفضية الاجتماعية المهنية، والترفيهية، والعائلية، وهو ما مكن اللعبة الإلكترونية من تجاوز الثوابت التقليدية للعب الجماعي، وامتلاك تقاليد جديدة، تنهل من الخيال المتحرر للروابط الاجتماعية السائدة.

إن من مظاهر تأثير الألعاب الإلكترونية على علاقة الشباب بأنشطة اللعب بصورة عامة، الانتقال إلى صيغ اللعب المنفرد، الذي يضمن للاعب استمرارية اللعبة من جهة، والقدرة على تحقيق التفوق من جهة ثانية. ورغم أن اللعب الشبكي قد وفر إمكانيات جديدة للتفاعل الجماعي على الخط إلا أن تفاعلات الألعاب التقليدية تظل أكثر قدرة على المحافظة على حميمية الخطاب الإنساني المباشر والتواصل اللغوي المفيد والمقنع، بينما لا يركز اللعب الجماعي في الألعاب على الخط إلا على عنصر الخطاب بين اللاعبين كمبرك أساسي لفضاء اللعب المشترك، بصرف النظر عن التهديدات الخطيرة لقيم التنافس النزيه والحوار البناء مع الآخر في إطار اللعب الجماعي عبر الشاشات.

فلم يعد التفاعل اللغوي بصيغته اللفظية والحركية التعبيرية المتنوعة، هو من يجمع اللاعبين ويدفعهم إلى خلق فضاءاتهم الخيالية الخاصة، ولكن عنصر التفاعلية هو الذي يتولى تخطيط وتنفيذ أنشطة اللعب المختلفة، ويتعهد بتنظيم العلاقة بين جميع فئات المستخدمين عن طريق برمجيات ألعاب متخصصة، تتحكم في فضاءات اللعب المتاحة، وبوابات خدمتية وموزعات آلية تنقل وتغير باستمرار وضعيات الشخصيات والمعارك الافتراضية الدائرة.

إن القضية المركزية المترتبة عن تعقد واقع الممارسة الاتصالية الحالية تتعلق بمدى تحول تكنولوجيا المعلوماتية بممارساتها المتعددة إلى مجال إنساني شفاف للتواصل والتقارب الاجتماعي، وما لها من أثر في تحديد صورة العلاقة بين الأنا والآخر في فضاء انتقالي عابر يلغي حضور الجسد وماديته، وهو في نفس الوقت امتداد لحضور أجساد أخرى متخيلة، مما يدفعنا إلى التساؤل حول ما إذا كانت اللعبة الإلكترونية وسيلة لتطوير الكفاءات التواصلية للفرد وتحقيق اجتماعيته، أم أنها أداة عنف وإلغاء وانفصال عن الآخر، أم الإثنيين معا؟، وكيف يمكن تصور حدود التفاعل بين الزمن المقضى في اللعب وبين حجم التواصل المحصل؟،

لا يتعلق الأمر هنا بوضع تساؤلات دقيقة، يفترض أن تتحول إلى إجابات شافية وكافية في خصوص دور اللعبة الإلكترونية في نسج تواصل اجتماعي حقيقي من عدمه.

ذلك أن تعدد الانتماءات الاجتماعية واختلاف المرجعيات الثقافية لجمهور الألعاب الإلكترونية، يجعل التواصل الاجتماعي المنشود مسألة خلافية ونسبية التحقيق باعتبار أن الإنسان - في عصر اندثرت فيه المسافات، وتقلص فيه الزمن - قد أصبح مندمجا في حلقات اتصالية وتواصلية لا نهائية، امتزجت فيها الحقيقة بالخيال، والواقع بالوهم. حيث يجلس الكثيرون ممن يبحثون عن الترفيه، فرادى وجماعات أمام حواسيب مختلفة، يمارسون ألعابا جماعية على الخط، مع أشخاص حقيقيين، وآخرين افتراضيين، يشنون هجمات متكررة، ويخوضون معارك افتراضية، على أرض ملاعب وساحات إلكترونية تجمع بين فرق متنافسة على غرار المنافسات الواقعية. [6] ولكنها منافسات متواطئة مع فكرة العنف، مكرسة لها، لأن من الشروط الأساسية لعملية التواصل أن تكون إيجابية وسليمة نابعة من رغبة صادقة في خلق وفاق وتفاهم مع الآخر على أساس حاجة الإنسان على الدوام إلى تقدير الآخرين له واعترافهم به. وهو ما يمثل إقرارا بأهمية التواصل، وإشاعة لقيمه وضوابطه وإن تغير المجتمع وتعددت أدواته وممارساته الاتصالية، يقول الله تعالى: "يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَى وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ" [7]

2 . 2 - مخاطر اللعبة الإلكترونية على جمهور المستخدمين :

لا شك أنّ اللعبة الإلكترونية تحمل في مضامينها الكثير والمزيد من أسباب التمكين التقني لجمهورها من الأطفال والشباب، سواء من خلال المضامين الترفيهية والتنقيفية للعبة ذاتها، أو من خلال الأدوات والأجهزة التقنية التي يتم استخدامها أثناء اللعب.

إلا أن هذه الإنجازات، شأنها شأن الكثير من الابتكارات التقنية الأخرى التي صنعها الإنسان، تنطوي على العديد من الأخطار والتهديدات المختلفة، مثل الاضطرابات السلوكية، وعدم قدرة الطفل أو الشاب على التركيز والانتباه خلال أنشطته الدراسية والاجتماعية، بسبب ممارسته المكثفة لهذه الألعاب.

إن الوجه السلبي للعبة الإلكترونية، يتمثل أساسا في خطورة المواضيع التي تتناولها مثل العنف والجنس وتجاهل الآخر. ذلك أنّ القليل فقط من هذه الألعاب، يتم تصميمها لأغراض التسلية المثقفة غير المؤذية، أو غايات تعليمية تثقيفية محدودة. في حين تعمل تصميمات الألعاب الأخرى على تنميط الحاجات الترفيهية للناشئة، وتتسابق في تحويل الرذائل الافتراضية من قتل وعنف وتحيل وكذب، إلى منتجات ترفيهية ذات جاذبية عالية، تستهدف فئات عمرية لا تملك وسائل مقاومة هذه التهديدات، باعتبارها لم تمتلك بعد رقابة ذاتية من وعيها وإدراكها لأنها مازالت في المراحل الأولى من التلقي والتكوين، الذي قد يحجب عنها حسن الاختيار والتمييز بين الرديء والجيد وبين القبيح والجميل.

فهل يمكن أن تؤدي ممارسة اللعبة الإلكترونية العنيفة إلى ممارسات حقيقية للعنف؟، وإلى أي مدى يمكن اعتبار أساليب التحفيز والمكافآت التي تمنحها هذه الألعاب على عمليات القتل والتدمير تشجيعا على العنف، وتكريسا لحضوره في العملية الترفيهية؟، وما هو حجم تأثير اللعبة الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية لمستخدميها؟.

إن مسألة استئثار الوسيط الاتصالي باهتمام الكهول والناشئين، وإسهامه بشكل كبير في تشكيل ميولاتهم وعاداتهم، يعتبر إثارة متكررة لإشكالية معروفة ذات أبعاد تربوية وحضارية مهمة، جعلت من التلفزيون ومن قبله الراديو والحاسوب والهاتف الجوال، نوافذ تعليمية وتثقيفية وترفيهية أساسية في التنشئة والتعلم. كما خلّفت في المقابل - وبفعل تأثير المضامين المتعارضة التي تبثها، وخاصة بما تفرضه من ممارسات جديدة- ضروبا من التناقضات الثقافية المتأنتية أساسا من التأثيرات المباشرة وغير المباشرة للمواد الإعلامية والترفيهية متعددة المرجعيات، والمضامين الخالية في أحيان كثيرة من التناغم الدلالي والمعنوي.

ونحن إذ نؤكد على دور هذه الوسائط المتعددة وأثرها في مخيلة الإنسان وممارساته ورصيد الصور التي يراكمها في ذاكرته خلال أزمنة حياته المتتابعة، فلائ الكثير من تجارب استخدام ألعاب الحاسوب لا تسلم من مآهومات الصور الموجهة، ومن أشكال التسطيح والعنف الرمزي، التي يمكن أن تكون أشد خطرا، وأبلغ

تأثيراً من ذلك العنف الذي يظهر على شاشة التلفزيون أو في الأفلام، وذلك على اعتبار أن اللاعب يشعر أنه مرتبط أكثر بالشخصيات التي ترتكب العنف، "ففي حين يكون التلفزيون وسيلة لمشاهدة العنف فإن ألعاب الكمبيوتر تجعلنا نشعر بأننا مشاركون فيه، بالإضافة إلى ذلك قد ينتهي الولد من مشاهدة فيلم في غضون ساعات قليلة، لكنه قد يقضي حتى 100 ساعة ليبرع في لعبة فيديو عادية". [8]

إن مخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة تكمن في التعزيز المتواصل لسلوك القتل والتدمير وغير ذلك من الممارسات العدوانية، بحيث يكون الفوز في اللعبة مشروطاً بممارسة قدر أكبر من التدمير وسفك الدماء. ويتم ذلك عن طريق تعليم اللاعب سبل الولاء الكامل والاندماج الكلي في زمن ومكان اللعبة الافتراضيين ثم دفعه بعد ذلك إلى ممارسة الحلول العنيفة المتاحة عند تعامله مع الأشخاص واجتيازه للعقبات والعراقيل التي تقف حائلاً أمام حصوله على العدد المطلوب من النقاط للوصول إلى المراتب النهائية في اللعب. حيث تسند المكافآت والحوافز مقابل عمليات القتل والتدمير التي تمتد طيلة زمن اللعبة، فيجد اللاعب نفسه إذن وسط دائرة مغلقة من أفعال العنف، وردود الأفعال التي تبارك هذا العنف، وتجزل العطاء لكل من ينجح في القيام به، أي أن الشخص الذي يجيد استعمال العنف أكثر من غيره هو الذي يفوز في اللعبة، ويعتبر بذلك من الناجحين.

إن إجراءات المكافأة على استخدام العنف في تصميم الألعاب الإلكترونية وخياراتها التقنية المتنوعة، تفتح أمام اللاعبين - ولاسيما صغار السن منهم ومن يفضلون ألعاب المغامرة والعنف أكثر من غيرها - مجالات جديدة لتعلم ممارسة الحلول العنيفة في النزاعات والمنافسات التي يمكن أن تعترض حياة الشباب، وهي ممارسة تضع الأفكار العدوانية في المقدمة لأن الشاب على غرار الطفل يلعب ويتعلم في نفس الوقت.

ويتجلى هذا الأمر بوضوح أكثر عندما يمارس هؤلاء حيلة، وينفذون خططا لها علاقة بالعدوان.

فالعنف بمقتضى هذه الألعاب، يتحول شيئاً فشيئاً إلى فعل مألوف، نقوم به ونلجأ إليه بديلاً عن أي نهج آخر، عندما يحين وقت النزاع وينفتح باب الصراع في واقع حياتنا الاجتماعية.

إن جملة هذه مقاربات التحليلية تمهد لطرح السؤال التالي: ما مدى قدرة الألعاب الإلكترونية العنيفة على التأثير على الصحة النفسية والجسدية لجمهور المستخدمين؟.

إن اهتمامنا بتأثير اللعبة الإلكترونية على الشباب، يكمن في أن هذه الممارسة الترفيهية أصبحت في الوقت الحاضر تستهلك من وقت الشباب أكثر من أي ممارسة أخرى.

وبالنظر إلى علاقة هذه الممارسة بالعنف، نجد أن الكثير من الألعاب الإلكترونية تحتوي على نماذج مختلفة من الشخصيات والسلوكات العنيفة، المكررة، التي يستهلكها الشباب دون إبداء أي شكل من أشكال النقد

والإدانة، التي قد تحافظ على بقاء الرأي الاجتماعي الغالب، الذي يرى في العنف سلوكا اجتماعيا مستهجنا من الواجب صدّه ومقاومته.

إن الفئات الشبابية المستخدمة للألعاب الإلكترونية تبدي استعدادات نفسية وعاطفية خاصّة للاستجابة لجاذبية مؤثرات اللعبة وتفاصيل أحداثها المشوقة، فيعجب الشاب بالشخصيات الخارقة، ويتفاعل بتلقائية كبيرة مع منافسيه في اللعب، ويحاول التأقلم والتكيف مع الإيقاع السريع لسير اللعبة، مع كل ما يرافقه من لحظات الخطر والإنقاذ، والتصدي، وحالات الخوف والترقب، ومشاعر السّخط عند الفشل، والشعور بالرضا والبهجة عند النصر أو الوصول إلى الحلّ.

وبينما يختبر الشباب كل تلك المشاعر، ويعيش كل تلك اللحظات الجامحة، فإنه يتمّ تزويده بنسق متحرك من المعلومات والحقائق حول قيم وعقائد وأفكار، تتخرج في شكل تأثيرات نفسية وجسدية عديدة.

وهنا يطرح السؤال : هل أنّ جميع الشباب الذين يمارسون ألعاب الحاسوب العنيفة يتأثرون بالدرجة نفسها بتلك المشاهد والممارسات؟،

وهل يمكن أن يتحوّلوا بمقتضى هذا التأثير إلى فاعلين اجتماعيين عنيفين في سلوكهم؟، وما هي أبرز أشكال التأثير التي يمكن لنا توقعها انطلاقا من التفاعلات المسجلة في فضاءات اللعب الافتراضي.

إن جاذبية الألعاب الإلكترونية وانتشارها السريع بين الناس، لم يعد يخفي حجم التأثيرات النفسية والجسدية والأخلاقية، التي تتركها لدى المنشغلين بها من الأطفال والشباب.

فعلى مدى السنوات القليلة الماضية، ومع انتشار ألعاب الحاسوب على نطاق واسع، ظهرت العديد من المشاكل الصحية لدى فئات كثيرة من اللاعبين نتيجة الجلوس المتواصل أمام الحاسوب، وسرعة استخدام اليد، وشد عضلات الرقبة والكتفين والظهر، كما أنّ سرعة حركة اليدين تسبب آلاما شديدة بإصبع الإبهام، أو بمفصل الرسغ نتيجة لكثرة عمليات ثني الرسغ والأصابع على لوحة المفاتيح ... بالإضافة إلى أنّ التحديق المركّز في الشاشة لساعات طويلة ومن مسافات قريبة، يمكن أن يؤدي هو الآخر إلى الإصابة بأمراض بصرية عديدة، ومردّ ذلك هو تقلّص عدد المرات التي تطرف فيها العين، مما يسبب جفافها وتهيجها وإجهادها، وتدنّي قدراتها على التركيز، وذلك لأن طرف العين ينظفها من خلال الحث المتواصل على إنتاج الدّمع، والتخلص من الملوثات المختلفة.[9]

ويمكن أن تنتسج هذه الانعكاسات لتشمل ضياع المال وهدر الوقت، وتفاقم حالات العزلة والانزواء التي تنجم عن الإدمان على ممارسة ألعاب الكمبيوتر، كما تؤثر هذه الألعاب على أخلاق اللاعبين وسلوكاتهم، من خلال تبادلهم في أحيان كثيرة لعبارات " السب والشتم والاحتجاج العنيف".

هذا وكثيرا ما تساهم مشاهد العري والصور الخليعة للمصارعين والمحاربين، وأبطال اللعبة من الجنسين في هتك رموز الحياء، وتحطيم الأخلاقيات الاجتماعية الأصيلة، وذلك في إطار ممارسة ترفيهية تتجه نحو سلوكيات انفعالية متطرفة، وتخلو في كثير من الأحيان من العقلانية والتقدير الموضوعي للواقع. وهو ما قد يؤدي إلى تهديد القيم الاجتماعية وتشويه العقائد الدينية، بما من شأنه أم ينتج واقعا اجتماعيا مهزوزا، تسوده فوضى الرموز الثقافية، وتدب في أرجائه استكانة ونكوص عن مواجهة الأخطار التربوية والاجتماعية المحدقة.

إذ كثيرا ما تتضمن الألعاب الإلكترونية تصويرا للكنايس والأجراس، والصليبان والرهبان والأحبار، والكهنة البوذيين، وغالبا ما يلبس بعض اللاعبين الصليب، يدافعون عنه ويقومون بالتثليث حال انطلاق اللعبة، أو إحراز أحدهم تقدما أو نصرا.

لقد أثارت هذه الألعاب عديد التساؤلات في ما يتعلق بالإجراءات المناسبة، الواجب اتخاذها لحماية فئات الشباب والمراهقين، ورغم غياب الدراسات والبحوث التي تثبت وجود علاقة سببية مباشرة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، وحالات العنف الحقيقية في المجتمع، فإن السؤال يطرح بإلحاح حول الأدوار المنتظرة من المؤسسات الرسمية والهيئات الاجتماعية في تعزيز عنصر الوقاية في ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية.

وهل ستظل الوقاية مقتصرة على بعض الأساليب التقليدية في تمرير المعلومة وتشخيص المشكل ؟، أم أنها ستتجاوز ذلك إلى تحديد دقيق وصريح للمسؤوليات، وتشريك فاعل لجميع الأطراف ذات العلاقة، بما في ذلك تفعيل إجراءات المراقبة والمتابعة لممارسة هذه الألعاب في الفضاءات العامة، وتصنيفها على أساس حجم العنف الذي تتضمنه ؟.

إن تأطير ممارسة اللعبة الإلكترونية، لا يخلو من تحديات تربوية وثقافية واجتماعية كبرى في علاقته بإعداد الناشئة ووقايتها من أخطار العالم الافتراضي.

وكمثال يوجب الإقتداء ما قام به الإتحاد الأوروبي من أطر تشريعية وآليات تنظيمية ملزمة من أجل معالجة سلبيات استئراء هذه الممارسة، وحماية الكهول والأحداث وصغار السن من المضامين الخطيرة للألعاب الإلكترونية على الخط.^[10]

ولقد عرفت هذه التجربة بنظام "PEGI" أو "Pan European Game information"^[11] تنطلق في عملها من اعتبار الشباب مرحلة عمرية خاصة، تحتاج إلى كفاءات مختصة في التأطير والتوجيه من مؤسسات التنشئة الاجتماعية المحيطة وبقية الجهات المعنية.

إن الانتشار السريع للألعاب الإلكترونية يمثل انعكاسا جديدا لثقافتنا الإعلامية اليومية Actual media culture" وواجهة استقطابية جذابة، تتحد فيها الصورة المبهرة مع المؤثرات الصوتية والموسيقى المصاحبة.

وتماما مثلما أصبح الراديو جزءا من الثقافة الشعبية في ثلاثينات القرن الماضي، والتلفزيون في الخمسينات، وألعاب الفيديو في التسعينات، فقد تبوأَت هذه الألعاب على مدى السنوات الأخيرة مكانتها في الثقافة الجماهيرية الواسعة وخصوصا بالنسبة للشباب.

حيث يمكن أن تكون معظم الواجهات الإستخدامية والشخصيات التي يلتقي بها اللاعب في كل لعبة واجهات وشخصيات لا يتحكم فيها الكمبيوتر بل يديرها لاعبون آخرون، يلعبون عبر شبكة الأنترنت في أزمنة وأمكنة مختلفة، ولكنهم يشاركون في استخدام نفس اللعبة، ويتعلمون كل شيء حولها.

وأمام استحواذ فضاءات اللعب الافتراضي على الكثير من الأدوار الثقافية والترفيهية للعبة الشبابية وتهميش أهدافها التربوية لصالح ممارسات وسلوكات عنيفة، كان لا بد من التفكير في مراجعة شاملة لمتغيرات هذه الممارسة، تأخذ في الاعتبار تزايد الاهتمام الاجتماعي بهذه الألعاب وواقع فقدان الحساسية وغياب الإجماع إزاء كل ما هو عنيف، بالنسبة لانتشار مضامين التسلية الافتراضية لذلك نؤكد على ما يلي :

- أهمية تحسيس الأولياء والفضاء الأسري بصورة عامة بخطورة الممارسة الشبابية الحرة للعبة الإلكترونية، من أجل حثهم على تحديد زمن معين للعب أبنائهم والتدخل في اختيار الألعاب المناسبة لهم.

- توجيه الشباب إلى هوايات أخرى مفيدة وحثه على استثمار وقته الحر في ألعاب وأنشطة جماعية حركية لتجنب ضياع جزء كبير من هذا الوقت في أنشطة تقاعلية ولكنها غير حركية.

- تشجيع المبرمجين والمبتكرين والمفكرين التربويين على القيام بتصميمات وبرمجيات ألعاب إلكترونية، تراعي الجوانب التعليمية والتنقيفية والتربوية في تكوين الطفل والشاب، بنفس القدر الذي يكون فيه حرصها على حضور عناصر التشويق والتسلية والإثارة المنفلتة.

قائمة المراجع:

1 - القرآن الكريم.

2 - الكتب

أ - باللغة العربية:

1 - يحيى اليحياوي، (2004) أوراق في التكنولوجيا والإعلام و الديمقراطية، دار الطليعة للطباعة والنشر، ط1، بيروت،

2 - علي محمد رحومة، (2005) الأنترنت والمنظومة التكنو-اجتماعية : بحث تحليلي في الآلية التقنية للأنترنت

ونمذجة منظومتها الاجتماعية، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت،

ب - بغير اللغة العربية:

1 - George Louis baron، (2001)

قائمة المراجع باللغة الوطنية

عامر ابراهيم قنديلجي و ربحي مصطفى عليان و ايمان فاضل السامرائي
مصادر المعلومات من عصر المخطوطات الى عصر الانترنت
عمان، دار الطباعة و النشر و التوزيع، 2000، 345 ص
خالد عبده الصرايرية
النشر الالكتروني و أثره على المكتبات و مراكز المعلومات
عمان، كنوز المعرفة، 2008، 183 ص
مجبل لازم المالكي
المكتبات الرقمية
عمان، مؤسسة الوراق للنشر و التوزيع 2004، 264 ص

Bibliographie

Ouvrages

BRETON (Philippe) et PROULX (Serge)

L'explosion de la communication

Alger, Casbah éditions, 2000, 320 p

LAZAR (Judith)

La science de la Communication

Alger, Edition Dahlab, 1992, 125 p

MOJAHID (Mustapha) et KARCZMARCZUK (Jerzy) (Dr)

Document électronique.

[Maroc] ,Europia Production, 1998, 229 p

POCHET(Bernard)

Méthodologie documentaire Recherche, consulter, rédiger à l'heure de l'internet

Bruxelle, Deboeck, 2005, 197p

(2^{ed})

Articles

DE ALMEIDA (Valérie St Dizier), GALLOÛIN (Jean François) « la prise en compte du lecteur/ utilisateur dans la rédaction de document ».in MOJAHID (Mustapha) et KARCZMARCZUK (Jerzy) (Dr).1998.Document électronique. Maroc :Europia Production. pp115-127

KACEM (Afef), « compression intelligente des documents arabes ».In MOJAHID (Mustapha) et KARCZMARCZUK(Jerzy)(Dr).1998.Document électronique. Maroc :Europia Production. pp63-75

LABICHE (Jacques), GARDES (Joël), TRUPIN(Eric) , MASSON (Eric), « document numérique versus document numérisé. MOJAHID (Mustapha) et KARCZMARCZUK (Jerzy) (Dr).1998.Document électronique. Maroc :Europia Production. pp153-165

LUC (Christophe), « Types de contraintes architecturales sur la composition d'objet textuels » in MOJAHID (Mustapha) et KARCZMARCZUK (Jerzy) (Dr).1998.Document électronique. Maroc :Europia Production. Pp15-29

PANCKHURST (Rachel), « Marques typiques et ratages en communication médiée par ordinateur », in MOJAHID (Mustapha) et KARCZMARCZUK (Jerzy) (Dr).1998.Document électronique. Maroc :Europia Production. pp31-43

Webographie

Dahmani (Ahmed),[], Les TIC : une chance pour l'Afrique ?

<http://www.iut-orsay.u-psud.fr>

Di Cosmo (Roberto), 2005. Publication scientifique: le rôle des États dans l'ère des TIC

version 1 (<http://pauillac.inria.fr/~lang/licence/v1/1ldd.html>)

Hamid (Hocine),2009 : « Les nouvelles technologies de l'information et de la communication. Le dieu JANUS de la communication interculturelle. » In Synergies Algérie n° 4 . pp. 217-238

[http:// www.ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Algerie8/aubin.pdf](http://www.ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Algerie8/aubin.pdf)