

دور جماعات التأويل في تلقي الشباب للمحتويات العنيفة لألعاب الفيديو- دراسة ميدانية في إقليم ولاية بجاية

The Role of Interpretation Groups in Young's Reception of Violent Video Game Contents-A Field Study In The Province of Bejaia.

أ. كنزة دالي / جامعة بجاية
Kenza Dali/ University of Bejaia

ملخص:

يندرج مفهوم التلقي بين التأويلات والهويات بحيث لا تنحصر إشكالية التلقي في مجرد تأويل الرسالة وإنما تتعداها إلى إرهاصات البحث عن كيفية استعمال الجمهور للوسائط الاتصالية المختلفة ودور المضامين المنقولة عبرها في بناء حياتهم اليومية. في هذا السياق، هدفت الدراسة إلى الوقوف على دور الأسرة كأحد جماعات التأويل، في تلقي المضامين العنيفة لألعاب الفيديو من طرف عينة من أطفال وشباب مدينة بجاية. وقد بينت نتائج الدراسة الميدانية أن لمؤسسات التنشئة الاجتماعية -الأسرة تحديدا- دور في إنتاج المعنى من طرف المشاركين الشباب في ألعاب الفيديو ذات المحتويات العنيفة حيث يمكنها تجسيد أدوار السيطرة أو التفاوض أو المعارضة في هذه الصيرورة التأويلية.

الكلمات المفتاحية: التلقي؛ جماعات التأويل؛ الأسرة.

Abstract:

The concept of reception involved interpretations and identities, so the problematic of reception is not limited to the simply interpretation of the message, but goes beyond it to the precursors of researching how the public uses the various communication media and the role of the contents

transmitted through them in building their daily lives. In this context, the study aimed to identify the role of the family as one of the interpretation groups, in receiving the violent contents of video games from a sample of children and youth in the city of Bejaia. The results of the field study showed that the institutions of socialization - the family in particular - have a role in producing meaning by young participants in video games with violent content, as they can embody the roles of control, negotiation or opposition in this interpretive process.

Keywords : reception ; interpretation groups ; family.

مقدمة:

مرّت المجتمعات البشرية بعدّة مراحل عبر الزّمن سمحت بتطوّر أشكالها وأنماطها. فبعد الحديث عن المجتمعات التّقليديّة والحديثة والمجتمعات الصناعيّة، صار العالم يوجّه اهتمامه نحو ما يُعرّف بمجتمع المعلومات.

في الوقت الرّاهن، خلق انتشار تكنولوجيّات المعلومات والاتّصال تحديّات جديدة على جميع الأصعدة وجعل اهتمام العام والخاص ينصبّ حول تأثيرها على المجتمع وخاصّة فئة الشّباب، وهذا من خلال تناول عدّة إشكاليّات مثل تأثيرها على المبادلات التّجاريّة، مدى مساهمتها في المشاركة السّياسيّة وانتشار الدّيمقراطيّة، العلاقات الاجتماعيّة... الخ. هذا الاهتمام خلق رصيّدا معرفيّا غزيرا حول الموضوع على شكل نظريّات ودراسات ميدانيّة، لكنّ الاهتمام بقي منصّبا على التّلفزيون وعلى العالم الغربيّ بشكل خاصّ. وحتىّ الدّراسات الضّخمة حول العالم والتي شملت دول العالم الثّالث لم تنطرق إلى الجزائر، بما فيها تلك التي كانت تحت إشراف هيئة الأمم المتّحدة.

وعلى الصّعيد المحلّيّ، نجد اهتماما أكبر حول التّلقي من طرف الباحثين الجزائريين المتخصّصين في اللّغات والدّراسات الأدبيّة، والّذين لا يتطرّقون إلى

إشكالية الآثار. في حين أنّ المتخصّصين في العلوم الإنسانية يتّجهون مباشرة نحو دراسة الآثار، دون الاهتمام بالرسالة المرسلة كما صيغت من طرف المرسل.

في هذا السياق، قمنا بدراسة في إطار التّحضير لنيل درجة الدكتوراه كمحاولة لتسليط الضّوء على هذه العلاقة التّفاعليّة بين ألعاب الفيديو، الفرد والمجتمع. وهي تندرج ضمن دراسات التّلقّي من جهة، وتهتمّ بظاهرة العنف من جهة أخرى. وتستند في نفس الوقت على نظريّات الاتّصال ونظريّات علم الاجتماع التّربويّ.

1. الإشكالية:

في محاولة من الباحثين لمعرفة ما إذا كان الجمهور قادر على استيعاب الرسائل الضّمنيّة التي تبثّها وسائل الإعلام والاتّصال، تكوّنت عدّة مراحل من البحوث الاجتماعيّة التي تسمى «الدراسات حول التّلقّي»، والتي انطلقت من دراسة آثار وسائل الاتّصال على الجمهور وأدّت إلى ميلاد تيّارين سادا ما بين سنوات 1940 و1960 ويتعلّق الأمر بكلّ من التّيّار النّظريّ والتّيّار الأميريقيّ.

فيما يخصّ التّيّار النّظريّ، فهو ذو توجّه نقديّ يمثّله منظّرون يرون أنّ لوسائل الاتّصال آثار قويّة وأنّ الجمهور يتّبع سلوكا وفق ما تريده طبقة مهيمنة، فأثار وسائل الاتّصال الجماهيريّة على المتلقّين مباشرة. ولقد تمادى أنصار هذا التّيّار في إلحاق سلوك المجتمع الجماهيريّ بما يعرض على شاشات التّلفزيون أو يسمع في الإذاعة أو يقرأ على صفحات الجرائد. وعلى النّقيض، اعتبر التّيّار الأميريقيّ أنّ أثر وسائل الاتّصال غير مباشرة ومحدودة وأهملوا بذلك دراسة الآثار على المدى البعيد وتلك التي تترتّب عن التّعرّض لمدة طويلة لمحتويات وسائل الاتّصال.

في مطلع سنوات 1960 ظهر "تيّار الاستعمالات وإرضاءات الجمهور" حين أدرك الأمريكيّون النّقائص الموجودة في التّيّار الأميريقيّ، حيث قلبت الإشكالية إلى البحث عن أثر الجمهور على وسائل الاتّصال باعتبار أنّ هذه الأخيرة تتكيّف حسب

رغبات جمهورها، انتماءاته العرقية، جنسه، دينه، ثقافته... إلخ. بدلا من البحث عن أثر وسائل الاتصال الجماهيرية على سلوك الجمهور. فالجمهور حسبه يقوم بتلبية حاجياته التي هي ممنوعة في الحياة الاجتماعية أو مستحيلة عن طريق وسائل الاتصال الجماهيري وتناسى بهذا هذا التّيّار أنّ وسائل الاتصال لها كذلك قدرة على خلق حاجيات جديدة للجمهور.

في هذا الإطار، نشأ ما بين سنتي 1960 و1970 تيّار جديد في انجلترا سُيّي بـ "الدراسات الثقافية" والذي اهتمّ بالأبعاد الثقافية، الرّمزية والسوسيوسياسية لظاهرة تلقي الرّسالة الإعلامية. وهو يعتمد في تحليلاته على علم الدلالة (السيمولوجيا) وعلم الاجتماع ويأخذ بعين الاعتبار كلاً من الرّسالة كما صاغها المرسل والرّسالة كما تلقاها المرسل إليه، فتوصّل الباحثون وعلى رأسهم "ستيوارت هول" إلى نتيجة مفادها أنّ وسائل الاتصال لها القدرة على فرض تمثّلات على جمهورها الذي يقوم من خلالها ببناء الواقع اليوميّ.

وانطلاقاً من سنوات الثمانينيات، أخذت الدراسات حول التّلقي منحرجاً آخر يرى أنّ ما يؤثّر فعلاً على الجمهور ليس الرّسالة المبنية ولا الرّسالة المرسلّة وإنّما هو الرّسالة المتلقّاة، لأنّ المتلقّي يقوم بتأويل الرّسالة عن طريق التّفاعل ومناقشتها مع غيره. وعليه، يعتبر الفرد عنصراً فعّالاً في العملية الاتّصالية وليس مجرد متلقٍ كما كان يُعتقَد وله درجة من الحرّية في تفسير الرّسائل كما كان يراه الإمبريقيون بداية من أعمال "بول لازارسفالد" حين أبرز دور رواد الرّأي في العملية الاتّصالية. و من جهة أخرى، تمكّن تيّار "الاستعمالات والارضاعات" من تجاوز الاتّجاه النّفسيّ المبالغ فيه، و اعتبر لأوّل مرّة أنّ المتلقّي كائن اجتماعيٌّ وليس كائناً غير فعّال و غير مقاوم لما يعرض عليه من خلال وسائل الإعلام (Rieffel, 2005, pp.163-167).

وفيما يخصّ مفهوم التّلقي، فإنّه يحمل عدّة معاني عند الباحثين في علوم الاتّصال وعلم الاجتماع الاتّصاليّ. ففي سنة 1989، ظهر مفهوم التّلقي بين الحقيقة

والأرجحية عند "روبارت اونتمان" (Entman Robert) في كتابه المعنون "ديمقراطية من دون مواطنين" وقصد ما إذا كان الجمهور يصدّق الخبر الذي سمعه عن طريق وسائل الإعلام ويبيّن أن المتلقّين يتقبلون المعلومة بسهولة عندما لا تتعلّق بهم أو على الأقلّ تكون متوافقة مع ما كانوا يعتقدونه، أمّا بالنسبة للتي تتعارض معه، فهم يفضلون تجاهلها. فالتلقّي في هذه الحالة هو العلاقة بين وسيلة الاتصال والجمهور. وبالنسبة لـ "جون فيسك" (John Fiske)، فإنّ تعدّد الهويّات التي تتحدّد بالسنّ والجنس وغيرهما من المتغيّرات تؤدّي كما بيّنه سنة 1987 في كتابه المعنون " التلّفاز والثقافة" (Télévision et culture) إلى تعدّد تأويلات الرّسالة من طرف الجمهور، وكل واحد لديه منطق خاصّ به يفسّر وفقه المضمون ويجعله يتّخذ وضعيّة ما تجاهه. وتعيّن على الباحث أن يستخرج التّبريرات التي تجعل كلّ واحد يؤوّل الرّسالة بشكل مُعيّن.

يندرج مفهوم التلقّي إذن بين التّأويلات والهويّات. كما استعمل مفهوم أطر المشاركة كلّ من "بيتر هانت" (Peter Hunt) و"سونيا ليفينجستن" (Sonia Livingstone) ليبيّنوا أنّ إعجاب الجمهور بالحصص التّلفزيونيّة مرتبط بالوضعيّة التي يرى المتلقّي نفسه فيها؛ فإمّا أن يكون مشاركا فعليّاً في البرنامج وإمّا أن يكون مجردّ ملاحظ. ولقد استمدّ كل من "بيتر" و "سونيا" هذا المفهوم من أعمال "جوفمان" (Goffman) حول المحادثة و بيّن فيما بعد "جون- بيار اسكنازي" (Jean- Pierre Esquenazi) و بالضبط سنة 1995 أنّ الحصص تُحدّد نوع وخصائص جمهورها ممّا يجعل أشخاصا يتابعونها باستمرار رغم أنّهم غير معجبين بها حتّى لا يُتهموا أنّهم أقلّ مستوى. في الأخير، نجد مفهوم التلقّي كتملّك قدّمه "دومينيك بوليير" (Dominique Boullier) سنة 1987 في كتابه "محادثات تلفزيونيّة"، ورفض فيه أن تكون إشكاليّة التلقّي مجردّ تأويل الرّسالة وفضّل البحث عن كيفيّة استعمال الجمهور لوسائل الاتّصال ودورها في بناء حياتهم اليوميّة. و على سبيل المثال، نجد

الدِّراسات النَّقدِيَّة للمسلسلات الصَّابونيَّة من بين الأعمال الَّتِي سَلكت هذا الاتِّجاه
(Esquinazy, 2002, pp. 170-172).

بعد الاستطلاع الميداني، تبيَّن لنا أن ألعاب الفيديو ذات المحتويات العنيفة لا تُؤدِّي بالضرورة إلى عنف اللاعبين وبرزت لنا أهميَّة مؤسَّسات التَّنشئة الاجتماعيَّة، وبالخصوص الأسرة في الحدِّ أو زيادة عنف الشَّباب هواة ألعاب الفيديو. وعلى ضوء هذه التَّنائج، قمنا بصياغة الإشكاليَّة مُعتمدين على مفهوم التَّلقي بين التَّأويلات والهويَّات، والتَّلقي كتملُّك على النَّحو التَّالي:

ما هو دور الأسرة كجماعة تأويل في تلقي المضامين العنيفة لألعاب الفيديو؟

2. الفرضيَّة:

تؤدِّي الأسرة كجماعة تأويل دور السَّيطرة (الهيمنة)، المفاوضة أو المعارضة في تلقي اللاعبين المضامين العنيفة لألعاب الفيديو.

3. تحديد المفاهيم والمصطلحات:

فيما يلي، سنقوم بتحديد بعض المفاهيم والمصطلحات الأساسيَّة في هذه الدِّراسة.

3.1. ألعاب الفيديو:

ورد في " قاموس وسائل الاتِّصال " تحت إدارة "فرانسيس بال" تعريف ألعاب الفيديو على أنَّها لعبة مسجلة على وعاء كاسيت أو قرص (فيديوغرام) أو متوفِّرة عن طريق موزع مباشر (بنك المعلومات) يتطلَّب استعمالها تجهيزاً تقنيّاً: شاشة، جهاز تحكُّم (جويستيك) ، لوحة المفاتيح و أحيانا منسحبة، ويعود ظهورها إلى سنة 1975 وتُشكِّل قطاعاً هاماً في النَّشر والطَّبع الإلكترونيّ متعدِّد الوسائط (Balle dir. Et al. ,1998,p.134).

3.2. قاعة الألعاب:

لقد عرّف المرسوم التنفيذي رقم 05-207 المؤرخ في 26 ربيع الثاني عام 1426 هـ الموافق لـ 04 يونيو 2005 المحدد لشروط وكيفيات فتح واستغلال مؤسسات التسلية والترفيه قاعات على أنّها «فضاء عموميّ موجّه لتقديم نشاط لعب أو تسلية مجهّز بآلات الكترونيّة والبليار والفليير وأجهزة تسلية أخرى موجّهة بالخصوص إلى ما يأتي:

- التمتّع بنشاط اللّعب والتّسلية،
- تطوير الملكات الدّهنيّة،
- شحن روح المنافسة،
- الحصول على أوقات الرّاحة.

يجب ألا تُؤلّد الألعاب الممارّسة، بأيّ حال من الأحوال الرّغبة في الرّيح لدى اللّاعبين» (الجريدة الرّسمية، جوان 2005، ص.6)

وبالعودة إلى نفس المرسوم، نجد أنّ المشرّع الجزائري حدّد السنّ القانونيّ الأدنى لكلّ من مُستغليّ ومستخدمي مؤسسات التّسلية التي تشمل قاعات اللّعب، قاعات الفيديو، المكتبات الإعلاميّة، نوادي الإنترنت والحظائر المائيّة بخمسة وعشرين (25) سنة على الأقلّ بالنّسبة للمستغليّين وثمانية عشر (18) بالنّسبة للمستخدمين (الجريدة الرّسمية، جوان 2005، ص.7). إلّا أنّّه من الملاحظ ميدانيّاً خلال إجراء المقابلات الاستطلاعيّة وجمع البيانات هو عدم احترام هذا الشرّط، خصوصا فيما يخصّ المستخدمين.

3.3. العنف الإعلاميّ:

يشكّل مفهوم العنف الإعلاميّ نقطة اختلاف عند العلماء، فحتّى الآن لم يتم التّوصل إلى تحديده بشكل دقيق ومتّفق عليه. فبالنّسبة "سارج تيسرون (Serge

(Tisseron)، يندرج ضمن العنف الإعلامي: «كلُّ صورة تُخَوِّف بشدَّة مُشَاهِدِهَا و الَّتِي تُفْقِدُهُ معالِمَهُ مَوْقَاتًا» (Tisseron, 2001, p.197). أمَّا عند "جورج جاربنر" (George Gerbner)، فيشمل العنف الإعلاميُّ كل أنواع البرامج الَّتِي تَبَثُّ عبر مختلف وسائل الاتِّصال أفعالًا تتعلَّق بتهديدٍ أو تتسبَّب بجرح أو قتل شخص ما، سواء كان الَّذِي يقوم بأحد هذه الأفعال في حالة هجوم أو دفاع عن النَّفس، وذلك بغض النَّظر عن الوسيلة المستخدمة. و بالنِّسبة لِآخرين مثل كلِّ من "جاي باكات" (Guy Paquette) و "جاك دوجيز" (Jacques de Guise)، لا تُعنى الرُّسوم المتحرِّكة بهذا التَّعريف نظرا لِلقالب الفكاهيِّ و غير الواقعيِّ الَّذِي يُقدِّم فيها العنف (Éducation Réseau-Médias).

في هذه الدِّراسة، وانطلاقًا من كون أنَّ هناك دراسات أثبتت أنَّ حتى العنف غير الواقعيِّ والفكاهيِّ مثلما هو الشَّأن في الرُّسوم المتحرِّكة قد يودِّي إلى العنف، تبنينا المفهوم الذي قدَّمه "جاربنر".

3.4. التَّأثير:

يعرِّف التَّأثير على أنَّه «تلك القوَّة الَّتِي تمارسها وسائل الاتِّصال على سلوك الفرد، المجتمع أو العالم و هي ترتبط بالغرض الَّذِي تستخدم من أجله، ما يتوقَّعه الجمهور منها و المكانة الَّتِي تشغلها في حياتهم بالمقارنة مع المؤسَّسات الأخرى و كذا، مكانة الاتِّصال و العلاقات القائمة مع الحكومة، القوى الاقتصادية و خاصَّة، قدرة الفنَّانين، العلماء، المبتكرين و المثقِّفين» (Balle dir. et al., 1998, pp. 133-134).

من خلال هذا التَّعريف، نستخلص أنَّ التَّأثير هو قدرة وسائل الاتِّصال على التَّوجيه الفرديِّ أو الجماعيِّ للسلوك، و ترتبط هذه القدرة بعدة عوامل ذكرت أعلاه، ممَّا يعني أنَّ هذه العمليَّة ليست بسيطة أو تلقائيَّة تتَّجه فيها الرِّسالة مباشرة من المرسل إلى المرسل إليه.

3.5. التلقي (التلقي الإعلامي):

للتلقي الإعلامي عدّة تعاريف و كل تعريف مُتبنّي من طرف الباحث يفرض عليه طريقة محدّدة لبناء موضوعه، لهذا وجب عليه اختيار أحد منها قبل الشروع في انجاز الدّراسة حسب الأهداف المرجوة منها (Esquenazi, 2002, pp. 169-173).

بصفة عامّة، يُعرّف "دانيال دايان" (Daniel Dayan) التلقي على أنّه المعنى الجديد الذي يعطيه المتلقي للنص المرئي، المسموع أو المكتوب و ليس المضمون بحدّ ذاته (Rieffel, 2005, p. 134).

في هذه الدّراسة، تبنيّا مفهومي التلقي كما سبق إن قلنا في الإشكاليّة بين التّأويلات والهويّات والتلقي كتملّك. فالمفهوم الأوّل يهدف إلى معرفة الأسباب التي تجعل اللاعبين يتلقون بشكل معيّن، وبالتحديد، خصائص الأسرة التي ينتمون إليها كجماعة تأويل. أمّا المفهوم الثّاني، فالهدف منه كان معرفة الآثار التي تترتّب عن التلقي بشكل معيّن.

من النّاحية الإجرائيّة، يمكن تعريف التلقي على أنّه المعنى الذي يعطيه المتلقي للعبة من خلال تعرّف اللاعب بدرجة أعلى أو أقلّ على البنية الثلاثيّة لقصّة اللعبة، شخصيّاتها وكذا الوظائف المنجزة، ممّا من شأنه التّأثير بدرجة أكثر أو أقلّ على سلوكه وفق ما تتيحه له الأسرة كجماعة تأويل من ثقافة ورقابة.

3.6. عامل الاختطار:

تُعرّف منظّمة الصّحة العالميّة عامل الاختطار على أنّه «كلّ سمة أو خاصيّة أو تعرّض شخص معيّن من شأنه زيادة الإصابة بمرض أو المعاناة من صدمة. أهمّ عوامل الخطر هي على سبيل المثال، نقص الوزن، ممارسة الجنس وارتفاع ضغط الدّم وتعاطي التّبغ والكحول، والمياه غير المأمونة، وعدم كفاية المرافق الصّحيّة أو الصّرف الصّحيّ» (Organisation Mondiale de la Santé)

من خلال هذا التعريف، نستخلص أنه بالنسبة لمنظمة الصحة العالمية، فإن عامل الاختطار له بُعدين: جسدي ونفسي. في حين أننا نقترح في هذه الدراسة إضافة بعد اجتماعي لهذا المفهوم يشمل كل العوامل الاجتماعية التي من شأنها رفع احتمال الخروج عن النمط السائد في مجتمع معين.

إن الهدف من هذا الاقتراح هو تقديم مقارنة منهجية أكثر مرونة ممّا نجده عند دراسة الأسباب. حيث أنّ العلاقة السببية بين متغيرين أو أكثر في العلوم الصلبة تسمح بوضع قوانين عالمية تتمتع بدرجة معتبرة من الدقة والثبات، على عكس العلوم الاجتماعية والإنسانية التي يكون فيها سبب حدوث ظاهرة في مجتمع ما ليس شرطاً لحدوثها في مجتمع آخر أو حتى في نفس المجتمع بتغيّر الزمن. فالحديث إذن في هذه الحالة عن عامل الاختطار يبدو لنا أنسب مع الطبيعة المتغيرة لموضوع البحث في العلوم المرنة.

من الناحية الإجرائية، تندرج ضمن عوامل الاختطار كل خصائص الأسرة كجماعة تأويل (مستوى التعليم المنخفض، أساليب التنشئة الاجتماعية غير السوية، عدم الرقابة على ألعاب الفيديو من حيث الزمان، المكان والمحتوى... الخ). والتي من شأنها رفع احتمال إتيان هواة ألعاب الفيديو العنيفة سلوكاً عنيفاً أو عدوانياً.

7.3. المتلقي:

هو الشخص الذي تُوجّه له الرسالة أو المعلومة سواء عن قصد أو غير قصد والذي يقوم بإعطائها معنى وتأويلها حسب ما يمتلكه من رصيد لغوي وثقافي ومعرفي واجتماعي... الخ. يتمّ اكتسابه منذ الطفولة (Gillequin-Maarek et Soleilhac, 2002, p. 18). وعلى ضوء هذا التعريف، نستنتج أنّ التلقي مرتبط بالتنشئة الاجتماعية ومختلف مؤسّساتها التي تساهم فيها.

3.8. التَّنشئة الاجتماعية:

في البداية، عَرَف علماء الاجتماع التَّنشئة الاجتماعية على أنَّها العملية التي يتأقلم بواسطتها الإنسان مع محيطه الاجتماعي ويكتسب بها المعايير التي يَسير وفقها حسب منطلقين. الأوَّل، هو حاجة الفرد للتَّمائل مع مجتمعه والثَّاني، إدراكه لضرورة تكيف سلوكه مع التَّوقُّعات الخارجيّة للحصول على القبول من طرف بقيَّة أفراد مجتمعه.

وفي منتصف القرن العشرين، ظهرت فكرة جديدة عند علماء الاجتماع مفادها أن التَّنشئة الاجتماعية قد لا تُحدِّد السُّلوك الفرديَّ والمعتقدات. وذهب التَّفاعليُّون إلى أبعد من ذلك باعتبارهم أنَّ التَّنشئة الاجتماعية عملية تفاعلية يُؤثِّر فيها المجتمع على الفرد والفرد على المجتمع (خليل العمر، 2006، ص ص. 388-389).

3.9. جماعات التَّأويل:

عبارة عن جماعات تتشكَّل على مدار الأعمار، تتكوَّن من أشخاص فاعلين يحيطون بأفراد العملية الاتصاليَّة و يساهمون في تأويل المتلقِّي لرسالة المُرسِل (Sfez, 2017, p. 124).

3.10. الأسرة:

تُعرَّف الأسرة حسب المفهوم المتعارف عليه أكثر والذي قدَّمه "جورج موردوك" (George P. Murdock) على أنَّها مجموعة تتميز بإقامة مشتركة وتآزر البالغين من الجنسين والأطفال الذين أنجبوهم أو تبَّوهم.

من النَّاحية البنيويَّة أو الشَّكليَّة، يمكن تصنيف الأسرة حسب نمط تركيبها، نمط تشكيلها ونظام انتسابها. فحسب المعيار الأوَّل، توجد عائلة نويَّة تتشكَّل حصريًّا من الرُّوجين وأبناءهم غير المتزوِّجين، في حين أنَّ الأسرة الممتدَّة تشمل، كليًّا أو جزئيًّا، وحدتين أوليتين أو أكثر. أمَّا حسب المعيار الثَّاني، فإنَّنا نجد ما يسمى

بالزواج المرتب (Mariage arrangé) والذي يكون فيه اختيار الشريك مبنياً على قواعد اجتماعية ضمنية أو إرادة الوالدين، و زواج التجاذب (affinité/Mariage d) الذي يعود فيه قرار الزواج و اختيار الشريك إلى الزوجين. وفيما يخص المعيار الثالث، نجد النسق أحادي النسب (Unilinéaire) يلحق فيه الأبناء إلى جماعة الأولياء من الأم أو الأب، في حين أن النسق المختلط (Indifférencié) فهو يمزج بين النسبين.

من الناحية الوظيفية، نجد عادة العائلة-المؤسسة (Famille-entreprise) التي تتميز بها المجتمعات التقليدية والتي تقابلها في المجتمعات المعاصرة العائلة الزوجية (Famille conjugale). فالعائلة-المؤسسة عبارة عن مجموعة تخضع لرقابة الطائفة أو من الأقرباء من النسب وهدفها الأساسي الإنتاج الاقتصادي وأمن الأفراد. أما العائلة الزوجية فإن وظيفتها الأساسية تتمثل في الحفاظ على التوازن الاجتماعي و العاطفي لأفرادها (Boudon et al., 2005, pp. 96-97).

3.11. الشباب:

يعتبر الشباب مرحلة عمرية تمتد من الطفولة حتى سن الرشد. هذا التعريف أقرب لمرحلة نمو فيزيولوجية ونفسية أكثر ما هو مركز اجتماعي. وعليه، فإن ما يُسمى بالشباب يختلف بشكل ملحوظ بين المجتمعات. ففي المجتمعات التقليدية، فإن الشباب هو مرحلة قصيرة و محدّدة مرفوقة بطقوس انتقالية واحتفالات موجّهة للدخول في هذه المرحلة، تعطي للأشخاص مراكز واضحة و معترف بها (Boudon et al., 2005, p. 129).

4. المقاربة النظرية للدراسة:

ترتكز هذه الدراسة من الناحية النظرية على «نموذج نص-قارئ» Modèle lecteur- texte من جهة وعلى نموذج نظريّ بنيانيه من خلال مجموعة من المعارف

النَّظْرِيَّةُ وَنَتَائِجُ الاسْتِطْلَاعِ وَالَّذِي سَمَّيْنَاهُ «النَّمُوذَجُ المِثَالِيَّ» لِدَوْرِ الأُسْرَةِ كَجَمَاعَةِ تَأْوِيلٍ».

بِالنِّسْبَةِ لـ «نَمُوذَجِ نَصِّ-قَارِئٍ»، فَهُوَ يَلْخِصُّ المَبَادِئَ الأَسَاسِيَّةَ الَّتِي تَقُومُ عَلَيْهَا دِرَاسَاتُ التَّلْقِي مَهْمَا كَانَتِ الإِشْكَالِيَّةُ الَّتِي تَطْرَحُهَا وَهِيَ:

• انطلاق الباحث من فكرة أن معنى النص الذي يفهمه المتلقون لا يشكّل جزءاً كبيراً من النص. فالتلقي ليس امتصاصاً للمعاني المبنية مسبقاً، بل هو بناء للمعنى. فدراسة النص والقارئ من الرسالة المرسلة مرفوضة.

• يكون هذا الرفض من خلال التخلي عن كلّ نموذج تأويل يمنح الأفضلية لمعرفة المحلّل. فمهما كانت للمحلّل معرفة بالنص، فهذا لا يسمح له في كل الأحوال بالتنبؤ بالتأويلات التي سيحصل عليها.

- بمجرّد الاعتراف باختلاف الأطر التي يتم فيها التأويل وتعدّد الرموز داخل نفس المجموعة اللغوية والثقافية، فلا يبقى أيّ سبب ليكون التأويل مساوياً للمعنى الذي قصده المرسل.

- ترتبط الدراسات حول التلقي بصورة فعّالة حول الجمهور. فبالإضافة إلى كون المتلقي قادراً على أن يعطي تأويلات غير متوقّعة للنص، فإنّه كذلك قادر على مقاومة الأفكار الإيديولوجية التي تحملها الرسالة عن طريق رفضها أو حتّى قلبها.

- ننتقل من مُرْسَلٍ إليه غير فعّال وأبكم إلى متلقٍ ناهيك عن كونه فعّال، فهو مندمج بشكل كبير. تتمّ عملية التلقي داخل بيئة مليئة بجماعات التأويل.

- يمكن في الأخير تعريف التلقي على أنّه اللّحظة التي تبني فيها المعاني الجديدة للنص من طرف المتلقين، وبالتالي يكون التلقي عبارة عن تأويلات النص وليس النصّ بحدّ ذاته. وبصيغة أخرى، التلقي عبارة عمّا فهمه الجمهور وليس ما قصده المرسل.

فما يؤثّر فعلا ليس المضمون كما صاغه المُرسِل، بل هو المضمون كما تلقّاه المتلقّي في الأخير (Dayan, 1992, pp. 144-145).

أما فيما يخص التّمودج المثاليّ لدور الأسرة كجماعة تأويل، فهو محاولة لتصنيف الأدوار وفق مجموعة من الخصائص التي تميّز كلّ أسرة، بحيث أننا حسب المفهوم الفيبري، لا نتوقع التّطابق التّام بينها وبين ما هو موجود في الواقع، بل إنّه كلّما اقتربنا من الخصائص اقتربنا أكثر من أداء الدّور.

وعليه، يمكن لنا القول أنّ دور جماعات التّأويل يكمن في السّيّطرة (الهيمنة)، المفاوضة أو المعارضة.

- دور السّيّطرة (الهيمنة): ويقصد به تبني الرّسالة المصاغة من المُرسِل ودعم محتواها سواء بشكل مباشر أو غير مباشر، ممّا يجعل الرّسالة المتلقّاة تميل أكثر إلى المتطابقة معها.

- دور المفاوضة: ويعني تكييف المحتوى وتعديله عن طريق فرض الرّقابة على المحتويات ومفاوضتها.

- دور المعارضة: ويتمثّل في إبعاد المتلقّي عن التّعرّض لمحتوى الرّسالة المرسلّة عن طريق منعه من التّعرض إليها.

وعليه، فيمكن تعريف دور جماعات التّأويل إجرائيا على أنّها نتيجة لمجموعة من الأفعال والمميّزات التي تتمتع بها أسرة اللّاعب والتي من شأنها أن تُوصِل إليه مضمون اللّعبة العنيفة كما هي، تُغيّرها أو تحجبها عنه.

5. منهجية الدّراسة:

بالنّسبة لمنهجية الدّراسة، فهي تتعلّق سواء بالمبجوثين أنفسهم، أو الألعاب التي اختاروها.

1.5. تقنية جمع البيانات حول الألعاب:

فيما يخصُّ تحليل محتوى لعبة الفيديو التي اختارها كلُّ مبحوث فتتمثَّل في التَّحليل البنيويِّ التي كانت بدايتها من خلال أعمال "فلاديمير بروب" (Vladimir Propp) الذي قام سنة 1928 بتحليل مجموعة من القصص الرُّوسية، فتوصَّل إلى أنَّ كلَّ النُّصوص لها نفس البنية، وهي:

الوظيفة: وهي الفعل الذي تقوم به الشَّخصية، ومن بينه، الابتعاد، العقاب، الامتنان... الخ.

الشَّخصيات: وهي خمسة أنواع: الشَّرير، البطل، المساعد (مساعد البطل)، المتبرِّع والبطل غير الحقيقيِّ.

ولقد أضاف "كلود بريموند" (Claude Brémond) إلى ما جاء به "بروب" أنَّ كلَّ قصَّة تتكوَّن من بنية ثلاثية هي: الحالة الأُوَّلية، العامل المشوِّش و الحالة الِّهائية (Bruno, 2007, pp. 56-57).

فمن خلال هذه الدِّراسة، قدَّمنا محتوى اللُّعبة من خلال استخراج الشَّخصيات الموجودة فيها، المهام المطلوب انجازها من طرف اللاعب وبنيتها الثَّلاثية. ولأجل هذا الغرض، اعتمدنا من النَّاحية العمليَّة على الموقع الرِّسميِّ لبلاي ستايشن والمواقع الرِّسميَّة لمطوِّري الألعاب... الخ من أجل الحصول على كفيَّة تقديمها للُّعبة وهو ما يمثِّل الرِّسالة المُرسلة كما صاغها المُرسِل بشكل صريح، وهذا بغرض مقارنتها مع الرِّسالة المتلقَّاة.

2.5. تقنية جمع البيانات حول اللاعبين:

بالنِّسبة لتقنية جمع البيانات حول المبحوثين أنفسهم، فقد اخترنا منهجيَّة سرد التَّلقيِّ الاستذكارِيِّ التي تعتمد على المقابلات، وهو ما يتوافق مع المنهج الكيفيِّ الذي فرضته أهداف الدِّراسة وطبيعة الموضوع، كما أننا استخدمنا المقابلة مع

الأولياء بهدف معرفة الآثار التي ترتبت عن اللعب بألعاب فيديو عنيفة ووصف الأسرة كجماعة تأويل.

وفيما يخص مشكلة المدّة الزمّنيّة التي يبقى فيها المبحوث محافظا عن ذكرياته المتعلّقة بالرسالة المتلقّاة وتعرّضه للنسيان بفعل الوقت، فلقد حاولنا تفاديها عن طريق اختيار قدر الإمكان فئة اللاعبين لغاية تاريخ إجراء المقابلة على الأقلّ.

وتعتبر هذه التّقنية أكثر ملائمة مع موضوع التّلقّي لأنّها سمحت للاعبين في مرحلة أولى التّعبير بحريّة عن مضمون الألعاب بأقلّ قدر ممكن من تدخّل الباحث، ثمّ تمّ التّفصيل في أجوبتهم بتوجيه منه. وبعد هذا، استخدمنا تقنية تحليل المحتوى كتقنية مكّملة من أجل استنطاق البيانات المجموعة وإعطائها معنى.

6. العيّنة:

تمّ اختيار أفراد العيّنة عن طريق الانتقاء الموجّه، أي، انطلاقا من مجموعة من الخصائص المشتركة بينهم. ولقد استهدفنا فئتين بغرض إجراء مقارنة بينهما وهي فئة اللاعبين بألعاب فيديو عنيفة من جهة، وفئة غير اللاعبين من جهة أخرى.

أمّا بالنسبة لسببهم، فلقد تمّ تحديده مبدئيّا ما بين ستّ (06) إلى تسعة عشر (19) سنة، مع إعطاء الأولويّة في البحث لمن هم أقلّ سنّا، وهي تمثّل من سكّان ولاية بجاية إلى غاية 31 ديسمبر 2015 حوالي 247 180 نسمة، أي في حدود 25.77% من السكّان مع العلم أنّ لإحصائيّات المتوقّرة ضمّت الفئة العمريّة من 5 إلى 19 سنة (مديرية البرمجة ومتابعة الميزانية لولاية بجاية، 2017، ص. 16).

أمّا بالنسبة لحجم العيّنة، و نظرا لكونها غير احتماليّة، فلقد حدّد من خلال معيار يتمثّل في الحصول على أفراد عيّنة تقوم أسرهم بمختلف الأدوار الثّلاث

المفترضة (Angers, 2014, p. 112). وعليه، فإنَّ العينة قصديَّة، تتكوَّن من 17 لاعبا شارك في مقابلاتهم فرد واحد بالغ على الأقلٍ من عائلاتهم، أربعة منهم ينحدرون من مناطق ريفيَّة، و13 من مناطق حضريَّة. أمَّا سنُّهم، فقد كان فعليًّا ما بين 5 سنوات و15 سنة.

أمَّا بالنِّسبة للألعاب، فلقد تُركت الحريَّة لكلِّ لاعب في اختيار لعبة عنيفة يمارسها، أمَّا غير اللاعبين، فلقد اقترحنا عليهم لعبة بعدما لم يتمكنوا من إيجاد واحدة بسبب عدم ممارستهم لها. وعليه، تحصلنا على خمسة ألعاب هي: لعبة سرقة السيَّارات الكبرى5، لعبة سرقة السيَّارات الكبرى: سان أندريس، نداء الواجب: المهمة السوداء3، المصارعة العالميَّة الترفهية: المواجهة العنيفة ضدَّ الخام2011 و مصاص الدماء4.

7. القراءة الماكروسوسولوجية للنتائج:

بعد قراءة تحليلية لعمليَّة التلقّي حالة بحالة ومقارنة نتائج الباحثين، تمكنا من تقديم قراءة كئيَّة للحالات التي شملتها الدراسة.

فيما يخصُّ الرقابة على المكان، تبين أنَّ الدولة الجزائرية كإحدى جماعات التأويل قامت عن طريق المؤسسة التشريعية بسنِّ قانون يُحدِّد السن الأدنى المسموح به للشباب لدخول قاعة الألعاب، لكنَّها لا تعمل على السهر على تطبيقه، بدليل أنَّ حتَّى القاعات التي تقع مثلا قرب مراكز الشرطة لا تجد أيَّ حرج في استقبال أئة فئة عمريَّة. كما أنَّ مسيري القاعات أنفسهم والذين يمكن اعتبارهم كجماعة تلقّي أخرى لا يرفضون إلَّا استقبال اللاعبين الذين يثيرون المشاكل داخل القاعة، ممَّا يعني أنَّ رقابتهم على المكان ليست مطلقة لأنَّها تستهدف نوعا واحدا فقط من الجمهور، وغير مباشرة لأنَّ الهدف منها هو تفادي حدوث شجارات قد تؤدّي إلى تجميد نشاطهم التجاري، مع العلم أنَّ منهم من يمارس نشاطه دون رخصة. أمَّا الأسر

كجماعة تلقى ثالثة، فهي منقسمة ما بين التي لا يشكّل بالنسبة لها دخول أبنائها القاعة مشكلا والتي ترفضه. بالنسبة لهذه الأخيرة، فإنها في الغالب لا تترك أبنائها يرتادون قاعات الألعاب ليس من باب رقابة المضامين بحد ذاتها والتي في غالب الحالات التي قابلناها تجهل مضمون الألعاب التي يلعبها أبنائهم، بل خوفا عليهم من مختلف الاعتداءات أو التأثير بسلوك مرتادها الآخرين. ولقد أثر الانحدار الجغرافي على الرقابة على المكان، حيث أنّ كل العائلات التي تتواجد القاعات قرب المنزل لم تمنع من دخول أبنائها إليها، وهم من سكان المدن، ممّا يعني أنّ الرقابة على المكان هي كذلك قد تكون مباشرة بالنسبة للأسر التي تؤدي دور المعارضة أو غير مباشرة مادامت لا تهدف إلى رقابة المضمون بالنسبة للعائلات المسيطرة والمفاوضة.

بالنسبة للرقابة على الوقت، تبين أنّ الأسر التي تؤدي دور المعارضة هي فقط التي تراقب وقت اللعب بشكل مباشر عن طريق منع أبنائها بصورة قصدية من التعرض تماما لمحتويات ألعاب الفيديو حتى لا يتأثروا بها. أما بالنسبة لباقي الأسر، فهي غالبا تراقب الوقت بشكل غير مباشر وهذا من أجل استغلاله في المراجعة أو الخوف من الإصابة بمرض بسبب التعرض المستمر للشاشة أو حتى مراقبة الميزانية المخصصة للترفيه، ولكن ليس خوفا من تأثيرها عليهم.

هذا الأمر يقودنا للحديث عن الرقابة على المضمون. فعلى نطاق البيئة الاجتماعية الأوسع للأعبين، فإنّ سوق ألعاب الفيديو يتسم بالفوضى وعدم تحديد معالمه، فهي نشاط تجاري منتعش في السوق السوداء أكثر من السوق الرسميّ، ممّا أثر على إمكانية توفير معطيات رسمية حول الألعاب واللأعبين، حيث أنّه يمكنهم الحصول عليها مقلّدة وبسعر في متناول الجميع، عكس النسخ الأصليّة. وبهذا نقول أنّ المحيط الاجتماعيّ يمنح في المستوى الأوّل قابليّة الوصول إلى المضامين العنيفة وانتشارها وسط مختلف الفئات العمريّة والاجتماعيّة رغم أنّ مطوّري تلك الألعاب لم يستهدفوهم في الأصل على الأقلّ بشكل علنيّ. أمّا على نطاق البيئة الاجتماعية

القريبة، فلقد وجدنا أنّ الأسر المهيمنة تجهل حتى مضمون هذه الألعاب وما تحتويه، لهذا، فهي لا تُكوّن في هذا السّياق حاجزا بين المحتوى العنيف وأبنائها. وتلعب جماعة الرّفاق والأقران كذلك دورا مقرّبا للأعبين من المضمون، حيث أنّ اللّعب مع صديق أو أخ من الأقران من شأنه أن يؤدّي هذا الدّور بعدّة أوجه مثل التّعاون في اللّعب، تخطّي المستويات الصّعبة لبعضهم البعض، تبادل الخبرات، دفع مستحقّات اللّعب في القاعة...إلخ. أمّا مسيرو القاعات، فهم كذلك لا يفرضون أيّة رقابة عن المضمون، فيكفي أن يدفع اللّاعب مستحقّات اللّعب حتى يختار أيّة لعبة متوقّرة دون مراعاة للحدّ الأدنى المسموح به للسّين.

ولعلّ أبرز ما جاء في نتائج هذا البحث هو الخاصيّة المشتركة للأسر والتي تتمثّل في عدم إتقانها للغة الألعاب التي تكون متوقّرة إمّا باللّغة الانجليزية أو الفرنسية، ممّا يشكل حاجزا بين المرسل والمتلقّي رغم نقص الرّقابة في حالات أو انعدامها حتى في حالات أخرى. وهنا تظهر خصوصيّة المجتمع الجزائري بصفة عامّة كجماعة تأويل بخصائصه اللّغوية-مقارنة بالمجتمعات الغربيّة-والذي لا يمنح للّاعب رصيда لغويّا يسمح له بالوصول إلى الرّسالة العنيفة حتى وإن كانت متاحة له مبدئيّا. كمّا أنّ الوضع الأمنيّ في البلد والقوانين المعمول بها لا تسمح بانتشار السّلاح النّاري داخل أوساط الأسر والذي هو أداة أساسيّة في الألعاب العنيفة، وبالتالي وصوله إلى متناول اللّاعبين، ممّا يجعل تقليدها على غرار ما حصل في أمريكا، فرنسا، ألمانيا...إلخ. غير ممكن على الأقلّ على المدى القريب. ولعلّ هذا ما جعل لعبة المصارعة العالميّة أسهل للتّقليد لأنّها تعتمد أساسا على القوّة البدنيّة والتي هي متاحة لكلّ اللّاعبين الذين استجوبناهم على الأقلّ مقارنة بمن يعتدون عليهم. وفي هذا الصّدّد، اهتمّت هذه الدّراسة بدراسة آثار هذه الألعاب على توجّه الشّباب نحو السّلوك العنيف، وهذا بالاعتماد على تقييم أوليائهم قبل وبعد اللّعب، حيث شكّل جهل الأولياء للمحتويات عائقا للوصول إلى الدّقة المطلوبة. ورغم هذا، فلقد توصّلنا

إلى نتيجة مفادها ترافُق اللَّعب بألعاب عنيفة مع العنف في سلوك اللَّاعبين بدرجات مختلفة، حيث كانت العائلات المنتجة للعنف بحدِّ ذاتها عن طريق تبني أساليب تنشئة اجتماعية تتسم بالقسوة، الإهمال أو التذبذب بالإضافة إلى عدم استقرار العلاقات الأسرية، و العائلات التي تتشكّل من عدّة أبناء متقاربين في السن هي من أقرت بعنف اللَّاعبين أكثر، وهو ما يمكن تفسيره بصعوبة رقابتهم بسبب كثرة عددهم مقابل قلة عدد الأشخاص البالغين الذين يوجهونهم أو يقدّمون نموذجا سلوكيا غير عنيف. وكلّما زادت الرقابة واستقرار الجو العائلي قلَّ عنف اللَّاعبين رغم تعرّضهم لدرجة من عنف محتويات ألعاب الفيديو، وهذا نستخلص أنّ ألعاب الفيديو العنيفة ليست أسباب العنف، بل هي عوامل اختطار من شأنها أن تجعل الشّباب قد يتبنون سلوكا عنيفا أو عدائيا متى توفّرت الفرصة. ومهما يكن، لا يمكن الجزم بتأثير هذه الألعاب التي اختارها اللَّاعبون، على اعتبار أنّهم يتعرّضون لمحتويات عنيفة أخرى سواء في ألعاب أخرى أو وسائل اتّصال غيرها. كما أنّه قد تكون هناك عوامل أخرى لم تتطرّق لها هذه الدّراسة كالوضع الاقتصادي والفروق الفرديّة... الخ.

خاتمة

على ضوء النتائج المتحصّل عليها، تبين أنّ الأسرة كجماعة تأويل قد تؤدّي فعلا دور السّيطرة (الهيمنة)، المفاوضة أو المعارضة في تلقي اللَّاعبين المضامين العنيفة لألعاب الفيديو. فهي إمّا تقرب اللَّاعب من المضمون العنيف عن طريق انعدام الرقابة والعمل على إنتاج العنف، أو تفاوضه عن طريق تقبّل جزء من الرّسالة بعدم منع التّعرّض لمحتواها ولكنّها تفاوضها، وإمّا تعارضها عن طريق منعها تماما عن اللَّاعبين والعمل على الابتعاد عن كل أشكال العنف.

و على ضوء ما توصل إليه هذا البحث و حدوده، تبيّن لنا أهميّة القيام بدراسات طولانية متعدّدة التخصّصات في نفس الموضوع و على عيّنة ثابتة من اللّاعبين ومختلف جماعات التّأويل من أجل الأخذ بعين الاعتبار العوامل الاجتماعيّة، الفرديّة، العصبيّة وحتى اللّغويّة التي لا يمكن الفصل بينها للوصول إلى فهم أشمل لدراسة أثر الألعاب العنيفة على الشّباب، و هذا عن طريق المزج بين مختلف المناهج كالمقابلة و الملاحظة من أجل المقارنة بين الرّسالة المرسلّة و الرّسالة المتلقّاة، والاستبيان خاصّة من أجل قياس الأثر.

المراجع

- الجريدة الرّسميّة للجمهورية الجزائريّة الديمقراطيّة الشّعبيّة، المرسوم التّنفيذي رقم 05-207 المؤرّخ في 26 ربيع الثاني عام 1426 هـ الموافق لـ 04 يونيو 2005 المحدّد لشروط وكيفيّات فتح واستغلال مؤسّسات التّسليّة والرّفية، العدد 39، 5 جوان: 2005.
- مديرية البرمجة ومتابعة الميزانية لولاية بجاية (2017). الدليل الإحصائي لولاية بجاية.
- معن خليل العمر (2006). معجم علم الاجتماع المعاصر. عمان: ط.1، الشّروق.
- Angers.M (2014). Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines. Québec : 6^e éd., Les éditions CEC.
- Balle.F, et al. (1998). Dictionnaire des médias. Paris : 1^e Éd., Larousse.
- Boudon.R et al. (2005). Dictionnaire de sociologie. Paris : 2^e éd., Larousse.
- Bruno.O (2007). Les sciences de la communication, Théories et acquis. Paris : 1^e éd., Armand Colin.
- Dayan.D (1992). Les mystères de la réception, Le Débat n° 71.
- Esquinazy. J-P (2002). L'écriture de l'actualité, Pour une sociologie du discours médiatique, Grenoble : 1^e éd., PUG.
- Gillequin-Maarek.C, Soleilhac.N (2002). Guide de la communication. Paris 1^e éd., Delagrave Éditions et Centre Régional de la

Documentation Pédagogique de Midi- Pyrénées.

- Organisation Mondiale de la Santé (2014). Facteurs de risque, http://www.who.int/topics/risk_factors/fr/, [consulté le 13 Septembre 2014]
- Réseau Éducation-Médias (2011). Recherche sur les effets de la violence dans les médias, http://www.media-awareness.ca/francais/enjeux/violence/recherche_effet, [consulté le 22 Février 2011]
- Rieffel.R (2005). Sociologie des médias. Paris : 2^e éd. Ellipses.
- Sfez.L (2017). La communication. Paris : 9^e éd., Que sais-je?.
- Tisseron.S (2001). L'intimité surexposée. Paris : 1^e éd., Rasmay.