

الاغتراب في ظاهرة لعبة الحبار؛ دراسة في متضمنات الخطاب
Alienation in the Phenomenon of the Squid Game
- a Study of the Implications of Discourse -

* د. زينة براهيمية

Brahmia zina

مخبر المتخيل النقدي المعاصر.

جامعة عباس لغرور خنشلة (الجزائر)

Abbas Lagrou University. Khenchela. (Algeria)

zina.brahmia@univ-khenchela.dz

تاريخ النشر: 2025/03/02

تاريخ القبول: 2024/11/21

تاريخ الإرسال: 2024/09/15

ملخص البحث

يعد الخطاب المرئي أهم خطاب تبليغي على الإطلاق في عصر الثورة الرقمية والمعلوماتية، حيث صناعة الرمز وصياغة الدلالات وإنتاج القيم ترصد لها تقنيات عصرية باهرة بشكل يستحوذ على ذهن المتلقي ويشده لساعات في مقعده، إضافة إلى قدرته على رصد زوايا الحياة المختلفة ونقل تفاصيلها، وكشف أسرارها متجاوزا الزمان والمكان، ليصبح الوسيلة الأكثر شعبية حاليا، ومن أشكاله المسلسلات التي أضحت أهم أسباب التسلية والتشويق في كل المجتمعات، بل مظهر عصري من مظاهر المعرفة وأشكالها، من هذه المسلسلات والتي تصور ظاهرة مهمة تهدد الوجود الإنساني وهي ظاهرة الاغتراب، المسلسل الكوري لعبة الحبار، وهو مسلسل كسر كل أفق النجاح، وحقق شهرة عالمية، وحطم الأرقام القياسية في المشاهدات لاعتماده أساليب جديدة مخالفة للصورة النمطية عند المشاهد، ولعل هذا ما جعلنا نتجه إليه درسا وتحليلا بهدف الكشف عن مضمراته ورسائله الخفية انطلاقا من إشكالية مهمه تتمثل في كيفية معالجة المسلسل لظاهرة الاغتراب كأحد أهم إفرازات النظام الرأسمالي في المجتمعات معتمدين على الاستبطان والتحليل والتوصيف.

وقد انتهت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها أن المسلسل علامة فارقة في تاريخ الدراما من حيث الأفكار وطريقة العرض والتقديم وأنه يستحق ما نال من نجاح باهر.

الكلمات المفتاحية: الاغتراب-لعبة الحبار -الخطاب المرئي -الرأسمالية-القلق، الديون.

* زينة براهيمية zina.brahmia@univ-khenchela.dz

Abstract

Visual discourse is considered the most important communicative discourse ever created in the era of digital and information revolution, where the creation of symbols, the formulation of connotations and the production of values are controlled by dazzling modern techniques in such a way as to capture the mind of the recipient and keep him for hours in his seat, in addition to its ability to monitor the different angles of life, transmit their details and reveal their secrets beyond time and place, to become the most popular media currently.

Among its forms, the series that have become the most important causes of entertainment and excitement in all societies, but rather a modern manifestation of knowledge and its forms. Among these series, which depict an important phenomenon that threatens human existence, which is the phenomenon of alienation, the Korean series Squid Game, which is a series that has broken all horizons of success, gained international fame and broke ratings records thanks to the adoption of new methods that contradict the stereotypical image of the viewer. This is perhaps what prompted us to turn to it through study and analysis in order to reveal its hidden contents and messages based on an important problem represented in the way the series approaches the phenomenon of alienation as one of the most important secretions of the capitalist system in societies, by relying on introspection, analysis and description.

The study concluded with several results, the most important of which is that the series constitutes a milestone in the history of drama in terms of ideas, exposition and presentation, and that it deserves the brilliant success it has achieved.

Keywords:

Alienation – the squid game – visual discourse – capitalism – anxiety, debt.



مقدمة:

أحدثت الثورة الرقمية انقلابا جذريا في بنية المشهد الإعلامي الاتصالي العالمي، حيث تحرر عالم الصورة من كل تعيين ليصبح أكثر انفتاحا ورمزية، فلا يخفى على أحد دور الصورة الهام في صناعة الرمز وصياغة الدلالات لما تتوفر عليه من عناصر تعبيرية في الشكل واللون والكتلة والحجم والمسافة الجمالية وزاوية العرض والتوقيت الزمكاني، إضافة إلى عمق استحوادها على ذهن المتلقي والتأثير فيه، ومن هنا أضفى الخطاب المرئي

مصدرا أساسيا لإنتاج القيم والرموز وهندسة الوعي والوجدان والذوق والسلوك وتكريس السلطة والنفوذ بوصفه نظاما متكاملًا تتفاعل فيه الأيقونات والعلامات اللسانية وغير اللسانية، وتتدافع الأشكال الرمزية بطريقة لجعله خطابا ثريا بالدلالات اللانهائية والخطابات المضمرّة.

بارتكاز الخطاب المرئي على لذة الاستقبال استطاع عبر الصورة أن يتجاوز حدود الزمان والمكان وأن يتجاوز عائق اللغة ليرصد بنجاح باهر جزئيات الحياة وتفاصيلها وأسرارها عن طريق تعاضد الصوت والصورة والنص ليصبح الأكثر كفاءة من أي خطاب في امتلاك المعلومة وإنتاج المعرفة والتحكم بها.

لهذا ترصد للخطاب المرئي تقنيات هائلة في التصوير والمونتاج والإخراج والأداء، ليكون غاية في التشويق والإثارة التي لا مناص من الانجذاب إليها والاندماج معها والتأثر برسالتها وبذلك أصبح الخطاب المرئي الوسيلة الأكثر شعبية لارتباطه بالمستجدات الكونية، ولاهتمامه بأبعاد الحياة المختلفة، واستغراقه في الظواهر الإنسانية، ومن هذه الظواهر التي تأخذ حيزا مهما في الخطاب المرئي ظاهرة الاغتراب؛ إذ يشكل ظاهرة نفسية خطيرة تهدد المجتمع الإنساني باعتباره مرحلة عميقة من الإخفاق المتراكم الذي يؤدي إلى درجة من الإحباط والتشظي بسبب أزمت الحياة المتمثلة في الفقر، الديون، الهجرة، المرض، الظلم، الاستبداد والاستغلال سواء من قبل الأشخاص أم الأنظمة، كالنظام الرأسمالي الذي أنتج دين عبادة المال، وإن هذا الدين الجديد هو سيرورة نمو الاغتراب، أو سيرورة تغريب مطرد لفئات واسعة من المجتمعات.

وتعتبر مفرزات النظام الرأسمالي ونتائجه على كل أبعاد الحياة مادة خصبة وقاعدة محممة للكثير من الأعمال الدرامية والسينمائية، ويأتي على رأسها شهرة ونجاح المسلسل الكوري جنوبي " لعبة الحبار " وهو ليس مجرد مسلسل يناقش مفرزات الرأسمالية كالاغتراب فحسب، بل إنه يقدمها بطرح جديد، وهو الطرح الأعنف على الإطلاق، رغم أن تقديمه كان الأكثر تشويقا وجذبا وجرأة، إذ أبدع صناعه بشكل غير عادي في نقل مظاهر الاغتراب في كلا الفئتين، وتصوير مشاعر الحزن والألم والضياع، وتقديم الحس المأساوي بطريقة مفارقة لما عهدناه، فهو مسلسل يعالج مظاهر الاغتراب الذي تكرسه الرأسمالية تتعاضد فيه الصورة والصوت والخطاب ليشكل لوحة فنية مشبعة بالدلالات اللانهائية عن اغتراب الذات وتشظيها، ويتجلى ذلك من خلال عدة نقاط نناقشها في هذه الورقة البحثية كل عن حدى:

- 1- اللامعنى والمأزق الوجودي.
- 2- صناعة الذوات القلقة.
- 3- التسلية بالإزاحة والاستئصال.
- 4- اللاتناء.
- 5- الفوضى والرأسمالية.

1- مسلسل لعبة الجبار – الإطار والأفكار-

هو مسلسل عرضته شبكة نتفليكس للبث التدفقي في شهر سبتمبر 2021، ومن إصدار كوريا الجنوبية، يتكون من تسع حلقات، مدة كل حلقة ساعة ما عدا الحلقة الأخيرة مدتها نصف ساعة، يصنف ضمن الإثارة والمغامرة والدراما، مقدم لفئة الكبار فقط لاحتوائه على كثير من مشاهد الرعب القاسية، فقد كانت القاعدة الأولى للمسلسل مشاهد العنف، لذا انطلقت تحذيرات كثيرة من مشاهدته وقد أثار المسلسل جدلا كبيرا بين منصات التواصل الاجتماعي خلال الأسابيع الأخيرة من عام 2021 لاحتلاله المرتبة الأولى عالميا في قائمة الأكثر مشاهدة على منصة نتفليكس، ليكون بذلك المسلسل الأول الذي يحظى بتصدر قائمة أفضل عشر برامج تلفزيونية على شبكة نتفليكس في الـ 100، كما احتل المرتبة الأولى في أكثر من تسعين دولة في العالم¹.

لقد كسر المسلسل الرقم القياسي للمسلسلات الأعلى مشاهدة على نتفليكس واحتل المركز الأول لعدة أسابيع في الـ 100. متفوقا بذلك على المسلسل الرومانسي الأمريكي "بريد جرتون" وشاهد المسلسل 111 مليون مشترك خلال الأسابيع الأولى من عرضه على منصة نتفليكس وهي أكبر مكتبة للأفلام والمسلسلات الرقمية الأجنبية، كما تحتوي على مضامين تلفزيونية لا توجد على أي منصة أخرى، بل إن بعض المسلسلات تنجح خصيصا للمشاهدة عبر نتفليكس².

غير أن المسلسل تزامن مع انتشاره حملة نقد شرسة من طرف النقاد في كل العالم وفي كوريا ذاتها؛ إذ استهجنه الخبراء والباحثون وعلماء النفس والأساتذة الجامعيون، بسبب مبالغته في تصوير العنف، يقول النقاد الفتى إيهاب التركي "إن الدراما الآسيوية تحمل كثيرا من العنف، وربما تتفوق على نظيرتها الأمريكية في هذا الجانب، لأسباب عدة من أهمها انتشار مواضيع تتناول ألعاب الفنون القتالية، وأيضا تهاون الرقابة نوعا ما مع مشاهد العنف في أفلام الجريمة المنتشرة هناك³.

تدور أحداث المسلسل في تسع حلقات ضمن إطار تشويقي حول فتيتين، فئة المركز والسلطة تتسم بالشر والمكر والاستغلال والقتل، وفئة الهامش، مجموعة من المحبطين المكبلين بالديون، يتسابقون في ألعاب في جزيرة معزولة، ظاهرها ألعاب طفولية، غير أنها تسلك الطريق التدموي الأروع على الإطلاق حيث ينتهي الخاسر في أي مرحلة من مراحلها بالإقصاء موتا بشكل مرعب، فيتعاقد رعب الصورة مع رعب الفكرة ليشكل لنا عملا إبداعيا مميذا يظن المشاهد أنه يطرح فكرة المنافسة والربح والصراع من أجل البقاء، إلا أنه أعمق فكريا من ذلك، فهو يناقش موضوع النظام الرأسمالي الذي يسحق الكثير تحت عجلاته بأعنف صورة.

المسلسل كتلة من المعاني، لا يمكن القول بمعنى واحد يتمحور حوله بل هو منظومة كاملة متكاملة من الدلالات التي لا يمكن حصرها، ولعل أقواها وأوضحها دلالة مفرزات الرأسمالية؛ إذ يقوم على توجيه نقد بليغ للرأسمالية من خلال تسليط الضوء على نتائجها في مختلف المجتمعات، وأهم هذه النتائج الاغتراب.

فمنذ المشاهد الأولى للسلسلة نطالع تأثير الرأسالية المتوحشة على المجتمع الكوري وغيره من المجتمعات، حيث يخوض الكثير صراعا مريرا من أجل التخلص من الديون، فتكون لعبة الموت الحل بالنسبة لهم، 456 متسابقا، كلهم من الرازحين تحت عبء المديونية والفقر المدقع، وهكذا هو نمط حياة الأفراد داخل المجتمعات الرأسالية حيث السعي إلى جني المال هو الهدف المطلق مهما كان الثمن. وعليه يأتي المسلسل كنموذج تصويري ليفضح أنساق الهيمنة والاستبداد والاستغلال التي رسختها الرأسالية بشكل عمق صورة الاغتراب في المجتمعات.

2- قصة المسلسل:

يظهر بطل المسلسل وهو يواجه الكثير من المشكلات الاجتماعية (ديون-مرض أمه-طلاقه-ابتعاد ابنه عنه) إضافة إلى مطاردة رجال العصابات له، وفي غفلة من الزمن يأتي شاب غريب مهنم -الوسيط- يجلس بجواره فيعرض عليه مبلغا من المال إذا استطاع أن ينتصر عليه في لعبة يدوية، يجرب ويفشل عدة مرات ثم ينجح، وبعدها يعرض عليه الشاب الفوز بمبلغ طائلة إذا استطاع أن يفوز في مجموعة من الألعاب، ثم يعطيه بطاقة للاتصال.

يقرر البطل أن يتصل بالرقم المدون على البطاقة، ثم تأتيه سيارة ليركبها، وفور استقراره بها تنطلق غازات مخدرة لا يفيق منها إلا على سرير في قاعة ضخمة تحتشد بالأسرة ليجد نفسه يرتدي بنظالا وقيصا عليه رقم 456 رفقة 455 شخصا آخر يشاركون معه في هذه الألعاب.

تبدأ اللعبة ويطلبها الجميع لعبة أطفال كانوا يمارسونها في طفولتهم حيث يجري الجميع وصولا إلى خط نهاية الساحة الكبيرة في أثناء قول دمية عملاقة تظهر أمامهم "إشارة خضراء-إشارة حمراء" والتوقف عندما تصمت، وهذه قواعد بداية اللعبة، ومن لا يلتزم بها يتم إقصاؤه من اللعبة.

تحدث المفارقة عندما يتحرك أحدهم أثناء الصمت فإذا به يقتل رميا بالرصاص فورا، حينها يندهش الجميع ويذهلون ويسرعون بالفرار، فإذا بالقناصين ينهالون عليهم برمي الرصاص، فيقتلون كل من تحرك أثناء الصمت، حتى لا يبقى سوى 201 لاعبا بعدما قتل 255 مشاركا، فيتضح للمشاركين أن الإقصاء من اللعبة يعني الموت، وأنه كلما مات المتنافسون كلما امتلأت جرة الزجاج بالمال.

يبدأ المسلسل بكثافة تصويرية هائلة في مشهد المجزرة، ولعل هذا ما جعله أكثر تأثيرا في النفس من جملة وتشويقها من جملة أخرى وهي إحالة عبقرية من المخرج إلى أن الرأسالية تعتمد أسلوب الإبادة عن طريق سحق أغلبية البشر تحت عجلاها بأسلوب حصر المال في أيادي قليلة متسلطة، فصورة المجزرة ترتبط بصورة وحشية الرأسالية التي طالما أشعلت حروبا دامية وأزهقت أرواحا لأجل المال.

تتكون لعبة الحبار من ست مستويات كلها ألعاب أطفال، ولكنها تقضي الخاسر موتا.

القائمون على تنظيم الألعاب هم أيضا مشاركون يرتدون أقنعة وزيا موحدا لونه أحمر وغطاء وجه أسود يحمل أشكالاً هندسية مختلفة هي: المربع، الدائرة، المثلث، والقائد يرتدي الزي الرمادي بشكل كامل لا شكل فيه، أما المربع والدائرة والمثلث الرمادي فهي رموز ألعاب Playstation غير أننا نلاحظ غياب الرمز X، وهو رمز الخسارة أو الإقصاء والذي يعني الموت في المسلسل.⁴

3- الطاقم الفني للمسلسل:⁵

✓ الممثلون:

- سيونغ جي هون يؤدي الدور الممثل الكوري لي جونج جاي (دور البطل).
- تشو سانغ وو يؤدي الدور الممثل بارك هاي سو (دور قريب البطل المثقف)
- هوانغ جو هو يؤدي الدور (واي هاجون) دور رجل الشرطة الباحث عن أخيه المفقود.
- جانغ دو كسو يؤدي دور (هيو سونغ تي) دور البلطجي أحد أفراد العصابة.
- يا يونغ سو يؤدي دور (أوه يل نام) دور العجوز المريض صاحب اللعبة الخفي.
- هويون جونج تؤدي دور (كانغ سايبوك) دور النشالة.
- أنوبام تريباتي يؤدي دور علي العبدول
- غونغ يو يؤدي دور الوسيط
- يومي لي تؤدي دور جي يونغ
- لي بيونغ هون يؤدي دور فروتتان
- جو ريونغ كيم بدور هان مي نيو
- توم تشوي فروتتان
- لي سانغ هو دور دو جونج سو
- يو سونغ جو بدور بيونغ جي
- يانغ مال بوك دور المتسابقة رقم 453
- جون ديفيد مايكلز دور أحد الشخصيات vip
- جيفري جوليانو بدور أحد الشخصيات vip
- دانييل سي كنيددي دور أحد الشخصيات vip
- المؤلف والمخرج والمخرج: هوانغ دونغ هيوك
- إنتاج: 2021.09 نتيفلكس

4- الاغتراب:

يتجلى الاغتراب كشعور متأزم يصاحبه القلق والحزن، ولا يقتصر على فترة معينة، بل هو حالة لا تفارق المصاب به، ويزداد قوة أو ضعفا في بعض الأحيان، ولكنها في كل الأحوال تبقى ملازمة، هو حالة "يحس فيها الفرد بالانفصال عن الواقع والذات، فتحدث له ثورة داخلية تدفعه إلى الرفض والتمرد".⁶

فالاغتراب هو عدم التلاؤم مع المحيط الذي يعيش فيه؛ أي الانفصال عنه فكريا وثقافيا واجتماعيا، وجاء في تعريفه عند الأكاديميين بأنه "فقدان القيم والمثل الإنسانية والخضوع لواقع اجتماعي يتحكم فيه الإنسان ويستعبده حينئذ" أي أن الفرد يصبح رهين واقع يفقد فيه إدارة نفسه.

ويتفق الباحثون على أن هيجل كان أول فيلسوف وظّف مصطلح الاغتراب توظيفا فلسفيا متميزا، وارتقى بالموضوع إلى مرحلة التضج الفلسفي الحقيقي لهذا صار الاغتراب عند هيجل يعني: "أن يغرب الإنسان نفسه في طبيعته الجوهرية ليصل إلى حد التطرف في التنافر مع ذاته وقهرها بمعنى آخر أن يضع الإنسان شخصيته الأولى".⁸

إن مفهوم الاغتراب يتحدد عند هيجل من خلال قهر الذات والانفصال عنها فيضع من نفسه شخصا آخر، أما ماركس فالاغتراب عنده يصبح الفرد فيه تحت تأثير السلطة الطاغية مجرد وسيلة ولعبة بقوة خارجة عنه".⁹

وفي ظل التحولات الحضارية الهائلة، وتبدل النظم السياسية والانعطاف التكنولوجي النوعي أصبح الإنسان المعاصر أشد انفصالا واغترابا بشكل لم يسبق له مثيل سواء عن الطبيعة أو المجتمع أو الدولة أو الله أو حتى على نفسه وأفعاله، لم يعد إنسان هذا العصر قادرا على إقامة الجسور التي تصل بينه وبين الآخر المختلف المظاهر والمتعدد الأساء حتى أصبح عاجزا عن تحقيق ذاته ووجوده".¹⁰

فالاغتراب مظهر من مظاهر الإخفاق العميق والمتراكم للإنسان "والذي يؤدي إلى درجة من الإحباط والإحساس بالعجز والتضاؤل أمام قوة جارفة تجهض عناصر مقاومته الذاتية".¹¹

وفي ظلّ السلطان الضخم للإعلام في عصرنا، حيث تتركز الإنتاج المرئي في قبضة شركات ضخمة عابرة للحدود، نجح مسلسل لعبة الحبار الكوري (squid game) في نقل مظاهر تشطّي الذات الإنسانية واغترابها، وهو مسلسل لا يمكن وصفه بالشهرة، فقد تعدى ذلك بشكل غير مألوف، لقد صار هذا المسلسل هوس العالم في عام 2021، وفاق كل الإنتاجات السابقة شهرة وجاذبية وتأثيرا.

4-1- اللامعنى والمأزق الوجودي:

إن الإحساس بالضعف أمام الظروف الاجتماعية التي لا يمكن التحكم فيها ينجع عنه اليأس وعدم الرضى على الحياة بشكلها المطروح، فيكشف عن ذات معذبة متألمة فاقدة لمعنى الحياة، لذلك تعد إشكالية معنى الحياة أكثر الإشكاليات التي يواجهها الإنسان حيث يتجلى الاغتراب بأوضح صورة، ويرى (ألبيرو كامو)

أن المشاكل والمعاناة والمرض والقلق والخوف والفقد وعدم اليقين كلها عوامل تتآمر لجعل الوجود البشري مبهما وبلا معنى¹².

ولقد بات واضحاً أن المأزق الوجودي له صلة وثيقة بالنظام الرأسمالي، ويقدم مسلسل لعبة الجبار تصوراً مأساوياً لفئة محنة من فئات المجتمع، وهي الفئة المهمشة التي فقدت معنى الحياة وذلك من خلال شخصيات عديدة أولها شخصية البطل (سيونج جي هون) والتي أداها الممثل (لي جونج جاي) وتقدم هذه الشخصية صورة بليغة عن رجل فقد معنى الحياة حرفياً بسبب الأوضاع السيئة التي تحيط به، إضافة إلى الضائقة المادية التي تسبب فيها مصنع السيارات حيث يعد أحد إمبراطوريات الرأسمالية وقد تم فصله مع الكثير الآخرين من العمال لمجرد رغبة الشركة في تقابل النفقات، والمشهد يذكرنا بالشركات الضخمة مثل: (آبل- سامسونج) والتي يقف أصحابها الملمعون المتمقون فوق أجساد مئات الآلاف من العمال الذين يفنون أعمالهم بالفئات، ليصف هؤلاء المليارات بجوار بعضها، إضافة إلى هذا أمه مريضة بالسكري الحاد وتحتاج إلى عملية مستعجلة وزوجته طلقته وأخذت منه ابنته وسافت إلى و.م.أ ومن عظام المجتمع الرأسمالي أن يصبح الإنسان نفسه سلعة، وقد جسد البطل هذه الفكرة من خلال توقيعه وثيقة يتعهد فيها بالتنازل عن أعضاء جسده في حال عدم تسديد الديون التي يدين بها للعصابات، ومن حيث السمات الرئيسية للشخصية البطل رجل ذو مبادئ متردد وطيب وإن كانت الطيبة تنحدر إلى حد السذاجة أحياناً، اجتماعي يتم بالناس وبرفقته في اللعبة خاصة اهتمامه بالعجوز أو يل نام صاحب اللعبة الخفي.

ويركز العمل الدرامي على البطل كقوة محورية تحمل ثقل الاستغراق في الصراع والقلق والتناقض فتتشظى ذاته متخاصمة مع نفسها حتى يجزم المشاهد على أن استعادة البطل لتوازنه واستقراره الاجتماعي والمادي والعاطفي أمر مستحيل، خاصة حين تشد العقدة في مشهد تعرضه للسرقة من قبل النشالة في رهان الخيل، وهكذا يصور المخرج وضعية تراجيدية يعيشها البطل خاصة حين تعرض لأقوى أشكال الإذلال مقابل المال في محطة القطار حيث يعرض عليه شخص غريب وهو الوسيط المشاركة في اللعبة مقابل ربح عظيم، ويعتبر هذا المشهد بارقة أمل للبطل وللمشاهد كنوع من إعادة الثقة في الحياة واسترجاع معناها، إذ يعتقد أنها فرصة استعادة مكانته في البناء الهرمي للمجتمع، حيث المخاطرة من أجل تجاوز الفقر واستعادة معنى الحياة.¹³

لكن ينتهي به الأمر في عالم دموي يسوده نظام وهمي، حيث تتأزم الأمور، وتكبر فكرة القلق الوجودي داخل لعبة الموت التي يسيرها أقوياء تخلوا عن أخلاقهم ليستمتعوا بقلق الضعفاء والآلهة، حيث حولوا الحياة إلى مسرح من العبث الوجودي يفعلون ما يشاؤون وقت ما يشاؤون، إنه نوع من تعظيم الذات حيث تنغمس الذات المتعالية في اللهو والاستمتاع فتفرض على الذوات المتسابقة الصراع من أجل البقاء فقط، فيتعاظم بذلك القلق الوجودي، إذ يواجه كل متسابق الألعاب المميته بقلق وكره رهيب، لا يروم منها إلا البقاء على قيد الحياة، والخروج من المأزق الوجودي الذي وضع نفسه فيه هروباً من عبث الحياة.¹⁴

إنّ اللعبة تمثل موقفاً مأساوياً للذات المنشطية ممثلة في البطل حيث تحاربه قوانين اللعبة لترصد تقدمه أو تتهقره، والملاحظ أنّ العوائق تزيد في كلّ حلقة بشكل يزيد من مأساوية الموقف حيث يعتقد أن صديقه العجوز اللاعب رقم 1 واسمه (أوه يل نام) والذي يؤدي دوره الممثل (أوه يونغ سو) قد أقصى بالموت في لعبة الكرات الزجاجية حين غشه¹⁵، ثم حين يفقد صديقته (دور كانغ سايبوك) التي تؤدي دورها الممثلة (هويون جونغ)، ثم يضطر إلى مواجهة صديقه وقريبه (تشو سانغ وو) والذي يلعب دوره الممثل (بارك هاي سو)¹⁶ وقد نجحت هذه الشخصيات في نقل الحس المأساوي بطريقة مثيرة ومشوقة حيث تتعاضد الصورة والصوت والخطاب لتتشكل مشاهد بليغة مشبعة بدلالات لانهائية في المأزق الوجودي الذي يعيشه البطل.

2-4 صناعة الذوات القلقة:

لقد طغت ثقافة الصورة البصرية فاكتمست العالم وغزت العقول واستولت على القلوب، أما التراجيديا أو المأساة فمن أهم أشكال الدراما باستعراضها يؤس الحياة وأحداث الحزن والألم ويعد مسلسل لعبة الحبار من أنجح الأعمال الدرامية نقلاً للمأساة وكل مظاهر الاغتراب نقلاً دقيقاً بليغاً حيث رصدت له تقنيات باهرة من جهة، ونجح الممثلون في تجسيد الشخصيات ونقل حس القلق إلى المشاهد بكل تفاصيله. ويركز خطاب المسلسل على فكرة القلق كأحد مظاهر الاغتراب وأهم نتائج الرأسمالية، ويناقش إشكالية: كيف تصنع الذوات القلقة؟

تجمع لعبة الحبار أشخاصاً يوحدهم القلق والتوتر من الأوضاع التي يعيشونها ليزداد هذا القلق أثناء الكشف عن قوانين اللعبة التي يديرها أشخاص متسلطون يصنعون ذواتاً قلقة من الموت علاوة على القلق من المأزق الوجودي الذي يعيشونه خارج أسوار اللعبة وبهذه الفكرة يطرح المسلسل الجانب المظلم للنظام الرأسمالي حيث يفقد المرء السيطرة على عمله وقدرته على الاستقلال وتحديد علاقاته وتقرير مصيره فيولد الشعور بالاغتراب الذي يدفع إلى التساؤل والقلق حول وجوده ومصيره، يجسد الذات القلقة في مسلسل لعبة الحبار بشكل أكثر وضوحاً من الشخصيات الأخرى المتسابق (تشو سانغ وو) ويؤدي هذا الدور التجم الكوري (بارك هاي سو) وهي شخصية نموذجية للإنسان المثقف الذي، تجمعته قرابة مع البطل (سيونج جي) ويلتقيان في الجزيرة المعزولة داخل أسوار لعبة الموت بسبب تورطه هو الآخر في ديون كبيرة بعد حصوله على مبالغ مالية من عملاء الشركة التي يعمل بها.¹⁷

يطرح المسلسل من خلال شخصية (تشو سانغ وو) قضية مهمة تتمثل في قلق النخبة أمام تحديات الحياة في ظل النظام الرأسمالي، وكيف تقع هذه الفئة رغم ثقافتها ووزنها في المجتمع في فخ الديون، وهو طرح مهم يتعلق بمدى أهمية المثقف في المجتمع، فالمثقف ضمير الأمة وعمادها الذي تعول عليه في إيجاد الحلول لإصلاح خلل الأنظمة، لكن مسلسل لعبة الحبار يقدم لنا نموذجاً مغايراً للمنطق، نموذج المثقف المأزوم الذي يتساوى مع غيره من أبناء المجتمع في مربع الظلم والاستبداد والاستغلال والتهميش الرأسمالي.

شخصية (تشو سانغ وو) هي استعارة ناقدة لحالة نفس صيغة المثقف في المجتمعات الرأسمالية، حيث يقدم لنا وهو مكبل بالديون رغم ثقافته وذكائه لينتهي به الأمر في لعبة الانتحار، هناك حيث القلق، الاستنشاق البطيء، التفكير القاتل، وفي الأخير صرخة عالية، ثم جثة هامدة هذه المشاهد تختزل بؤس المثقف وعجزه أمام الرأسمالية التي حاربتة بقوانينها الصارمة المصحفة.¹⁸

يجد (تشو سانغ وو) نفسه في صراع مع الواقع يحاول الخروج والفرار من هزيمته، يشعر بالضيق، يتحسر على الماضي ويهرب منه يفكر في الحاضر ويتوجس منه، يترقب المستقبل بكرب عظيم وفي خضم كل هذا يزيده بؤسا أن يتساوى كضحية مع البسطاء من الناس بل حتى مع البلطجي والمجرم والسارق داخل أسوار اللعبة.

من خلال شخصية (تشو سانغ وو) يوجه المسلسل نقدا حادا للرأسمالية التي تثقل الأشخاص بالديون وتعمل على تعريضهم من الأخلاق، وذلك من خلال قوانين اللعبة التي تلغي كل العلاقات وتقضي على رابطة الدم (القربة بين البطل سيونغ جي وتشو سانغ وو) في الحلقة السادسة وهي حلقة ألغت الارتباط العاطفي بين الشخصيات المتحابّة وقضت على العلاقات.¹⁹

إذ يبدأ التناقض ويشعل الصراع بين الصديقين ويتباعدان إلى أقصى درجات التباعد بعد مشهد قتل (كانغ سايبوك) وهي صديقة البطل، أو بالأحرى متعاطف معها.²⁰

حيث ينكشف زيف المثقف الذي لا يفكر إلا بالمال، فيتنازل عن أخلاقه حين أقدم على القتل، وهنا يتجلى الاغتراب حرفيا باعتباره انسلاخا يعتري الذات فتصبح غريبة عن نفسها بصراعها مع أبعاد وجودها، البعد الاقتصادي والاجتماعي والثقافي والتاريخي والقيمي، إذ ينشد (تشو سانغ وو) المثالية بالفوز في اللعبة لكن واقعها وقوانينها تشوّه ذاته، إته الاغتراب عن القيم بالدخول في صراع دامي من أجل المال وهو نقد موجه من صناع المسلسل للرأسمالية التي تجرد البشر من إنسانيتهم على نحو متزايد، وتخلع من المثقف القيم والمثل التي أكتسبها.²¹

وينقل المشهد سقوط (تشو سانغ وو) في الحلقة الأخيرة أمام مواجهة (سيونغ جي) مشاعر الاستياء الناجمة عن شعوره بالندم حيال انفصاله عن القيم والعلاقات الاجتماعية، وسقوطه في فخ العدائية التي فرضتها قوانين اللعبة، فالرسالة تقول: "تصالح مع ذاتك لا تغترب عنها، ولا تنسلخ من إنسانيتك ورحمتك ولو وضعت أمام أسوء الاختيارات".

3-4- التسلية بالإزاحة والاستئصال:

لقد استحوذت الصورة السينمائية على العقول، وامتلكت حضورا وجمهورا واسعا، بفضل التقنيات التي تسخرها لتصوير تفاصيل الحياة التي نعيشها، فغالبا يبدو من الصعب إدراك أحداثها وأسرارها إدراكا تاما، لولا أنّ الصورة السينمائية تدهشنا بحقائقها، فتمدنا بأفاق المعرفة والإدراك أحيانا بشكل بسيط، وأحيانا أخرى

تحتاج إلى تفكيك عناصرها الإبداعية، لفهم القضايا المطروحة، ويقف مسلسل لعبة الحبار على صورة سينائية معقدة ومبسطة في آن واحد، مبسطة من حيث وضوح الأفكار العامة التي تطرحها ومعقدة من حيث الرموز التي تتضمنها، ومن هذه الرموز التي تمثل عنصر المفاجأة شخصية العجوز المتسابق رقم 1 (أوه يل نام) والتي يجسدها الممثل الكوري (يا يونغ سو)، وهو رجل عجوز في أرذل العمر يشارك في اللعبة من أجل الاستمتاع بآخر لحظات عمره (الخطاب المكشوف) والاستمتاع بمعاناة الأبرياء والضعفاء (الخطاب المبطن)؛ إذ يكشف المسلسل في الحلقة الأخيرة أنه صاحب لعبة الحبار والحرك الأساسي لأحداثها أما الضديّات والمفارقات فمن أساسيات خطاب الصورة السينائية من جهة، والتناقض والانشطار فمن سمات الذات المغترية من جهة أخرى حيث تصبح الذات مجردة من الشعور²².

وإنّ من أهم أسباب ضياع الذات وتشظيها هو فقدان الثقة، وفقد الثقة بالذات يوجهها إلى محاولة تحقيقها بأساليب أخرى وإن كانت أحد هذه الأساليب إهلاك الآخر، ففقدان الثقة بالذات هو صراع نفسي حاد، ينتهي عند فئات معينة إلى أذية الآخر لإثبات الوجود، ومن خلال شخصية (أوه يل نام) يطرح الكاتب فكرة التسلية بمعاناة الآخرين لتحقيق الذات كنوع من السادية السلبية.

غير أن الكاتب يمرر فكرته عن طريق إظهار القوة (السلطة والمال) في مظهر الضعف (العجز والمرض) وهي إشارة بليغة منه إلى أن الاستمتاع بمعاناة الآخرين هو أقصى مراحل الضعف والهوان حيث السعي المحموم إلى ترقيع الذات الممزقة والمغتربة وإثبات وجودها بأي أسلوب كان.

في اللعبة يشترك المتسابقون في الأوضاع البيئية، وتجمعهم مظاهر الاغتراب المختلفة (الديون، الفقر، القلق، الألم، الحزن، التوتر، الخوف، الترقب، العزلة، الحذر) وغيرها، ما عدا المتسابق رقم 1 الذي شارك في اللعبة ليستمتع بهذه المشاعر السلبية، غير أن الخطاب السينائي يمرر فكرة أن ما دفعه للمشاركة في لعبة الموت هو المشاعر ذاتها التي يعيشها المشاهد مع المتسابقين، فوصله إلى أعلى هرم السلطة (امتلاك الشركات العابرة للحدود) وامتلاكه المال غير المحدود، لم يشغفه من مرض الورم الخبيث في الدماغ، ما جعله يعيش في خوف وترقب وألم إلى حد الرغبة في جعل الآخر يشاركه ذات المشاعر، فكانت فكرة لعبة الحبار قدم صورته واضحة عن الاغتراب؛ إذ لا يقف عند مفهوم البعد والحنين، وإنما يتعدى ذلك إلى مظاهر أخرى حيث يعد انفصال الذات عن المجتمع وانسلاخها عن القيم والمبادئ أشد مظاهرها وأصعبها²³.

والعجز من مظاهر الاغتراب، وهو شعور الفرد بأنه يعجز عن تحقيق ذاته، فيلجأ إلى أساليبه أخرى يظن أنه بها يحقق ذاته، وإن كان هذا الأسلوب القمع والعنف لهذا اختار الكاتب لهذه الشخصية المنسلخة عن ذاتها العجوز (أوه يل نام).

4-4- اللاتماز

يرى ماركس أن الاغتراب أكثر شيوعا في المجتمعات الرأسمالية التي تتحكم فيها الآلة الحديثة وأدوات الإنتاج على حساب الفرد، فيتحوّل فيها الاغتراب إلى ظاهرة تكتسب صفة العمومية، حيث تحكم قوة غير إنسانية لجميع جوانب الحياة بما فيها مختلف المجالات الدينية والسياسية والمالية والعلاقات السائدة بين المرأة والرجل وبقدر ما تزداد الأشياء قيمة تنخفض قيمة الإنسان ويزداد فقرا وحرمانا في عالمه الداخلي.²⁴

فالرأسمالية تهدف إلى امتلاك وسائل الإنتاج بصفة فردية من طرف بعض الأشخاص (الاحتكار) فينقسم بذلك المجتمع وفق تراتبية غير عادلة وغير مصنفة، يتعاطى فيها القوي على حساب الضعيف، هذا القوي هو من يملك وسائل الإنتاج من مصانع وآلات يفرض أوامره على الضعيف الذي لا يملك، فتصبح العلاقة بينهما كالعلاقة بين العبد والسيد، ومن هنا تنشأ ثنائية المركز والهامش؛ إذ تعيش الطبقة العاملة محمّشة مضطهدة، لا يسمع أذن منها المركز الذي ينظر إليهم على أنهم مجرد زوائد لحماية تستحق الاستئصال فيقوم الصراع بين المركز والهامش، صراع يهدف إلى قهر إرادة الهامش وسحقه. فيجد المهتمش نفسه خاضعا لنموذج المركز محاصرا بأشبع صور الاستغلال، (فتمزقه الهموم والهواجس وينتهي به الأمر إلى الشعور بالاغتراب) فينقلب إلى ذات محملة باللامتناهي من مشاعر الاغتراب.

وفي مسلسل لعبة الحبار عمل المخرج على بناء شخصية درامية مغترية، وظف فيها كل الممكنات الإبداعية، تبلورت من خلالها محارة النباش في أعماق الذات البشرية المغترية لدى المخرج وهي شخصية علي العبدول المسلم والتي تمثل إحالة من المخرج على أن الاغتراب موجود في كل الثقافات والمجتمعات ويزاحم كل المعتقدات.

يؤدي دور شخصية علي الممثل الهندي (أنوبام تريباتي)، وهي شخصية استطاعت أن تنال تعاطفا كبيرا من الجمهور حول العالم فهو باكستاني مهاجر إلى كوريا الجنوبية بشكل غير شرعي رفقة أسرته بحثا عن الرزق وهربوا من الفقر ليتفاجأ بأن الوضع في كوريا أقصى وأصعب بكثير؛ إذ يعمل في مصنع ليفقد عدّة أصابع في حادث دون أن يتم تعويضه، ويتسبب في إصابة مالك المصنع إثر جدال على التعويض، ويفر بعد الحادث لكنه يقع فريسة الديون لسوء أوضاعه بعد هروبه من المصنع²⁵، ويلجأ إلى المشاركة في اللعبة، ويقتل في المرحلة - بسبب صديقه (تشو سانغ وو) الذي خدعه وغشه ليفوز هو في لعبة الكرات الزجاجية²⁶، ويركز المسلسل في شخصية علي على مدى تعاطفه وطيبته التي تهوي به إلى السذاجة فيسهل خداعه، وهي إحالة من المخرج أن الاغتراب يعتري كلّ الشخصيات، ويتمكن من كل الطبائع.

يطرح المخرج من خلال شخصية علي قضية الاغتراب وتأثيرها على المعتقدات ويمرر بعبقريّة مظهرها مما من مظاهر الاغتراب وهو اللاتماز، أمّا الاغتراب وتأثيره على المعتقدات، فعلي مسلم لكنه فقد قيمه الدينية بمشاركته في لعبة الانتحار، فوطأة الديون وسوء الأحوال المعيشية جعلته ينسلخ من قيمه الدينية التي تحرم

الانتحار والسير بالنفس في طريق التهلكة، وهذا مظهر من مظاهر الاغتراب الذي تسببت فيه الرأسالية؛ تعرية الأفراد من القيم والمفاهيم والمشاعر والقناعات الدينية.

أما اللاألتواء، فعلي نموذج للمهاجر المغترب، والمهاجرون المغتربون يطورون إحساسا قبيحا بعدم الالتواء، ويتوقعون حول الذات الحائرة القلقة حيث تتكسر فيهم حالة الفشل الذاتي في الاندماج، وينغلقون على الذات فيتشكل اللاالتواء ويتحول إلى حالة من الاحتقار الذاتي والشعور بالهوان والانهزام النفسي، لينتهي الأمر إلى الاستهتار بالنفس فيسهل عليهم وأدائها -المشاركة في لعبة الموت-

إن عدم الشعور بالالتواء من أشد أمراض العصر، شعور علي بعدم الالتواء للمجتمع الباكستاني جعله يهاجر، وشعوره بعد الالتواء للمجتمع الكوري جعله يشارك في لعبة الموت.

إن الالتواء من أهم الحاجات الوجودية للإنسان، ويعني الارتباط بالمجتمع والقدرة على الاندماج، وعندما يستمر الإنسان بالعيش فإنه يحتاج إلى الالتواء باعتباره من أساسيات الاستمرار والتطور، فلكي تنمو الذات لا بد أن تنمي، ثم يتشكل الالتواء في الشخصية ويتطور ليصنع ذاتا متكاملة راغبة في الاستمرار.

وفي المسلسل يناقش المخرج قضية اللاالتواء من خلال شخصية علي، وهي قضية مهمة، باعتباره - اللاالتواء- من أشد أمراض العصر، وفي المجتمع الرأسالي تشعر الطبقة المهمشة باللاالتواء، وهو شعور يشكل شخصية علي قبل الهجرة لسوء الأوضاع المالية وتطور بعد الهجرة لحدّة الأوضاع وتأزمها، بشكل جعله يمتن ذاته رغم قيمه الدينية، فتتحول إلى بنية نفسية متشظية ممزقة تعيش النقص والتمهيش، تشي بالقهر والشرح النفسي فتستسلم وتخضع لإرادة المركز، حيث انتهى الشعور باللاالتواء إلى الرغبة في الاستمرار فيشارك في لعبة الموت والتي يرى فيها موتا رحما في ظلّ حياة قدرة.²⁷

من خلال شخصية علي يفضح المسلسل أنساق الاغتراب والاستلاب والضياغ الذي تسببت فيهم الرأسالية.

5-4- الاغتراب والفوضى الخلاقة:

ينشط مصطلح الفوضى الخلاقة في حيز العولمة الرأسالية ويعود إلى أدبيات الماسونية القديمة، وهو يمثل طريقة تفكير العقل الاستراتيجي الرأسالي الغربي، ولم يطف على السطح إلا بعد غزو التحالف الدولي للعراق في 2003 في عهد الرئيس جورج دبليو بوش في تصريح وزيرة الخارجية "كونداليزا رايس" في شهر نيسان 2005 حين أعلنت أن الوم. أنها تنوي تشكيل شرق أوسطي جديد عبر نشر الفوضى الخلاقة.²⁸ والمقصود به كمصطلح رأسمالي إحداث عمليات تغيير في المجتمعات الأخرى التي تحوي منظمات إرهابية لصالح المجتمع الرأسمالي الغربي، وهو مصطلح يشابه مصطلح التدمير الإبداعي أو الهدم البناء.²⁹ أي أنه مصطلح يستعمل على أنه نوع من الإبداع الجديد.

وتعتبر نظرية الفوضى فرع من فروع العلوم تعنى بدراسة ظواهر الاضطراب والاحتلال واللاخطية، تعتمد نظرية الفوضى الأطروحة المتمثلة في أنّ الاستقرار عائق أساسي أمام التقدم، لذا لابدّ من التغيير، فالنظرية تقول أنّ خلق حالة من الفوضى وعدم الاستقرار يؤدي إلى بناء نظام جديد، حيث تعتمد للوصول إلى ذلك أسلوب دراسة النسيج واستغلال أي مشكلة قائمة لإحداث خلل في القوانين ومن ثمّ تحول الخلل إلى كارثة أمنية داخلية وعليه تعتمد الفوضى على عدة مراحل أولها:

- خلخلة حالة الجمود والتصلب غير المرغوب فيه، ثم المرحلة الثانية وهي:
- تحقيق حالة من الحراك والفوضى المربكة أما المرحلة الثالثة فهي:
- توجيه الفوضى وإدارتها للوصول إلى الوضع المرغوب فيه وأخيرا في المرحلة الرابعة تعتمد الفوضى الخلاقة على:

- التدخل لإخضاع الفوضى وتثبيت الوضع الجديد.³⁰

أما في أشكال تجليها، الفوضى تتجلى في أشكال متعددة مثل: الشكل الفردي الراض لكل تنظيم، وشكل المنظمات الفوضوية الصغيرة وشكل فوضوية العصابات.³¹ والمتتبع لفعاليات وأحداث هذا الزمان يجد أنّ الفوضى العارمة التي يستخدمها النظام الرأسمالي الليبرالي خلقت صراعات وعداءات في المجتمعات، بل على مستوى الذات نفسها كظهر من مظاهر الاغتراب، ففي ظل الفوضى تغترب الذات عن نفسها وتضيع وسط الصراعات وباعتبار الفوضى الخلاقة أهم أسلوب تعتمد الرأسمالية، لم يغفل مسلسل لعبة الجبار عن طرح هذه الفكرة واختار المخرج لطرهما شخصية البلطجي (هيو سونغ تي) ويؤدي الدور الممثل الكوري (جانغ دوك) وهو أحد أفراد العصابات متورط في سرقة رئيسه، فاضطر إلى المشاركة في لعبة الجبار هروبا من الموت وطمعا في الثروة، لكنه وجد نفسه وجها لوجه أمام الموت المروع في اللعبة الدموية فقرّر الاحتيال والتمرد ليحقق هدفه في النجاة والفوز حيث يظهر في الحلقة الرابعة³² (تمسك بالفريق) وهو يعيد الدخول في صف الانتظار للاستفادة من وجبة الطعام للمرة الثانية وتمثل الوجبة في حبة بيض مسلوقة وقنينة ماء غازي، على حساب المتسابقين الآخرين ما تسبب في حرمانهم من وجباتهم، الأمر الذي أدى إلى اشتعال الصراع بين البلطجي وأحد المتسابقين الذين لم يحصلوا على وجبة، غير أنّ ضرب البلطجي له بشكل مبرح أدى إلى وفاته، وخلال هذا الصراع لم يتدخل القائمون على تنظيم اللعبة، إلى غاية وفاة المتسابق حين حضروا بنعش لحمل الجثة وإيقاف النزاع الذي كاد أن يتوسع ويشمل البطل.

غير أنّ هذا الحل في النظام تم استغلاله من طرف القائمين على تسيير اللعبة واستخدموا البلطجي القاتل لنشر الفوضى عن طريق خلخلة حالة التكاثر والتلاحم الذي اعتمده المتسابقون من خلال "نظام

الفريق" فما إن تم إطفاء الأنوار بدأ فريق البلطجي بمهاجمة بقية المتسابقين وقتلهم، وهكذا تتجسد الفوضى الخلاقة في شكلين: الشكل الفردي المتمثل في البلطجي الذي رفض تنظيم الإطعام وقام بخرق القانون، وشكل المنظمات الفوضوية الصغيرة حيث شكل فريقا صغيرا لقتل أكبر عدد ممكن من المتسابقين الآخرين وهذه الفوضى اعتمدها القائمون على اللعبة لخفض عدد المتسابقين، واجتياز بقية الألعاب بأقل عدد ممكن ليسهل إبادتهم، فهي فوضى معتمدة لخلق عدد معين من المتسابقين³³.

في الحلقة الرابعة يتم تحقيق حالة من الحراك والفوضى المركبة بين فريق البلطجي وفريق البطل ما أدى إلى كارثة أمنية أسفرت عن مقتل الكثير من المتسابقين، وقد تم توجيه هذه الفوضى من قبل القائمين على اللعبة بإطفاء الأضواء، وعدم التدخل إلى حين الوصول إلى الوضع الجديد المرغوب، أين تم إضاءة المكان والتدخل من طرف العاملين على تسيير اللعبة وإخماد الفوضى، وبالتالي تثبيت الوضع الجديد -عدد أقل من المتسابقين- وهذه إشارة من صناع المسلسل إلى أن أسلوب النظام الرأسمالي في السيطرة على المجتمعات عن طريق نشر الفوضى وتوجيهها ثم التدخل لتثبيت نظام جديد موالي للنظام الرأسمالي الغربي المتمثل في الو.م.أ.

خاتمة

- ✓ انتهت الورقة البحثية إلى عدة نتائج أهمها:
- ✓ الخطاب المرئي هو الأكفأ على الإطلاق في تصوير تفاصيل الحياة وأسرارها والأفضل تأثيرا على المتلقي.
- ✓ الخطاب المرئي هو الوسيلة الأكثر شعبية لاهتمامه بكل أبعاد الحياة وظواهرها.
- ✓ الاغتراب ظاهرة اجتماعية تهدد التطور المنشود للمجتمع، وظاهرة نفسية تعصف بالذات البشرية وتعيقها عن الاستمرار.
- ✓ النظام الرأسمالي هو السبب الرئيسي في اغتراب الذات وتشظيها لعدم تقنيته للتراكم المالي.
- ✓ مفرزات النظام الرأسمالي وأهمها الاغتراب، مادة دسمة للكثير من الأعمال الدرامية الناجحة.
- ✓ مسلسل لعبة الحبار علامة فارقة في الإنتاج المرئي من حيث الأفكار المطروحة، وطريقة تقديمها بشكل جديد مخالف للنمطي.
- ✓ الأسلوب الدموي المروع هو القاعدة التي اعتمدها المسلسل تعبيرا عن وحشية النظام الرأسمالي من جهة، ووحشية الاغتراب من جهة أخرى.
- ✓ لعبة الحبار أو لعبة الموت هي إحالة من المخرج إلى الإبادة والسحق الذي تعتمده الرأسمالية.
- ✓ نجح مسلسل لعبة الحبار في نقل مظاهر إخفاق الذات الإنسانية وإحباطها وعجزها وتشظيها أمام عجلة الرأسمالية ومن ثم اغترابها.

- ✓ مسلسل لعبة الحبار ما هو إلا نموذج تمثيلي عن الإرهاب المسلط على الشعوب وتجارب القهر والإبادة المطبقة من قبل الرأسمالية.
- ✓ مسلسل لعبة الحبار قراءة ناقدة للأوضاع المأساوية التي آلت إليها الطبقة العاملة في ظل النظام الرأسمالي الذي وسع الهوة بينها وبين الطبقة البرجوازية.
- ✓ مسلسل لعبة الحبار يسلط الضوء على الأوضاع الاقتصادية السيئة وكيف تصنع الاغتراب.
- ✓ مسلسل لعبة الحبار قدم صورتين متناقضتين للاغتراب، الصورة النمطية المعروفة والمتمثلة في القلق، الضياع، الألم، البعد، وغيرها، وصورة كسرت النمطية مفارقة لما عهدناه وهي صورة الانسلاخ عن القيم والمبادئ الإنسانية ممثلة في العجز مالك اللعبة، وفي الباطني، باعتبار الباطنة خرق للقيم والمثل والأخلاق، حيث تصبح الذات غريبة عن نفسها مجردة من المشاعر والأخلاق
- ✓ قدم مسلسل لعبة الحبار مظاهر عديدة مختلفة للاغتراب كالخيرة، المأزق الوجودي، القلق، الهجرة، اللاتمازج، العجز، العزلة، الظلم، والباطنة وغيرها
- ✓ المسلسل سلط الضوء على ظاهرة القروض بالفائدة، القروض الربوية في الإسلام، وكيف أنها تعمل على محورين مختلفين حيث تزيد من فقر الفقراء، وتضخم ثراء الأغنياء.
- ✓ يطرح المسلسل فكرة أن الحياة في ظل النظام الرأسمالي تحولت إلى لعبة خطيرة مثل دمية إشارة حمراء، إشارة خضراء، حيث تتحكم فيها الأقلية المتسلطة التي تسحق وتبيد الأغلبية الكادحة.
- ✓ نجح المسلسل في إظهار آثار الاغتراب على النفس إذ يهدر كرامة الإنسان ويذلها من خلال مشهد تعرض البطل للضغف مرات عديدة من أجل المال ويفسد الأخلاق (مشهد المتسابقة هان مي نيو التي قدمت جسدها للباطني لتضمن نجاحها)، ويشوه الضائير من خلال شخصية العجز الذي يدير أحداث لعبة الموت، ومن خلال شخصية الباطني.
- ✓ يطرح المسلسل فكرة أن الاغتراب لا يعترف بالطابع؛ إذ يهاجم الطيب والخبيث والصالح والفساد، ولا يؤمن بالأديان فيعتري المسلم والمشرک ويغزو كل المجتمعات على حد سواء.
- المسلسل عمل إبداعي رصد له تقنيات باهرة وحشد له ممثلون بارعون، وطرحت فيه أفكار في غاية الأهمية، بأسلوب جديد مشوق ومثير، فكان علامة فارقة في تاريخ الإبداع الفني والخطاب المرئي لذا يستحق ما أحدثه من شهرة ونجاح.

هوامش:

- ¹ حنان وكيل: 21 أكتوبر 2021، مسلسل لعبة الحبار مجرد لعبة أم تجسيد لجحيم الرأسمالية المعاصرة: <https://neronet-academy.com/test/squid-game>
- وفاطمة محمد: قراءة في مسلسل لعبة الحبار: <https://mana.net/squid-gam>
- ² رضا عبد الواحد أميني: مشاهدة الشباب المصري الشرهة خدمات البث التلفزيوني عبر الأنترنت، مجلة علمية محكمة، جامعة الأزهر، كلية الإعلام، القاهرة، ع 55.
- ³ رامي أبو شهاب: أكتوبر 2021، مسلسل لعبة الحبار وعوامل الاكتساح: <https://www.alquds.co.uk>
- ⁴ بدر بن سعود: ماجي ولعبة الحبار: <https://elaph.com/Web/NewsPapers/2021/10/1455146.html>
- ومخاوف الحياة الحديثة هي سر شعبية مسلسل لعبة الحبار الجارفة إليكم التحليل النفسي لـ "Squid Game" <https://arabicpost.net15.06.2022>
- ⁵ ينظر: https://fr.wikipedia.org/wiki/Squid_Game
- ⁶ محمد الهادي بوطارن: 2020، الاغتراب في الشعر العربي الرومانسي (د.ط)، دار الكتاب الحديث، القاهرة، ص 47.
- ⁷ إقبال محمد رشيد صالح الحمداني، 2011، الاغتراب- التمرد فاق المستقبل ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن ص 85.
- ⁸ حسين جمعة: الاغتراب في حياة المعري وأدبه: مجلة دمشق، ع 1، ص 24
- ⁹ وابل نعيمة، 2013، الاغتراب عند كارل ماركس، (د.ط)، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، ص 59.
- ¹⁰ محمود رجب، 1993، الاغتراب - سيرة مصطلح - دار المعارف للطباعة والنشر، ص 08.
- ¹¹ بسام فرنجية، 1983، الاغتراب في الأدب حلیم بركات، مجلة فصول، ع 456، ص 209.
- ¹² البير كامو، 2014، الغريب، تر: محمد آيت حنا، ط1، منشورات الجمل، بيروت، لبنان، ص 33
- ¹³ ينظر مسلسل لعبة الحبار الحلقة الأولى
- ¹⁴ - المسلسل، الحلقة الأولى
- ¹⁵ - المسلسل، الحلقة السادسة
- ¹⁶ - المسلسل، الحلقة الثامنة والتاسعة.
- ¹⁷ - ينظر المسلسل، الحلقة الأولى والثانية.
- ¹⁸ - ينظر المسلسل الحلقة الأخيرة -9-
- ¹⁹ - ينظر المسلسل: الحلقة السادسة
- ²⁰ - ينظر المسلسل: الحلقة الثامنة
- ²¹ - ستيفن غريان برونز، 2016، النظرية النقدية- مقدمة قصيرة جدا-: تر: سارة عادل، مراجعة مصطفى محمد فؤاد، مؤسسة هنداي، ص 45.
- ²² - ينظر المسلسل: الحلقة الثانية
- ²³ - علي وطفة، 1998م، المظاهر الاغترابية في الشخصية العربية، مجلة عالم الفكر، مجلد 27، ص 242.

- ²⁴ - حلم بركات، 2006، الاغتراب في الثقافة العربية: ط1، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت، ص 37
- ²⁵ - ينظر المسلسل الحلقة الثانية
- ²⁶ - ينظر المسلسل الحلقة السادسة
- ²⁷ - ينظر المسلسل: الحلقة الثانية
- ²⁸ - فوضى الخلاقة، ويكيبيديا <https://ar.wikipedia.org>
- ²⁹ - نظرية الفوضى الخلاقة الأمريكية، 23/01/2014، الموسوعة السياسية،
- ³⁰ - الفوضى الخلاقة تهدم الشرق الأوسط - 09/11/2014، جريدة الحياة-مركز الفرات للتنمية والدراسات الاستراتيجية،
- ³¹ - المرجع نفسه.
- ³² - ينظر المسلسل الحلقة الرابعة
- ³³ - ينظر المسلسل: الحلقة الرابعة

✓ قائمة المصادر والمراجع:

✓ المصادر:

- مسلسل لعبة الجوار. منصة تنفليكس.

✓ المراجع:

✓ الكتب:

- 1- محمد الهادي بوطارن: 2020، الاغتراب في الشعر العربي الرومانسي (د.ط.)، دار الكتاب الحديث، القاهرة.
- 2- إقبال محمد رشيد صالح الحمداني، 2011، الاغتراب-التمرد فاق المستقبل-، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن .
- 3- وابل نعيمة، 2013، الاغتراب عند كارل ماركس، (د.ط.)، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع.
- 4- محمود رجب، 1993، الاغتراب -سيرة مصطلح- دار المعارف للطباعة والنشر.
- 5- أليير كامو، 2014، الغريب، تر: محمد آيت حنا، ط1، منشورات الجمل، بيروت، لبنان.
- 6- ستيفن غريان برونز، 2016، النظرية النقدية-مقدمة قصيرة جدا-: تر: سارة عادل، مراجعة مصطفى محمد فؤاد، مؤسسة هنداوي.
- 7- حلم بركات، 2006، الاغتراب في الثقافة العربية: ط1، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت.

✓ المجلات:

- 1- الفوضى الخلاقة تهدم الشرق الأوسط - 09/11/2014، جريدة الحياة-مركز الفرات للتنمية والدراسات الاستراتيجية.
- 2- حسين جمعه: الاغتراب في حياة المعري وأدبه: مجلة دمشق، ع 1
- 3- بسام فرنجية، 1983، الاغتراب في الأدب حلم بركات، مجلة فصول، ع 456، ص 209

- 4- رضا عبد الواحد أميني: مشاهدة الشباب المصري الشرهة خدمات البث التلفزيوني عبر الأنترنت، مجلة علمية محكمة، جامعة الأزهر، كلية الإعلام، القاهرة، ع. 55.
- 5- علي وطفة، 1998م، المظاهر الاغترابية في الشخصية العربية، مجلة عالم الفكر، مجلد 27، ص 242
- 6- نظرية الفوضى الخلاقة الأمريكية، 23/01/2014، الموسوعة السياسية.. <https://doi.org/>
- ✓ المواقع الالكترونية:
- 1- حنان وكيل: 21 أكتوبر 2021، مسلسل لعبة الحبار مجرد لعبة أم تجسيد لجحيم الرأسمالية المعاصرة: <https://neronet-academy.com/test/squid-game>
- 2- فاطمة محمد: قراءة في مسلسل لعبة الحبار: <https://mana.net/squid-game>
- 3- رامي أبو شهاب: أكتوبر 2021. مسلسل لعبة الحبار وعوامل الاكتساح: <https://www.alquds.co.uk>
- 4- بدر بن سعود: ماجي ولعبة الحبار: <https://elaph.com/Web/NewsPapers/2021/10/1455146.html>
- 6- مخاوف الحياة الحديثة هي سر شعبية مسلسل لعبة الحبار الجارفة .. إليكم التحليل النفسي لـ " Squid Game" - <https://arabicpost.net> 15.06.2022
- 7- الفوضى الخلاقة، ويكيبيديا <https://ar.wikipedia.org>