مجلة أنثروبولوجيا ISSN: 2437-041X
مجلد: 12 عدد: 01 السنة 2026 E-ISSN:2588-2325

الألعاب الالكترونية كفضاء ثقافي

Video games as a cultural space

قاسمي هدى*، جامعة باجي مختار-عنابة، houda.gasmi@univ-annaba.dz

تاريخ الإرسال: 2026/04/24 تاريخ القبول: 2026/06/19 تاريخ النشر: 2026/06/30

ملخص:

تجاوزت الالعاب الالكترونية اليوم كونها مجرد وسيلة للترفيه، لتصبح فضاء رقمي ثقافي يعاد فيه تشكيل المعاني، الهويات، العلاقات الاجتماعية والرموز الثقافية، فمن منظور الانثروبولوجيا الرقمية، لم تعد اللعبة الالكترونية مجرد منتج تقني، بل هي فضاء سوسيو- ثقافي ينتج ثقافة ولغة وأنظمة قيمية خاصة، وأيضا يتيح تجربة أدوار اجتماعية مختلفة، كما يساهم في إعادة صياغة مفاهيم مثل الجماعة. الانتماء، السلطة ..إلخ، فالألعاب الالكترونية تمثل مجالا مهما للبحث الانثروبولوجي لفهم التحولات الثقافية في العصر الرقمي، ومن هذا المنطلق جاءت هذه الدراسة للبحث في إشكالية كيف تعاد تشكيل عناصر الثقافة داخل هذا الفضاء الافتراضي الألعاب الالكترونية؟ وكيف يعاد تمثل الهويات عند الأفراد؟

وقد اعتمدت هذه الدراسة في جانبها الميداني على منهج الاثنوغرافيا الرقمية التي تعتمد على تكييف أدوات الانثروبولوجيا التقليدية لتتناسب مع البيئات الافتراضية، حيث استخدمت الملاحظة بالمشاركة من خلال مشاركة الباحث داخل عوالم الألعاب الالكترونية، وكذلك استخدمت تحليل المضمون لدراسة الرموز داخل اللعبة كدلالات ثقافية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية، فضاء ثقافي، فضاء رقمي، هوية رقمية، انثروبولوجيا رقمية.

* المؤلف المرسل (OORCID ID)

Abstract:

Today, video games have evolved beyond being mere tools for entertainment to become a digital cultural space where meanings, identities, social relations, and cultural symbols are reshaped. From the perspective of Digital Anthropology, video games are no longer viewed simply as technical products, but as socio-cultural spaces that generate their own cultures, languages, and value systems. These spaces allow for the experimentation with various social roles and contribute to the redefinition of concepts such as community, belonging, and authority. Consequently, electronic games represent a significant field for anthropological research aimed at understanding cultural transformations in the digital age. From this standpoint, this study explores the following problematic: How are cultural elements reshaped within this virtual space (video games)? And how are identities re-represented among individuals?

On the empirical side, this study relies on the Digital Ethnography methodology, which adapts traditional anthropological tools to suit virtual environments. The researcher employed Participant Observation by immersing themselves within electronic game worlds, as well as Content Analysis to study in-game symbols as cultural signifiers.

Keywords: Video games, Cultural space, Digital space, Digital identity, Digital anthropology.

مقدمة

شهد العالم خلال العقود الأخيرة تحولات عميقة بفعل الثورة الرقمية، تلك الثورة التي لم تقتصر آثارها على المجال التقني فحسب، بل تجاوزت ذلك لتمس البنى الاجتماعية والثقافية وأنماط التفاعلات الإنسانية، وفي سياق هذه التحولات ظهرت الألعاب الالكترونية بوصفها واحدة من أهم الظواهر الثقافية المعاصرة، بعدما تجاوزت وظيفتها التقليدية كوسيلة للترفيه، لتتحول الى فضاءات اجتماعية ورمزية معقدة، يعاد فيها تشكيل المعاني، الهويات، العلاقات الاجتماعية والرموز الثقافية.

لقد أدى التطور المتسارع للتكنولوجية الرقمية الى ظهور ما يعرف بـ "المجتمعات الافتراضية" أين يعيش داخلها ملايين الأفراد بشكل يكاد يكون دائم في فضاء الكتروني، يتبادلون الخبرات، ويبنون شبكات اجتماعية، ويشاركون في انتاج أشكال جديدة من الثقافات الرقمية. وتعتبر الألعاب الالكترونية من بين هذه الفضاءات الالكترونية، فهي فضاء الكتروني يضم مجتمعا الكترونيا له لغته الخاصة، قيمه، أنظمته الرمزية، وطقوسه الجماعية، ويجمع بين التفاعل الاجتماعي، التمثيل الرمزي والممارسة الثقافية،

وفي هذا الإطار بدأت الأنثروبولوجيا المعاصرة تتجه دراساتها نحو الفضاءات الرقمية باعتبارها فضاءات سوسيو ثقافية، حيث لم يعد الإنسان يعيش الحياة الواقعية فقط، بل أصبح يعيش داخل عوالم افتراضية تؤثر في إدراكه لذاته وللآخرين، ويؤكد Clifford Geertz أن الثقافة تمثل "شبكة من المعاني والرموز التي يصنعها الانسان ويعيش داخلها" وهو تصور يساعد على فهم الألعاب الالكترونية بوصفها أنظمة ثقافية قائمة على إنتاج المعنى والتفاعل الرمزي، كما تشير Sherry Turkle الى أن الفضاءات الرقمية تمنح الأفراد إمكانية إعادة تشكيل هوياتهم وتجربة ذوات متعددة داخل البيئات الافتراضية.

وتكتسي دراسة الألعاب الالكترونية أهمية كبيرة بالنظر الى انتشارها الواسع بين الفئات المختلفة للمجتمع، هذا الفضاء الافتراضي الذي أصبح يشكل جزءا من الحياة اليومية للأفراد، يساهم في إعادة تشكيل أنماط التواصل واللغة والانتماء، فألعاب مثل: PUBG Battlegrounds وFortnitr وLeague of legends هي فضاءات لا يكتفي فيها اللاعب باستهلاك المحتوى، بل يتعدى للمشاركة في انتاج ثقافة رقمية تقوم على الرموز، الطقوس، والقيم المشتركة.

انطلاقا من هذا المنظور تسعى هذا الدراسة للبحث في موضوع الألعاب الالكترونية من منظور انثروبولوجي، باعتبارها فضاء ثقافيا، في محاولة للإجابة عل الإشكالية التالية: كيف تعاد تشكيل عناصر الثقافة داخل هذا الفضاء الافتراضي؟ وكيف يعاد تمثل الهويات عند الأفراد داخله؟

I. الإطار المفاهيمي:

1. الألعاب الالكترونية:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم، والتي تعرض على شاشات التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، وقد تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخّصصة لها، بحيث تزّود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا

يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (قويدر، 2011، صفحة 116) هدفها إما التسلية، التعليم، أو هدف صحي مثل إعادة التأهيل للمصابين بأمراض حركية أو عصبية، تتم عن طريق أجهزة إلكترونية باستخدام المؤثرات البصرية والصوتية، لها قواعد تحدد كيفية اللعب، وتلعب بطريقة فردية أو جماعية، تعتمد على التحدي والمنافسة، هدفها في الغالب إتمام مهمة للانتقال من مرحلة لمرحلة أخرى، تعتمد على عنصر الخيال الذي يثير الدافعية والرغبة اللذان يحققان المتعة والتسلية. تتميز الألعاب الالكترونية بـ: السيطرة على الذات، التماثل مع الابطال، وكونها عالم وهمي.

2. الثقافة الرقمية:

مفهوم حديث نسبيا لارتباطها بالعصر التكنومعلوماتي، وهي حسب تعريف الجمعية الدولية لتكنولوجيا التعليم ISTE بأنها منظومة متفاعلة من الاستراتيجيات، المعارف، المهارات، المعايير، القواعد، الضوابط، الأفكار والمبادئ المتبعة في الاستخدام الأمثل والقيم للتقنيات الرقمية، واستثمارها بطريقة ذكية وآمنة، من خلال التحكم في الوصول الى المحتوى الرقمي وانتاجه عبر عمليات الاتاحة العادلة، والتوجه نحو منافع التقنيات الحديثة والحماية من أخطارها، وتعزيز المعرفة والممارسات المثلى. (بن زينب، 2019، صفحة 420) وقد أدت هذه الثقافة الى ظهور أساليب جديدة في التفكير .

3. الهوية الافتراضية:

هي مجموع الصفات والرموز والبيانات الرقمية الشخصية التي يصرح بها المستخدم، أو تبرز وجوده الافتراضي على صفحات الانترنت، بما تتضمنه من معطياته الشخصية، وكيفية استعراضه لذاته كالاسم، العمر، الوظيفة، الصورة وكل الآثار الرقمية التي تخلفها عمليات التواصل والتي تبرز في تلك الرموز التجريدية مثل: الإعجاب، المشاركة، التعليق، العضوية في المجموعات، المواقع المفضلة، مختلف الردود والتفاعلات والاستجابات الفورية مع المجموعات ذات الاهتمام المشترك، منشوراته ومشاركته للمواد والتحديثات التي يجريها على صفحات الانترنت ويتقاسمها مع الأصدقاء ...إلخ، والتي تعكس اهتماماته، تطلعاته وانتماءاته المهنية والعلمية، وتعكس بالضرورة مواقفه وحدود هويته الافتراضية التي اختار أن يتقاسمها مع الآخرين وأراد إطلاع الحشد الافتراضي عليها لتحقيق اشباعات معينة. (بوبكر و بولكوك، 2021، الصفحات 489-490) وقد ارتبطت الهوية الافتراضية بالعالم الافتراضي.

4. المجتمع الافتراضي:

مجتمع ناشئ ألف التعاطي مع الفضاءات السيبيرانية والتماشي مع التكنولوجيا الجديدة للهواتف والألواح الذكية بمرونة عالية، وتكاد تكون يومياتها وعلاقاتها منحصرة كليا في الفضاءات التواصلية الرقمية، هذه الفئة اندمجت بمركزية متناهية في فضاءات التفاعل الرقمي، واستجابت طواعية لسطوة الهواتف المحمولة والحواسيب المرتبطة بالعوالم الافتراضية، وباختصار هي جيل مغمور في طوفان رقمي. (بوبكر و بولكوك، 2021، صفحة 491).

5. الفضاء الافتراضي:

عرفه فريديريك مايور بأنه فضاء معلوماتي ذو بيئة تكنولوجية وإنسانية جديدة للتعبير وتبادل المعلومات، وهو بالأساس يتشكل من الأفراد الذين يجتمعون من كل الثقافات وبتنوع مجتمعاتهم الجغرافية، وكذا تعدد لغاتهم وأعمارهم، واختلاف مهنهم الاجتماعية، تربطهم بيئة تحتية اتصالية تسمح لهم بتبادل المعلومات ونقلها بطريقة رقمية. (بوفلاقة، 2016، صفحة 111) وفي تعريف آخر هو ذلك الفضاء الذي يوفر مساحة من خلال مواقع ومنصات وشبكات تسمح بالتواصل والتفاعل بين الأشخاص باختلاف هوياتهم وأجناسهم وثقافاتهم متخطين حدود الزمان والمكان، ويشكل الفضاء الافتراضي هنا مجالا يعكس كل التمثلات والمعاملات الواقعية في شكلها الالكتروني عبر وسائط رقمية تشكل الأنترنت النافذة التي من خلالها يتشكل هذا الحيز التواصلي (حسناوي، 2023، صفحة 70).

يمكن فهم الألعاب الالكترونية كفضاء ثقافي افتراضي من خلال تصور بيير بورديو لمفهوم الحقل الذي يشير الى فضاء اجتماعي منظم تحكمه قواعد وعلاقات قوة، فالألعاب الالكترونية تشكل حقولا رقمية لها قواعدها، وتسلسلها الهرمي، ورأسمالها الرمزي.

II. الإطار النظري:

1. الثقافة كنظام رمزي

يعتبر مصطلح الثقافة في الأنثروبولوجيا من أكثر المفاهيم اتساعا وتعقيدا في مفهومه، فقد شكل مدخلا أساسيا لفهم الانسان وسلوكه، ولقد ظهرت العديد من المحاولات للتعريف بالثقافة وفهم مكنونها باعتبارها الإطار الذي يفسر معنى السلوك الإنساني، حيث يعتبر تعريف ادوارد تايلور Edward Tylor من أشهر هذه التعريفات، حيث عرفها في كتابه المجتمع البدائي Primitive Culture الذي نشره في 1871 بأنها: "ذلك الكل المركب الذي يشمل المعرفة والمعتقدات والفن والأخلاق والقانون والأعراف والقدرات والعادات الأخرى التي يكتسبها الإنسان باعتباره عضواً في المجتمع"، (أبو زيد، 1998، صفحة 195) يكشف لنا هذا التعريف أن الثقافة لا تقتصر

فقط على المنتجات المادية والفكرية، بل تتعدى ذلك بكونها نسق اجتماعي مكتسب، يتضمن أنماط التفكير، التفاعل والقيم التي يتعلمها الفرد داخل الجماعة.

ثم تطور مفهوم الثقافة من وصفها مجموعة من العادات والتقاليد ...إلخ، الى اعتبارها نسق رمزي قائم على انتاج المعنى، ويعد الأنثروبولوجي كليفورد غيرتز Clifford Geertz (من أنصار الاتجاه الرمزي التأويلي) من أبرز الباحثين الذين ساهموا في ترسيخ هذا التصور، حيث يرى بأن الثقافة هي شبكة من المعاني التي ينسجها الانسان بنفسه، ثم يجد نفسه عالقا داخلها، (غيرتز، 2009، صفحة 82) غيرتز الذي اهتم بدراسة السياقات الاجتماعية التي يتم فيها إنتاج المعاني الثقافية، يتفق مع ماكس فيبر في اعتبار الأفعال الإنسانية لا يمكن فهمها من خلال السلوك الظاهر فقط، وإنما من خلال المعاني التي تمنحها لها الجماعة، فالثقافة اذن هي مفهوم سيميائي، يهتم بالرموز و المعاني التي تنتج داخل المجتمعات الانسانية وتظهر من خلال سلوكياتها.

وباعتبار الثقافة الرقمية شكل من أشكال الثقافة، فهي تقوم كما يشير Henry Jenkins على إنتاج المعنى من خلال إعادة تشكيل المحتوى، يظهر ذلك في الألعاب الالكترونية من خلال تطوير اللاعبين لاستراتيجيات خاصة، وإنتاجهم لرموز وتقاليد جماعية، ما يجعل هذه الفضاءات انساقا ثقافية قائمة بذاتها.

2. الحقل والسلطة:

يشير بيار بوردبو Pierre Bourdieu في حوار أجرته معه مجلة المفكر العربي المعاصر، العدد 37، ديسمبر 1985: "إن السلطة ليست شيئا متموضعا في مكان ما، و إنما هي عبارة عن نظام من العلاقات المتشابكة، ونجد أن كل بنية العالم الاجتماعي، ينبغي أن تؤخذ بعين الاعتبار، من أجل فهم آليات الهيمنة والسيطرة (بقوح، 2026)" ، كما يشير الى مفهوم الحقل، هذا المصطلح الذي يعتبر من أهم المفاهيم الأساسية في سوسيولوجيته، باعتباره فضاء اجتماعي منظم تحكمه قواعد خاصة، ويتنافس داخله الفاعلون على أشكال مختلفة من السلطة والرأسمال، "وأن امتلاك مختلف أشكال رأس المال تمثل رهانات وغايات الحقل(Chauviré & Fontaine, 2003) " ، فالحقل هو فضاء للصراع من أجل السيطرة على أشكال الرأسمال المختلفة.

من هذه التصورات لمفهومي السلطة والحقل، يمكن النظر الى فضاءات الألعاب الالكترونية الى اعتبارها "حقولا رقمية" تتضمن تراتيب اجتماعية، وآليات للسلطة والهيمنة، حيث تمنح "الرتب Ranks" داخل اللعبة مكانة أعلى للاعبين وبذلك تصبح المهارات التقنية شكل من أشكال "الرأسمال الرمزي" الذي يمنح صاحبه القدرة على قيادة وتنظيم الفريق، التأثير على

الآخرين، إقصاء اللاعبين الذين لا يحترمون قوانين اللعبة ...إلخ. وبذلك فهي تمنح صاحبها سلطة داخل المجتمع الافتراضي.

فالألعاب الالكترونية فضاءات تتضمن داخلها صراعات رمزية، تعكس أتماطا من الهيمنة الموجودة في الواقع الاجتماعي والتي يعاد إنتاجها داخل الفضاء الرقمي..

3. الهوية الرقمية:

بظهور الفضاءات الافتراضية التي أنتجت واقعا جديدا بقيم ومعايير واتجاهات جديدة، وانتقال جزء كبير من التفاعل الإنساني الى داخل هذه الفضاءات وما صاحبه من تحولات في العلاقات الاجتماعية والقيم الثقافية، أصبح مفهوم الهوية أكثر مرونة وأكثر تعقيدا، وتعد الباحثة شيري توركل Sherry Turkle من أبرز المفكرين الذين اهتموا بدراسة موضوع الهوية وتأثير التكنولوجيا الرقمية على هوية الفرد داخل المجتمع حيث ترى بأن البيئات الرقمية تتيح للأفراد تجربة ذوات متعددة داخل المجتمع الافتراضي، وتذكر ذلك في كتابها Life on the screen: "إن الأنترنت أصبحت مختبرا للهوية، حيث يستطيع الأفراد إعادة تشكيل ذواتهم بطرق متعددة." (Turkle, 1995, p. 180) ويظهر ذلك في الألعاب الإلكترونية من خلال محاكاة اللاعبين داخل الفضاء الرقمي لشخوص خيالية من إنتاجهم، تبنى من خلال تصوراتهم عن أنفسهم، لتشكل امتداد لذواتهم داخل الفضاء الرقمي. فالألعاب الالكترونية هي فضاءات افتراضية تتيح للأفراد إعادة تشكيل هويته بما يتناسب مع رغباته.

III. الإطار الميداني

اعتمدت هذه الدراسة في جانبها الميداني على المنهج الاثنوغرافي الرقمي باعتباره أحد المناهج الحديثة في الأنثروبولوجيا الرقمية، وهو منهج يهدف الى فهم الممارسات الثقافية داخل البيئات الافتراضية من خلال التفاعل المباشر مع الفاعلين داخلها، وقد تم توظيف تقنية الملاحظة بالمشاركة داخل فضاء الألعاب الالكترونية. إضافة الى تحليل المضمون الرمزي للعناصر البصرية واللغوية والتفاعلية باعتبارها حوامل للمعنى الثقافي والاجتماعي، وكذا تحليل التفاعلات الرقمية مثل التواصل الصوتي، والدردشة النصية .

وقد تم اختيار ثلاث ألعاب الكترونية تمثل أنماطا مختلفة من الفضاءات الرقمية وهي: لعبة Fortnit ولعبة PUBG Battlegrounds، ولعبة League of legends وهي من الألعاب الأكثر انتشارا بين الشباب، بالإضافة الى احتوائها على أنماط تفاعلية وثقافية متنوعة تسمح بدراسة أشكال إعادة تشكيل الثقافة والهوية داخل الفضاءات الافتراضية.

1. الألعاب الالكترونية كفضاء لإعادة تشكيل أنماط ثقافية

كشفت الملاحظات الاثنوغرافية أن الألعاب الالكترونية لم تعد مجرد وسيلة للترفيه، بل تعدت ذلك، حيث أصبحت فضاءات اجتماعية وثقافية متكاملة يعاد داخلها إنتاج الرموز والقيم والممارسات الجماعية، فاللاعب داخل اللعبة ليس فقط مستهلكا، وإنما أيضا فاعلا يشارك في إنتاج المعنى وتداوله.

وقد أظهرت الملاحظة بالمشاركة أن اللاعبين يقضون ساعات طويلة داخل هذه الفضاءات الرقمية، يتبادلون الخبرات، ويؤسسون علاقات اجتماعية، ويطورون أنماطا من التواصل والتفاعل تشكل في مجموعها لغة مشتركة تدخل ضمن ما يعرف بـ "الثقافة الرقمية".

- تطوير مفردات لغوية جديدة:

بينت الملاحظة بالمشاركة أن اللغة داخل فضاء هذه الألعاب تمثل أحد أهم العناصر الثقافية التي تعكس تشكل هوية جماعية رقمية، حيث ينتج الفاعلون داخل اللعبة قاموس لغوي خاص بهم، يتكون من مصطلحات وتراكيب لغوية وسياقات تعبيرية خاصة باللعبة وتكون هجينة تجمع بين عدة لغات كالعربية والانجليزية، نجد مثلا:

- كلمة loot تعني ممتلكات ومخزون الجنود الآخرين
- كلمة camper تعني الجندي الجبان
- كلمة revive تعني عندما يصاب أحد اللاعبين ثم يتم معالجته فيتحصل على فرصة ثانية في الحياة داخل اللعبة.
- كلمة carry تعني الشجاع الذي يستطيع محاربة الجنود وقتلهم لوحده.
- في إحدى جلسات الملاحظة داخل لعبة PUBG Battlegrounds استخدم اللاعبون عبارات مثل: دير rush بسرعة قبل ما تغلق الـ zone ، ويقصد بـ rush الهجوم المباشر والسريع على الأعداء، والـ zone هي الدائرة التي تتقلص بمرور الوقت وإذا بقيت خارجها تخسر حياتك داخل اللعبة، ومعنى الجملة قم بالهجوم بسرعة على الأعداء قبل أن تغلق منطقة الأمان.

يعكس هذا التداخل اللغوي ظهور لغة هجينة ناتجة عن التفاعل بين المحلي والعالمي، لغة مفهومة عالميا Gamer Slang تستخدم للتواصل السريع داخل اللعبة، كما أن هذه اللغة لا تؤدي وظيفة تواصلية فقط، بل تعمل كأداة للانتماء، إذ يصبح فهمها واستخدامها مؤشرا على الانخراط داخل الجماعة الرقمية، وقد تعدى استخدام هذه اللغة في التواصل اليومي بين

اللاعبين، ليتجاوز أحيانا حدود اللعبة الى الحياة الواقعية. حيث تمتزج اللغة اليومية بالمصطلحات الرقمية.

- الرموز الرقمية :

كشفت الدراسة أن الرموز البصرية داخل الألعاب الالكترونية تحمل دلالات ثقافية مهمة، تؤثر بشكل مباشر وغير مباشر على اللاعبين، فنجد مثلا رموز سحرية، رموز تمجد قوى خفية، رموز ماسونية العين الواحدة، الهرم، رموز مرتبطة بعبدة الشيطان، رموز مسيحية، رموز فرعونية ...الخ، هي رموز أيديولوجية ذات أبعاد عقائدية وثقافية تعكس مضامين معلنة وغير معلنة، تؤثر في إعادة تشكيل الوعي والسلوك لدى اللاعبين من خلال ترسيخ قيم وممارسات جديدة. فبعض الرموز ترتبط بالسعي نحو الهيمنة، توجيه المشاعر والمواقف السياسية او الاجتماعية للاعبين .

- القيم والمعايير داخل الألعاب :

أظهرت الملاحظة الميدانية أن الألعاب الالكترونية تشمل منظومة قيمية تشبه في بنيتها القيم الموجودة في المجتمع الواقعي، فداخل الألعاب الجماعية تظهر قيم التعاون والانضباط والالتزام الجماعي، خاصة في الألعاب القائمة على العمل الجماعي. ففي لعبة League of Legends يعتمد نجاح الفريق على التنسيق بين اللاعبين ما يجعل التعاون قيمة أساسية، وقد لوحظ أن اللاعبين الذين يرفضون العمل الجماعي يتعرضون للإقصاء أو الانتقاد من قبل بقية الأعضاء.

في المقابل، تعزز بعض الألعاب قيم المنافسة والفردانية، بحيث يصبح تحقيق الفوز أو رفع التصنيف الشخصي هدفا مركزيا، وقد أشار عدد من المشاركين الى أن "الرتبة" داخل اللعبة تمنح اللاعب شعورا بالاعتراف الاجتماعي، ما يعكس تحول الإنجاز الرقمي الى مصدر للمكانة الرمزية (كما سنبينه لاحقا).

كما أظهرت الدراسة وجود معايير غير مكتوبة تنظم التفاعل بين اللاعبين، مثل: احترام أدوار الفريق، عدم الانسحاب المفاجئ، مساعدة اللاعبين الجدد ...الخ، تعمل هذه المعايير كآليات لضبط السلوك داخل المجتمع الافتراضي، وهو ما يشير الى تشكل نظام اجتماعي رقمي له قواعده الخاصة.

- الطقوس والممارسات الجماعية:

كشفت الدراسة أن الألعاب الالكترونية تنتج طقوسا جماعية تشبه الطقوس الاجتماعية في الواقع، فاللاعبون يكررون ممارسات معينة بشكل يومي أو دوري، ما يمنحها طابعا احتفاليا

ورمزيا. ففي لعبة PUBG Battlegrounds يتحول الفوز النهائي الى لحظة احتفالية جماعية، حيث يستخدم اللاعبون رقصات أو حركات تعبيرية للتعبير عن الانتصار، أما في Fortnite فقد أصبحت "الرقصات" جزء من الثقافة الجماعية للاعبين، وتحولت الى طقوس رمزية تستخدم للتواصل و يناء شعور الانتماء للجماعة داخل المجتمع الافتراضي .

- السرديات والأساطير الرقمية :

تحتوي بعض الألعاب الالكترونية على سرديات تعيد انتاج أنماط أسطورية أو شخصيات تاريخية في قالب رقمي حديث، بحيث تمزج اللعبة بين شخصيات تاريخية حقيقة وسياق أسطوري (إغريقي، نوردي، ياباني ...إلخ)، مما يعزز التجربة الثقافية للعبة، ففي الكثير من الألعاب يظهر البطل شخصية أسطورية يخوض رحلة مليئة بالصعوبات والتحديات من أجل تحقيق الانتصار، ففي لعبة League of Legends تبنى الشخصيات وفق خلفيات سردية تمنحها أبعادا رمزية، حيث ترتبط بعض الشخصيات بالقوة أو الانتقام أو التضحية، أما في لعبة Fortnite فتقوم اللعبة على سردية البقاء داخل عالم فوضوي، وهي سردية تعكس القلق المعاصر المرتبط بالصراع والتنافس.

تؤدي هذه السرديات دورا مهما في إعادة تشكيل خيال اللاعبين، وكذا إعادة تشكيل وعيهم، فيصبح العالم الافتراضي فضاء لإعادة تمثيل المخاوف والرغبات الجماعية.

- الثقافة الاستهلاكية داخل الألعاب الالكترونية

أصبحت الألعاب الالكترونية جزءا من الثقافة الاستهلاكية المعاصرة، أين تتحول العناصر الرقمية الى سلع ذات قيمة رمزية واقتصادية، ففي لعبة Fortnite ينفق اللاعبون أموالا حقيقية لشراء أزياء أو رقصات رقمية، رغم أنها لا تمنح أي تفوق تقني داخل اللعبة، ويعكس ذلك تحول الاستهلاك الرقمي الى وسيلة للتعبير عن الهوية والمكانة.

كما تعتمد الألعاب الحديثة على استراتيجيات تشجع الاستهلاك المستمر مثل: العناصر المحدودة زمنيا، المواسم الرقمية، الصناديق العشوائية ...إلخ، تؤدي هذه الممارسات الى خلق رغبة دائمة في اقتناء العناصر الجديدة، ما يعكس منطق الرأسمالية الرقمية القائمة على الاستهلاك الرمزي في الفضاءات الافتراضية

- التراتبية الرقمية

أظهرت الملاحظة الإثنوغرافية أن هناك تراتبية اجتماعية ورمزية في فضاء الألعاب الإلكترونية، ففي لعبة BUBG Battlegrounds و League of Legends يرتكز ترتيب اللاعبين على عدة معايير منها: مستوى المهارة، عدد الانتصارات، الرتبة أو التصنيف، الخبرة داخل اللعبة،

امتلاك عناصر رقمية ...إلخ، هذه التراتبية ليست فقط مجرد تصنيف تقني، بل تمثل محدد للمكانة والاعتراف داخل مجتمع اللعب، فاللاعب الذي يمتلك رتبة اعلى تكون له سلطة داخل الفريق، إما من خلال قيادة المجموعة، توجيه اللاعبين ...إلخ. وتصل أحيانا حتى لفرض أسلوب لعبه على الفريق، وتكون له السلطة في اتخاذ القرار، يقول أحد اللعبين: "اللاعب الذي يمتلك Rank عالي يمتلك سلطة أكبر داخل اللعبة"، وهذا ما سماه بيير بورديو "الرأسمال الرمزي" حيث تصبح المهارات الرقمية مصدر للسلطة والهيمنة داخل المجتمع الافتراضي. كما نجد في لعبة Fortnite لا تمثل الـ "skins" مجرد عناصر تجميلية، بل تتحول الى رموز للمكانة والتميز، فاللاعب الذي يمتلك عناصر نادرة يحظى باعتراف ضمني من الآخرين، ما يجعل الرموز الرقمية وسيلة لإعادة إنتاج التراتبية الاجتماعية داخل الفضاء الافتراضي. إذن ففي داخل فضاء الألعاب الإلكترونية يعاد إنتاج أنماط من التراتبية والتقسيم الرمزي الاجتماعي.

2. إعادة تمثل الهوية داخل الألعاب الالكترونية

لا تكتفي الألعاب الالكترونية بإنتاج أنماط ثقافية، بل تتعدى الى إعادة تشكيل الهوية الفردية والجماعية، فاللاعب يعيد بناء ذاته وفق قوانين ومعايير المجتمع الافتراضي .

— الهوية بين الواقع والافتراض :

أشار بعض المشاركين إلى أنهم يشعرون بثقة أكبر داخل اللعبة، خاصة عندما يلعبون أدوارا قيادية داخل الفرق، فالألعاب الالكترونية تمنح للأفراد إمكانية تجربة شخصيات وهويات بديلة قد لا يستطيعون التعبير عنها في الواقع كما أشرنا سابقا. لكن الاستخدام المفرط لهذه الألعاب يبين وجود تداخل مستمر بين الهوية الواقعية والهوية الافتراضية، ينتج بعد ذلك صعوبة الفصل بين الواقع والافتراضي .

— الانتماء والمجتمعات الافتراضية:

تنتج الألعاب الالكترونية أشكالا جديدة من الانتماء الاجتماعي، فاللعب داخل الألعاب الجماعية يعزز شعور الاتنماء الى جماعة رقمية، والتي تعمل على خلق شعور بالهوية المشتركة من خلال: اللغة الخاصة، الرموز والطقوس المشتركة، وكذا التعاون الجماعي، الدعم الاجتماعي ...إلخ، وهذا ما يجعل الأفراد اللاعبين يخصصون وقتا أكبر للتفاعل مع أصدقائهم داخل الفضاءات الافتراضية مقارنة بعلاقاتهم الاجتماعية الواقعية، وهذا ما يفسر التحول الذي أحدثته الفضاءات الرقمية في شكل العلاقات الاجتماعية.

— الأفاتار والتمثيل الرمزي للذات :

تبرز أعمال Sherry Turkle الطبيعة المرنة للهوية في الفضاءات الرقمية، حيث تتيح هذه البيئات للأفراد اختبار هويات متعددة، فالأفاتار ليس مجرد شخصية افتراضية وإنما امتداد للذات أداة لإعادة تشكيلها. صرح أحد المبحوثين: "اللعبة تعطيني ثقة لا أجدها في الواقع، قد أكون قائد الفريق واتكلم بكل حرية"

يمثل الأفاتار Avatar أو "الممثل الرقمي" أكثر من مجرد صورة بصرية رقمية، فهو تجسيد رمزي للذات وامتداد رقمي لها داخل العالم الافتراضي، ينقل من خلاله اللاعب تصوراته وانفعالاته الى داخل الفضاء الافتراضي، من خلال شكل الافاتار، لباسه وحركاته، فالأفاتار هو تجسيد للاعب داخل الفضاء الافتراضي .

قد يستخدم الأفاتار لتجسيد نسخة مثالية للشخص، تكون أكثر جاذبية، أكثر ثقة أو أكثر اجتماعية لتعويض النقص في المظهر أو الشخصية في الحياة الواقعية، كما قد يعالج فقدان السيطرة في الواقع، حيث يمتلك الشخص القدرة الكاملة على التحكم في صورته وأفعاله وهو ما يفتقده غالبا في الواقع، خاصة لمن يعانون من ظروف اجتماعية، جسدية أو نفسية صعبة. كما قد يوفر ملاذا آمنا للمشاعر، حيث يمكن للشخص خوض تجارب جديدة دون خوف من العواقب المباشرة .

وقد يستخدم الأفاتار كبديل لشخصية اللاعب يعوض من خلاله ما فقده في هويته في الواقع. لكن كلما زاد اعتماد الفرد على صورته المثالية الافتراضية زاد شعوره بالضيق والتعاسة عند العودة للواقع، مما يخلق صداما بين "الذات الافتراضية" و "الذات الحقيقية"، كما أن الانغماس الشديد في التواصل عبر الأفاتار يضعف المهارات الاجتماعية الواقعية مما يؤدي الى الوحدة والشعور بالغربة عن المجتمع الواقعي.

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة الى أن الألعاب الإلكترونية تمثل فضاءات مهمة في انتقال الرموز والقيم الثقافية والاجتماعية، من خلال إعادة إنتاج ونشر أنماط جديدة من طرق التواصل، الممارسات، السلوكات، الطقوس، المعايير، القيم الاجتماعية كالفردانية، الإنجاز الشخصي، السعي نحو التميز ...إلخ، الهويات، قد تنتقل هذه الأنماط من الفضاء الافتراضي الى الممارسات اليومية للاعبين في الواقع المعاش، كما قد تنتقل بعض الأنماط الثقافية المحلية الى داخل الفضاء الافتراضي مثل استخدام لغة أو لهجة محلية داخل اللعبة أو تشكيل جماعات رقمية قائمة على الانتماء الثقافي المشترك. فالألعاب الالكترونية أصبحت وسائط ثقافية عالمية حيث تساهم في إعادة تشكيل

أنساق ثقافية قائمة بذاتها في ظل العولمة الرقمية، أين أصبح المعاش داخل فضاء افتراضي عالمي مشترك.

الخاتمة

سعى هذا البحث لدراسة الألعاب الإلكترونية من منظور أنثروبولوجي، باعتبارها فضاءات رقمية يعاد فيه تشكيل المعاني، الهويات، العلاقات الاجتماعية والرموز الثقافية، وقد أظهرت النتائج أن الألعاب الالكترونية لم تعد مجرد وسيلة للترفيه والتسلية، وإنما تعدت ذلك لتصبح أنظمة ثقافية قائمة على لغتها الخاصة، رموزها، قيمها، وطقوسها الجماعية، بالإضافة الى أتماط معقدة من التفاعلات والأدوار الاجتماعية، كما بينت النتائج أن هذه الفضاءات الافتراضية تنتج أشكالا جديدة للانتماء والاعتراف الاجتماعي، وتسمح للأفراد بإعادة إنتاج ذواتهم من خلال تشكيل هويات جديدة تعبر عن رغباتهم وطموحاتهم.

هذه النتائج تعكس التحولات الثقافية المرتبطة بالعولمة والرقمنة، والتي أنتجت لنا بيئة افتراضية معاشة توازي البيئة الواقعية، بيئة افتراضية تتجاوز بعدها التقني، لتتضمن قيما رمزية واجتماعية وثقافية. ومن هنا وفي ظل التحول المتزايد نحو الحياة الرقمية صار من الأهمية توسيع مجالات البحث الأنثروبولوجي لتشمل الفضاءات الرقمية باعتبارها حقولا ثقافية واجتماعية حقيقة.

قائمة المصادر والمراجع

المراجع باللغة العربية

1. أحمد أبو زيد: تايلور، سلسلة نوابغ الفكر الغربي، دار المعارف، مصر.
2. كليفورد غيرتز: تأويل الثقافات، ترجمة محمد بدوي، المنظمة العربية للترجمة، لبنان، 2009.

مقالات

1. بن زينت فاطمة: فضاءات المطالعة اليومية ودورها في تفعيل ونشر ثقافة المعلومات والثقافة الرقمية، المجلة العربية للأرشيف والتوثيق والمعلومات، س 23، العدد 46.
2. هشام بوبكر، دليلة بولكلوك: الهوية الافتراضية واقع وتحديات، مجلة البحوث والدراسات الإنسانية، المجلد 15، العدد 01، السنة 2021.
3. بوفلاقة كريمة: تمثلات الأنا الجزائري في الفضاء الافتراضي دراسة تحليلية لعينة من منتديات الجلفة خلال الفترة من ماي الى نوفمبر 2015، مجلة الحكمة للدراسات الفلسفية، مركز الحكمة، المجلد 04، العدد 08، الجزائر، 2016.

أطروحات

1. حسناوي مهدية: دور الفضاء الافتراضي في تحسين صورة المؤسسة دراسة تحليلية ميدانية للموقع الالكتروني الرسمي لجامعة 8 ماي 1945 قالمة، أطروحة دكتوراه، قسم الاعلام والاتصال وعلم المكتبات، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قالمة، الجزائر، 2023-2023.
2. قويدر مريم، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال - دراسة وصفية تحليلية على عيّنة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة - رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، 2011.

مواقع الأنترنت:

1. محمد بقوح: نظرية السلطة الرمزية عند بيير بورديو، موقع أنتروبوس، https://www.aranthropos.com/2-نظرية-السلطة-الرمزية-عند-بيير-بورديو

المراجع باللغة الأجنبية

1. Sherry Turkle : Life on the screen : identity in the age of internet, Simon & Schuster, New York, 1995.
2. Chauviré Christiane, Fontaine Olivier: Le vocabulaire de Bourdieu, ellipses, Paris, 2003.