Dirassat & Abhath
The Arabic Journal of Human and Social Sciences

مجلة دراسات وأبحاث
المجلة العربية في العلوم الإنسانية والاجتماعية

EISSN: 2253-0363
ISSN : 1112-9751

آليات التلقين المذهبي عبر ألعاب المتصفح وصناعة الطفل ذو البعد الواحد

(دراسة وصفية تحليلية لموقع ألعاب ماهر)

Mechanisms of indoctrination through browser games and the one-dimensional child industry

(Descriptive and analytical study of Maher Games website)

غمشي الزهرة
Ghomchi zohra
zohraghomcchi@yahoo.fr
جامعة أحمد بن بلة وهران 1
University of Ahmed Ben Bella Oran1

بن غربية فلة
Bengherbia Fella
fellabengherbia@gmail.com
جامعة أحمد بن بلة وهران 1
University of Ahmed Ben Bella Oran1

تاريخ الاستلام : 2018-07-17

تاريخ القبول : 2018-11-22

ملخص :

إن هذا المقال هو محاولة لإسقاط بعض افتراضات النظرية النقدية على معالم ثقافة الطفل في عصر الموجة الثالثة، فهو يسعى ومن خلال اعتماده على الدراسة الوصفية والتحليلية لموقع "ألعاب ماهر" للوقوف على آليات استدراج الطفل إلى ثقافة الإنسان ذو البعد الواحد بغية تهيئته للانخراط في مشروع المجتمع ذو البعد الواحد الذي حدثنا عنه رائد المدرسة النقدية هاربرت ماركيوز في نقده للمجتمع الصناعي والذي هو بالأساس خطوة نحو عقلنة اللاعقلانية أو العقلانية التكنولوجية بمفهوم ماركيوز.

وقد خلصت هذه الدراسة إلى أن ألعاب المتصفح (ألعاب الفيديو على الخط) أضحت بالفعل فضاء لتعزيز ثقافة البعد الواحد، كما خلصت الدراسة إلى أن هذه الألعاب هي ألعاب قمعية قهرت فردانية الطفل من خلال مسايرتها لمبدأ عقلنة اللاعقلانية وتشجيع الوعي الزائف وأيضا من خلال خلقها لحاجات زائفة.

كلمات مفتاحية: الإنسان ذو البعد الواحد، ألعاب المتصفح، ثقافة الطفل، هربرت ماركيز

Abstract:

In this paper we used One of the most important hypothesis of Critical Theory to understanding children's culture in the Era of Third Wave, and how browser games indoctrinated child To prepare him to merge into One-dimensional society.

Based on the theory of Herbert Marcuse" One-Dimensional Man" and the Descriptive and analytical study of "Maher Games" website, this study concluded that browser games is it an Space to promote a one-dimensional culture and for suppressing the individuality of the child by following the principle of Technological Rationality and promoting false consciousness And also by creating them for false needs.

Keywords: One-Dimensional Man; browser games; children's culture; Herbert Marcuse.

مقدمة:

إننا نعيش اليوم عصر الموجة الثالثة * **Third Wave** الذي يعد الكوخ الالكتروني♣ الخلية الأساسية به كما أشار إلى ذلك ألفن توفلر، ذلك الكوخ الإلكتروني الذي أُحْتِجَز الإنسان في فضائه؛ والذي لم يسلم منه حتى الإنسان/الطفل، فسابقا كان يقال أن الطفل ابن بيئته! لكن هذه المقولة في عصر الموجة الثالثة أضحت تشوبها ضبابية كبيرة؛ فالطفل أضحى اليوم ابن الكوخ الإلكتروني الذي يشكله ويقوم بتنميطه وفق نموذج محدد، ففي وقت مضى كانت التجربة، خاصة تلك المقترنة باللعب، هي أساس تعرف الطفل على العالم من حوله ولكن طفل الموجة الثالثة أضحى يتعرف على "العالم" من خلال كبسة زر، سواء زر جهاز التحكم عن بعد للتلفزيون، أو أزرار لوحة مفاتيح الكومبيوتر، أو حتى الأزرار الذكية للهاتف، مما جعل بعض العلماء يسمون هذا الجيل كناية عن ذلك جيل الأزرار؛ هذا الجيل أصبح له سوق إعلامية تهتم به، وأضحت المادة الإعلامية الموجهة له من أهم الصناعات الإعلامية الاتصالية في العصر الحالي، و"من أكثر الصناعات التي تشهد إقبالا من المستثمرين وشركات الانتاج العالمية، نظرا لما تدره من أرباح سنوية تقدر بملايين الدولارات بسبب استهدافها لشريحة واسعة تتسع دائرتها باستمرار وهي شريحة الأطفال ثم الشباب،[1] خاصة في سياق هذا الواقع وفي ظل ضآلة الحصانة الثقافية والمعرفية وغياب سياسة واعية، فالأكيد اليوم أن المنظومة الاعلامية الاتصالية بمختلف أشكالها تقوم ووفقا لآليات محددة بتلقين مذهبي يهدف لاستدراج الطفل إلى ثقافة الانسان ذو البعد الواحد بغية تهيئته للانخراط في مشروع مجتمعي ذو البعد الواحد.

في هذه الورقة البحثية سنحاول الكشف عن آليات التلقين المذهبي الذي تمارسه البيئة الإعلامية الجديدة على الطفل، ممثلة بتلك التي تستهدفه مباشرة دون سواه أي ألعاب الفيديو؛ وذلك من خلال الوقوف بالوصف والتحليل على ألعاب الفيديو المتاحة على الانترنت؛ وبعبارة أخرى فسنحاول اسقاط بعض افتراضات النظرية النقدية على معالم ثقافة الطفل في عصر الموجة الثالثة، فهذه الورقة البحثية وإذا ما حاولنا استجلاء غاياتها فإن هدفها الأول هو خلق مساحات نقاش بين اللعب كأمر لابد منه للطفل وما أفرزه الواقع الجديد من شكل، قالب، نموذج ونمط جديد للعب أي ذلك المقترن بألعاب الفيديو على الخط من جهة، وبين ما تحمله هذه الألعاب من رسائل تسعى لترسيخ فكر الانسان ذو البعد الواحد في وعي الطفل؛ لتهيئته للانخراط في المجتمع ذو البعد الواحد، وذلك انطلاقا من الإشكالية الآتية:

ما هي آليات التلقين المذهبي التي تعتمدها ألعاب المتصفح لأجل تنميط الانسان/الطفل بغية تهيئته للانخراط في المجتمع ذو البعد الواحد؟

2. المرجعية النظرية لهذه الورقة البحثية:

لقد اعتمدت هذه الورقة البحثية على الفكر النقدي لمدرسة فرانكفورت ممثلا بفكر رائد من رواد الجيل الأول لهذه المدرسة ونقصد هنا هربرت ماركيوز، خاصة فيما يتعلق بأطروحاته حول المجتمع ذو البعد الواحد الذي أنتجته ثقافة المجتمع الصناعي الحديث والتي رسخت مبدأ العقلانية التكنولوجية التي هي حسب ماركيوز خطوة نحو عقلنة اللاعقلاني. وقبل الخوض في أفكار ماركيوز هذه رأينا أنه من الضروري لتوضيح هذه الأفكار، الوقوف على أساسيات هذه المدرسة، خاصة ما يتعلق بموضوع بحثنا هذا؛ فلقد ركز أعضاء هذه المدرسة اهتماماتهم على مشاكل البنية الفوقية، حيث أكدوا أن وسائل الإعلام الجماهيرية قد حالت دون أن يتخذ التاريخ مجراه الحتمي، فحسبهم أن هذه الوسائل قد أفسدت عقول الجماهير، من خلال استدراجهم نحو ثقافة الاستهلاك التي جعلتهم ينغمسون في المتع السطحية والمبتذلة التي تقدمها الثقافة الشعبية.[2] ولعل أحد أبرز المفاهيم الأولى للنظرية النقدية حول الثقافة الجماهيرية كان مفهوم "الصناعة الثقافية" الذي ابتكره عام 1944 فيلسوفا مدرسة فرنكفورت، تيودور آدورنو وماكس هوركهيمر، وبنظرهما أن الصناعة الثقافية تثبت على نحو مثالي سقوط الثقافة في التسليع،[3] وأمام هذا الوضع يجد الإنسان نفسه تحت رحمة مجتمع يتلاعب به كيفما شاء، فالمستهلك ليس سيدا كما تحاول الصناعة الثقافية إظهاره، إنه ليس موضوع هذه الصناعة بل أداتها، وحتى إذا اعتقد الأفراد بأنهم تخلصوا في الوقت الحر من الآليات الانتاجية الصارمة فالحقيقة أن المكننة تحدد بشكل تكاملي صناعة منتجات الترفيه وما يستهلك من هذه المنتجات في أوقات الفراغ ما هو إلا نسخ مكررة ومعادة الصناعة من قبل العملية الانتاجية نفسها، والمضمون المزعوم هو عبارة عن واجهة باهتة،[4] إذن فمن خلال مفهوم "الصناعة الثقافية" حاول الباحثين تسليط الضوء على الوظيفة الايديولوجية للثقافة التي أضحت سلعة، ونقدهما لإجراءات التصنيع التي تُخْضِع المواد الثقافية لمتطلبات النظام الرأسمالي، وضمن هذا السياق يؤكد هربرت ماركيز ان الصناعة الثقافية أكثر اديولوجية من الثقافة التي سبقتها، لأن الإديولوجيا حسبه اليوم تحتل مكانة بارزة في صيرورة الانتاج ذاته، فهي في النظام الرأسمالي مجالا يتمتع بكيان خاص وليس مجرد تابع للبنية التحتية؛ إذ أنها متغلغلة داخل البنية الاقتصادية ومحددة لشكلها ويوضح ذلك قائلا: "إن الإديولوجيا ليست انعكاسا للبنية الاقتصادية وحسب وإنما متضمن في نظام الانتاج الذي يشكل هذه البنية، حيث تلعب السلع (المادية والمعنوية) دور التلقين المذهبي والتلاعب بالعقول فهي تعزز وعيا زائفا، ولكنه وعي يحمل في طياته مناعة ضد زيفه، وبما أن السلع أصبحت في متناول الشرائح الاجتماعية، فلم يعد التلقين المذهبي إشهارا وحسب وإنما أسلوب حياة جديدة وبالتالي

نشأ تفكير ذو بعد واحد، وبعبارة أخرى أصبح لنظام التبادل السلعي أداة اديولوجية دون منازع تتمثل في السلعة نفسها."[5]

وفي العناصر الموالية ومن خلال قراءة في كتاب هربرت ماركيوز "الانسان ذو البعد الواحد"سنتعمق في هذه الأطروحات أكثر لفهم آلية إيديولوجيا المجتمع الاستهلاكي الحديث لترسيخ الثقافة الجماهيرية ولتعزيز التفكير ذو البعد الواحد.

3. المجتمع ذو البعد الواحد وعقلنة اللاعقلاني:

إن نقطة انطلاق ماركوز الأساسية هي الطاقة الهائلة التي بات يتمتع بها المجتمع المعاصر، فمجتمع التكنولوجيا والصناعة المتقدمة، وما تحقق له من هذه الطاقة من هيمنة على الفرد تتجاوز كل أشكال السيطرة التي مارسها المجتمع في الماضي على أفراده؛ فالسيطرة الاجتماعية في عصر التقدم التكنولوجي هذا، تتلبس طابعا عقلانيا يجرد سلفا كل احتجاج وكل معارضة من سلاحها،[6] إن اللاعقلانية التي يرسخها المجتمع الصناعي حسب ماركيوز ترجع إلى أن انتاجية هذا المجتمع تطور حاجات زائفة فبدل أن تسمح بتطور الحاجات والمواهب الإنسانية تطورا حرا تقوم بقمعها، وبهذا يصبح الطابع العقلاني للاعقلانية هو نقطة قوة المجتمع ذو البعد الواحد الذي أشار هربرت ماركيوز أنه النموذج الطاغي والسائد الذي رافق المجتمع الصناعي.

ولعل أبرز مثال عن مظاهر عقلانية اللاعقلاني هو ذاك المثال الذي أورده ماركيوز في كتابه "الانسان ذو البعد الواحد"؛ ويتعلق الأمر بالطبقية المجتمعية والتي هي بالأساس مظهر من مظاهر اللاعقلانية إلا أن المجتمع ذو البعد الواحد أضفى عليها صبغة توهم الفرد بأنها مظهر عقلاني، فموه الطبقية الاجتماعية بظاهرة التلاحم الطبقي الذي يتجلى في كون أن كل أطياف المجتمع مع تعدد الاختلافات بينها تشاهد نفس برامج التلفزيون، وتلبس ملابس تتماثل في أناقتها، بل وحتى في الماركات المنتقات. لكن هذا التمويه الذي اعتمده المجتمع ذو البعد الواحد لا يلغي الطبقية بل هو مظهر من المظاهر التي تبرز في الحقيقة مساهمة الطبقات السائدة في تحديد الحاجات التي تضمن استمرار السيادة لها.

4. الانسان ذو البعد الواحد:

لقد تحدث ماركيوز عن البعد الواحد الذي اتسمت به جل تحليلاته، ورأى فيه البعد المفروض والزائف لعدم ثباته ولخضوعه إلى إعادة تشكيل مستمرة ومتجددة، والمفتقد للأبعاد الأخرى التي اختزلتها العقلانية التكنولوجية، والتي أفرزت الانسان ذو البعد الواحد؛ ذلك الإنسان الذي يحمل وعيا زائفا، ويتمتع بحرية زائفة أيضا، وهذا ما تبرزه لنا المتغيرات التالية:

أ - الزائف والحقيقي في فكر هربرت ماركيوز:

تضمنت تحليلات ماركيوز توظيفا لمفهومي الحقيقي والزائف، فاقترنت دلالات المفهوم الأول بالأبعاد المفقودة في حياة الإنسان، بينما اقترنت دلالات الزيف بما هو قائم في المجتمع ذو البعد الواحد فكما أورد استعماله للوعي الحقيقي قابله بالوعي الزائف، ولعل أبرز آليات المجتمع ذو البعد الواحد لتزييف وعي الفرد هي استبدال الرقابة الخارجية المفروضة من فوق بنوع من الرقابة الداخلية المستبطنة والتي أثبتت حقا فعاليتها؛ وعمدت إلى إقصاء كل فرد يتمرد ويأبى الانصياع للمجتمع القائم، بل وأكثر من ذلك تعتبر هذا الفرد مريضا نفسيا، كما تحدث ماركيوز[7] أيضا عن حاجات الإنسان الأصيلة (الحقيقية) بالمقارنة مع تلك التي حددها له المجتمع الصناعي والتي تتسم بالزيف والتنميط، فالحاجات الحقيقية هي الحاجات الحيوية والحاجات الزائفة (الكاذبة) هي تلك الحاجات القمعية التي فرضها المجتمع ذو البعد الواحد والتي تحقق الضمير السعيد وتخلق شعورا بالسعادة لكنه شعور زائف يبصر فيه الفرد رفاهه منحصرا في شقائه, مثل هذا الرفاه نجده في ثقافة الاستهلاك التي ترسخها الصناعات الثقافية على اختلافها.

وكما أشار مترجم كتاب هربرت ماركيز "الانسان ذو البعد الواحد" في المقدمة التي أردفها للكتاب فإن "المجتمع الصناعي المتقدم لم يزيف حاجات الانسان المادية فحسب، بل زيف أيضا حاجاته الفكرية، فكره ذاته. والفكر أصلا عدو لدود لمجتمع السيطرة، لأنه يمثل قوة العقل النقدية، السالبة التي تتحرك دوما باتجاه ما يجب ان يكون لا باتجاه ما هو كائن." [8] لعل أبرز ما تخل عنه الإنسان في ظل هذا الواقع هو حريته؛ فقد رضي الانسان ذو البعد الواحد بوهم الحرية كبديل للحرية الحقيقية، حرية زائفة اقترنت بإمكانية الاختيار ضمن ما يسمح به/ وما يوفره المجتمع الصناعي، وقد شبه ماركيوز الإنسان في هذه الحالة بالعبد الذي يتوهم أنه حر لمجرد أنه مُنِحَتْ له حرية اختيار سادته، فهذه الحريات كما وصفها ماركيوز هي "حريات مخيبة كحرية المزاحمة في أسعار مقرة سلفا وحرية صحافة تراقب نفسها بنفسها وأخيرا حرية اختيار بين أجناس واحدة من السلع والمنتجات المخصصة للاستهلاك في اوقات الفراغ".[9] من منطلق ما قيل سابقا تتجلى الحرية الزائفة التي يوفرها المجتمع ذو البعد الواحد والتي فقدت مضمونها الأصلي، فأضحى الفرد في هذا المجتمع يتوهم أنه حر وفقا لما أتيح له من خيارات متعددة، بمعنى أن حريته تتجلى من خلال إمكانية تلبية الحاجات، لكن ما يمارسه المجتمع ذو البعد الواحد من قمع من خلال فرضه لحاجات سماها ماركيوز كما أشرنا سابقا الحاجات الزائفة، يضع هذه الحرية موضع تشكيك.

ب . **ثقافة التماثل الآلي:**

إن ثقافة التماثل الآلي، أو ثقافة القطيع **"culture de troupeaux"** كما يسميها البعض، فالحضارة المعاصرة تضفي على كل شيء مسحة تماثلية تطابقية. ذلك أن "الصناعة الثقافية توصل بضائعها المتماثلة إلى أي مكان، ملبية حاجات كثيرة متنوعة، ومعتمدة على معايير إنتاجية موحدة في إشباع هذه الطلبات. ومن خلال نمط صناعي في الإنتاج، نحصل على ثقافة جماهيرية مكونة من سلسلة من الأشياء التي تحمل بكل تأكيد بصمة الصناعة الثقافية: إنتاج غزير – تماثل معياري – تقسيم عمل."[10] أي أنها تقوم بتصنيع صور نمطية (**stereotype**) وتقوم بتصديرها للمتلقي.

فكما أشارت فريال مهنا إن الإنسان في ظل هذا الوضع "يجد نفسه مقيدا بتطابقه مع المجتمع، بدون أي تحفظ، فكلية الحضور، التكرارية والتوحيد القياسي للصناعة الثقافية، يجعلون من الثقافة الجماهيرية الحديثة أداة رقابة سيكولوجية محمومة." [11] وهو نفس ما ذهب إليه ألفن توفلير حين أكد أنه من أثار الموجة الثانية التوحيد القياسي **Standardization**، وأن هذا المبدأ الأخير (التوحيد القياسي) قد دخل كل مظهر من مظاهر الحياة اليومية،[12] وهذا ما توصل إليه رواد مدرسة فرانكفورت الذين لم يبتعدوا عن هذا الطرح فقد رأوا أن رسالة الثقافة الجماهيرية هي رسالة للتماثل والتوافق.

إن هذه القراءة المقتضبة عن فكر ماركيز حول المجتمع ذو البعد الواحد تؤكد أن ملامح الإنسان ذو البعد الواحد من وعيٍ زائفٍ، حريةٍ زائفةٍ، حاجاتٍ زائفةٍ وتماثلٍ آليٍ ليست وليدة لحظة ظرفية وإنما هي سيرورة تلقين مذهبي ترافق الفرد في مختلف مراحل حياته ، ولما كانت مرحلة الطفولة أبرز مراحل التنشئة الاجتماعية، فإن المجتمع الحديث أوجد شكلا جديدا من أشكال وسائل الاعلام والاتصال الجماهيري ممثلا في ألعاب الفيديو لحمل ايديولوجيا المجتمع الاستهلاكي الحديث ولترسيخ التفكير ذو البعد الواحد في ثقافة الطفل كمرحلة أولى من مراحل ارساء دعائم المجتمع ذو البعد الواحد.

5. ثقافة الطفل:

يؤكد محمود حسن اسماعيل أن للأطفال مفردات لغوية متميزة، وعادات وقيم ومعايير ومواقف واتجاهات، ولهم أساليبهم الخاصة في التعبير عن أنفسهم، وفي إشباع حاجاتهم، ولهم إنتاجات فنية ومادية، وأزياء وغيرها، وهذا ما يعني أن لهم ثقافة خاصة بهم تسمى بـ"ثقافة الأطفال" والتي تحمل الملامح الكبيرة لثقافة المجتمع،[13] لكن أي مجتمع ونحن اليوم نعيش في عصر الموجة الثالثة كما أسلفنا الذكر، عصر ميزته الأساسية الانفتاح الذي يفسح المجال للعديد من "بديلات ثقافة الأطفال" التي عرفها الهادي نعمان بأنها: "العناصر التي تشيع بين فئات من الأطفال ممن يُهيأ لهم الاتصال المباشر أو غير المباشر بثقافات أخرى غير ثقافة مجتمعهم":[14] ولعل أبرزها اليوم "ألعاب الفيديو" التي أضحت متوفرة ليس فقط من خلال أجهزتها الخاصة ولكن أيضا من خلال التطبيقات المتوفرة على الهواتف والحواسب"ألعاب الفلاش " وأيضا منها المتوفرة على الخط أي ألعاب المتصفح.

6. أهمية اللعب في حياة الطفل:

يقال أن اللعب مهنة (عمل) الطفل " **"Play is the child's work**"[15]، لما له من أهمية في حياة الطفل ومن أثر في تكوين شخصيته، هذا وتدل العديد من الدراسات على أن الدافع إلى اللعب فطري طبيعي كالدافع إلى الطعام وإلى النوم، وأنه وسيلة لازمة وضرورية للنمو، ويسهم بشكل واضح في كل مراحل وأطوار النمو الجسمي والعقلي والاجتماعي والترويحي.[16]

وفي هذا السياق أكد أوشينسكي أن الطفل يعيش في اللعب ، وتبقى آثار ذلك عميقة فيه أكثر من آثار الحياة الفعلية، وهو نفس ما ذهب إليه أنطون مكارنيو حين أكد أن اللعب عند الطفل شأنه شأن العمل عند الإنسان البالغ؛ فإذا كان العمل مشاركة الإنسان في الإنتاج الاجتماعي، فإن اللعب يمكن الإنسان/ الطفل من الجهود النفسية والعقلية الضرورية للعمل[17]، لهذا نجد سوزانا ميلر قد عرفت اللعب بأنه : "نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيس في تكوين شخصية الفرد وتأكيد تراث الجماعة أحيانا، وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية، وتتميز بها الفقريات العليا والإنسان على وجه الخصوص".[18] وتجدر الإشارة أن الألعاب الإلكترونية أضحت اليوم الوسيلة الأولى التي يتم من خلالها اللعب والتي يمكن أن نعرفها كمفهوم معلوماتي بأنها: "برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض صور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه"[19] ولعل أبرز ما يغيب وتهمشه هذه الألعاب هو إشراك الطفل فيها مما يجعلها تنزاح عن الدور المنوط باللعب فكما يقول ماركيوز "لفهم اللعبة لابد من المشاركة فيها لأن الفهم ابن التجربة".[20]

7. الأطفال والتأثيرات الاجتماعية والثقافية لألعاب الفيديو:

حدثتنا الباحثة السورية فريال مهنا عند تطرقها لثقافات الإعلام الجماهيري ومعضلات التنشئة أنه في ظل تعرض الناشئة العربية لثقافات الإعلام الجماهيري الداخلي والخارجي، فإن الخطر المحدق لم يعد يكمن في المحطات الفضائية الأجنبية فحسب بل وعلى وجه الخصوص في الفيديو والإنترنت وألعاب الحاسوب التي خلقت عوالم

غريبة وافتراضية، أحدثت تغيرات عميقة في طرائق التفكير والعمل والسلوك، وتفرض أنماطا حياتية لم يسبق للإنسانية أن خاضت فيها،[21] ولعل هذا التخوف الذي نتلمسه في حديث فريال مهنا لا يمكن حصره لدى النخب العربية فقط بل حتى الباحثين الغربيين قد أبدو مثل هذا التخوف من التكنولوجيا وعقلانيتها فنجد مثلا ألفين توفلر في كتابه "صدمة المستقبل" **future shock** يؤكد أن زيادة الإثارة على المستوى الحسي والناتجة عن التعرض الكثيف لوسائل الاعلام الجماهيري تتعارض جوهريا مع قدرة الناس الفعلية على التفكير وتؤدي إلى استجابة تكيفية تشمل الانسحاب والخمول ورفض العقل والتفكير العقلاني إجمالا، [22] وهو ما تحدثه ألعاب الفيديو التي تنتج العديد من المثيرات البصرية والتي تزج بالطفل في حالة من الخمول وتثبط تفكيره العقلاني، هذا ذهب اليه أعضاء مدرسة فرانكفورت حين أكدوا أن عملية الترفيه، تعني الموافقة والرضى وتعني في كل مرة عدم الاضطرار إلى التفكير ونسيان الألم، حتى في المكان الذي يمكن إظهاره. فالقاعدة الأساسية في صناعات الترفيه – بما فيها ألعاب الفيديو- هي العجز وهي فعليا الهروب : ليس كما تزعم الهروب من الواقع المر، وإنما الهروب من التفكير المقاوم فالتحرر الذي يَعِد به الترفيه هو التحرر من التفكير كإنكار له.[23]

لقد أكدت العديد من الدراسات ان مرحلة الطفولة هي مرحلة التشكيل العقلي والفكري والسلوكي وما يتم غرسه في مرحلة الطفولة من مكتسبات ومؤثرات ومدخلات يظل مترسبا مدى الحياة وما يكتسبه الطفل من قيم وأخلاقيات وسلوكيات هي ما ستحدد شخصيته كانسان بالغ.

8. آليات التلقين المذهبي عبر موقع ألعاب ماهر:

إذا ما حاولنا ضبط مجتمع بحث هذه الدراسة فهو مجموع ألعاب المتصفح[24] (ألعاب الفلاش) المتاحة على الخط، أما عن اختيار العينة فقد لجأنا للمعاينة غير الاحتمالية **non-probabiliste** وبالتحديد العينة القصدية؛ أين وقع اختيارنا على ألعاب الفلاش على موقع "ألعاب ماهر" "http://www.ttt4.com/" الذي هو "موقع ألعاب فلاش يتم لعبها على الإنترنت مباشرة، تأسس في 20 ماي 2004"[25]، ويعد من المواقع الأكثر شعبية بين الأطفال، ولنتأكد من صلاحية اختيارنا لهذا الموقع لجأنا لموقع الاحصائيات الشهير **alixa**[26]، حيث أكدت الاحصائيات أن هذا الموقع يحتل المرتبة الأولى من بين المواقع المخصصة للألعاب بالجزائر **ويوضح الجدول التالي توزيع زوار الموقع حسب البلدان، وترتيبه في كل بلد:**[27]

البلد	زوار الموقع	ترتيب الموقع
الجزائر	43.5 %	110
مصر	22.5 %	**550**
المملكة العربية السعودية	6.6 %	**1,598**
العراق	5.1 %	228
المغرب	4.5 %	721

لقد أكدت الإحصائيات الواردة في الجدول السابق صلاحية اختيارنا لهذا الموقع والذي يحضا بشعبية كبيرة بالجزائر، ليس هذا فقط بل وفي العديد من الدول العربية، كما أوضح الجدول أن الموقع يحتل المرتبة 110 من إجمالي المواقع المصنفة جزائريا، وتجدر الإشارة أنه يحتل المرتبة الأولى ضمن المواقع المخصصة للعب بالجزائر.

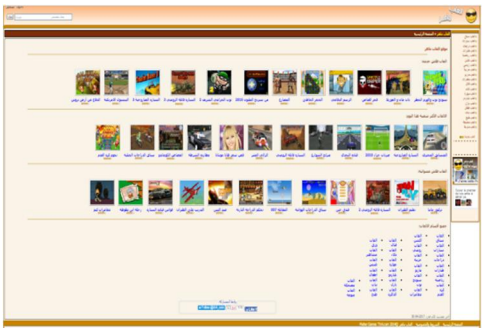
أما عن أشهر الكلمات المفتاحية المستخدمة في البحث والتي عادة ما يتم من خلالها الوصول إلى هذا الموقع فجاءت كما يلي:[28] ألعاب بنات (15.21%)، ألعاب (14.78%)، ألعاب طبخ (8.54%)، ألعاب سيارات (8.07%)، ألعاب ماهر (5.43%).

لعل أبرز ما تحمله هذه الارقام من دلالات هو أن زوار هذا الموقع لا يعرفونه وإنما يصلون إليه عادة من خلال الاستعانة بكلمات بحث تتعلق بمفردات اللعب، وهذا لا يلغي أن هناك فئة تداوم على زيارة الموقع وتعرفه فما يفوت نسبة 5 % من زوار الموقع يصلون للموقع من خلال البحث المباشر عنه أي من خلال اسم الموقع "ألعاب ماهر".

8. 1 صف وتحليل موقع ألعاب ماهر:

بداية لابد من الإشارة إلى أنه ليس هناك منهجية محددة لتحليل المواقع الإلكترونية، بل إن ذلك يتوقف على احتياجات موضوع البحث، ولأجل هذا حاولنا صياغة شبكة تحليل للمواقع الالكترونية مبينة وفقا للإشكالية المطروحة ولأهداف هذه الدراسة، حيث تم تحديد فئات (**catégorisation**) لمحتوى الموقع، وقد تأرجحت الفئات المقترحة بين فئات شكل (الاخراج الفني، والمساحة المخصصة لكل عنصر من عناصره) وبين فئات المضمون (مضمون اللعبة، وفقرات وصف كال لعبة).

✓ **الاخراج الفني للموقع:** سنركز أساسا على الصفحة الرئيسية للموقع، باعتبار أن باقي الصفحات المنبثقة ضمن هذا الموقع لا تختلف كثيرا عن الصفحة الرئيسية



صورة عن الصفحة الرئيسية

إذن كما هو ظاهر في الصورة السابقة قسمت الصفحة الرئيسية أفقيا إلى ثلاث:

- القسم العلوي "**l'en-tête**" تحمل لوغو **logo** الموقع بالإضافة إلى مساحة للبحث عبر غوغل وأيضا مساحة لتسجيل الدخول.

- المتن؛ والذي قسم بدوره إلى أربعة مساحات هي: ألعاب فلاش جديدة - الألعاب الأكثر شعبية هذا اليوم - ألعاب فلاش عشوائية - قائمة جميع الاقسام.

- القسم الأخير "**pied de page**" فنجده يحتوي وصلات نحو حسابات الموقع في شبكات التواصل الاجتماعي (الفايسبوك والتويتر) بالإضافة إلى شروط الخصوصية.

أما عموديا فقد قسمت الصفحة الرئيسية إلى عمودين، عمود يضم قائمة لأقسام الألعاب، وعمود آخر يضم المساحات السابقة الذكر ضمن التقسيم الأفقي.

التحليل: لقد صمم موقع ألعاب ماهر بطريقة بسيطة تراعي إمكانات ومهارات الجمهور الموجه إليه بالأساس أي فئة الأطفال. أما النقطة البارزة المرتبطة بإشكالية هذه الدراسة هي تخصيص مساحة واسعة للألعاب الشائعة؛ والتي تعد مؤشر واضح لتشجيع ثقافة القطيع ولتكريس أهمية الامتثال مع الآخر، كما نلاحظ أيضا تكرار قائمة تصنيف الألعاب في الصفحة الرئيسية كفعل تأكيدي لهذا التصنيف الذي يسعى في الحقيقة لخلق حاجات زائفة كما سنوضح في العنصر الموالي من التحليل.

8. 2 تصنيف الألعاب في الموقع كمؤشر للتلقين المذهبي:

صنفت الألعاب في الموقع كما يلي: ألعاب سباق، ألعاب سيارات، ألعاب دراجات، ألعاب طائرات، ألعاب رياضة، ألعاب اكشن، ألعاب زومبي، ألعاب حربية، ألعاب ماريو، ألعاب مغامرات، ألعاب قتال، ألعاب ذكاء، ألعاب مهارة، ألعاب بلياردو، ألعاب بازل، ألعاب أطفال، ألعاب بنات، ألعاب طبخ، ألعاب مضحكة. ولعل أبرز ما نتلمسه في هذا التصنيف هو محاولة خلقه لتلك الحاجات الزائفة التي حدثنا عنها ماركيوز وإقصائه لتلك الحاجات الحيوية. فما توضحه هذه النماذج من التصنيفات هو كيف أن هذه الألعاب تستدرج الطفل نحو ثقافة الاستهلاك وتجعله ينغمس في المتع السطحية والمبتذلة التي تقدمها.

8. 3 الألعاب الأكثر شعبية بالموقع ودلالتها:

إن الألعاب الأكثر شعبية كما حددها الموقع هي: ألعاب تلبيس بنات، ألعاب سباق السيارات، لعبة متزلج الشوارع، لعبة قيادة التحدي، لعبة السيارة الساروخية، لعبة مطاردة الشرطة، لعبة ماكياج شاكيرا، لعبة نجمة هوليود، ولعبة بوب الحرامي الشريف، ولعبة تدريب الكوماندوس، ولعبةالعصابات المسلحة، ولعبة انا ضد العالم، لعبة الرجل الارهابي، لعبة هيفا وهبي في الحفلة، لعبة مانكور الأظافر.

إذا ما تمعنى النظر في عناوين هذه الألعاب لوجدنا أن الألعاب الإلكترونية تجنح لأن تصير توكيدية. وما عادت تنتقد المجتمع، بل إنها تكتفي من خلال شخصية البطل الوطني(لعبة تدريب الكومنداس)، رجل العصابة (بوب الحرامي الشريف)، النجم (لعبة ماكياج شاكيرا ولعبة نجمة هوليود على سبيل المثل)، رب العمل الكبير، بعرض تنويعات عن حياة متشابهة ، وهذه التنويعات ما عادت توظف أبدا في إنكار النظام القائم، بل في تأكيده، شأنها شأن الثقافة التي تقدمها وسائل الاعلام الجماهيرية كما أوضح ذلك مارك جيمينيزعند تطرقه لفكر ماركيوز.[29]

8. 4 ملامح ثقافة الانسان ذو البعد الواحد المضمنة في فقرات وصف اللعب كما جاءت في الموقع:

- لعبة قيادة التحدي:

وصف اللعبة: اختر سيارتك المفضلة ثم ابدأ السباق, عليك الوصول إلى خط النهاية قبل انتهاء الوقت المحدد ودون تحطم سيارتك.

من خلال هذه الفقرة الواصفة نستجلي تلك الدعوة للحرية الزائفة؛ حيث نجد في بداية هذا الوصف جملة "اختر سيارتك المفضلة"، لكن إذا جربنا هذه اللعبة وجدنا أن هذه الحرية مرهونة بخيارات محددة هي : 05 اقتراحات، كل اقتراح بمجموعة من الألوان هي: الأزرق، الأحمر،

الأبيض، الأسود، الرمادي. وهذا نوع من التلقين المذهبي الذي تمارسه هذه الألعاب والذي يسهم في تكوين شخصية الإنسان ذو البعد الواحد.

- لعبة بوب الحرامي الشريف:

وصف اللعبة: عاد إليكم بوب في مغامرة فريدة ومهمة جديدة، ساعد بوب على جمع المال وانتبه من الكلاب الغاضبة وكاميرات المراقبة وغيرها، حظا سعيدا.

إن أبرز ما يتضح من خلال هذا الوصف هو عقلانية اللاعقلاني التي حدثنا عنها ماركيوز، فنجد أن هذه اللعبة جمعت بين المتناقضات، أي بين السرقة والشرف، ومعايشة الطفل لمثل هذه العوالم ودفاعاته الهشة تجاهها قد تترك في شخصيته الأثر البالغ.

- لعبة انا ضد العالم:

وصف اللعبة: لعبة أكشن مشوقة جدا هذا العالم يتحول إلى آكلي لحوم بشر بعد أن أخطأ في تركيب الدواء، عليك مشاهدة خريطة كل مرحلة لتدمير رجال المختبر والشرطة فالدواء الشافي ستجده في نهاية المراحل، ساعده للوصول إلى الدواء ليتعافى.

- لعبة الرجل الإرهابي:

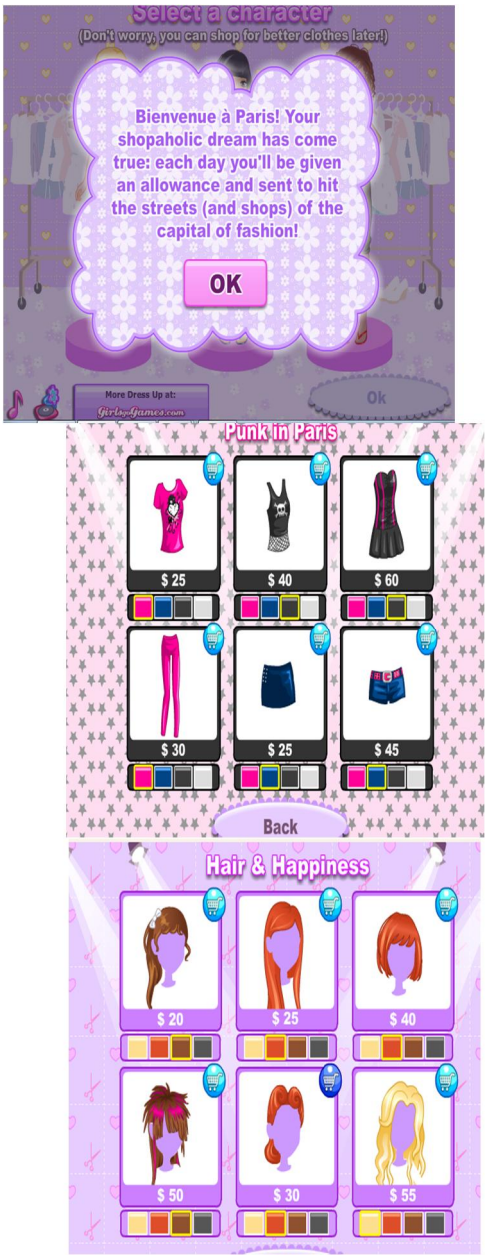
وصف اللعبة: هذا الرجل متخصص بالقتل وإحداث الفوضى والارهاب ولديه 40 مهمة للقيام بها، تذكر أن هذه اللعبة هي فقط للضحك والمتعة وإياك أن تفعل ما يقوم به.

لعل أبرز ما حاولت أن تمرره لعبتي "الرجل الارهابي" و"أنا ضد العالم" هو ترسيخ الوعي الزائف للواقع الذي نعيشه والذي لا يتحقق سلمه إلا من خلال التهديد المستمر للحرب والخطر.

- لعبة جنون التسوق بباريس:

وصف اللعبة: لديك بعض المال حاول أن تتسوقي بما يناسبك من ذوق وسعر لتبدي جميلة وانيقة.

لعل أبرز ما نستخلصه من هذه اللعبة هو ترسيخها لمبدأ الثقافة الاستهلاكية التي حدثنا عنها رواد مدرسة فرانكفورت. أنظر الصور التالية المستخرجة من العبة.



صور من محتوى لعبة جنون التسوق بباريس.

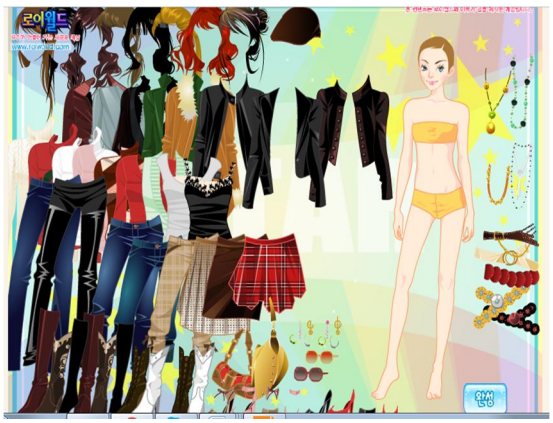
- لعبة نجمة هوليود:

وصف العبة: اختاري الفستان والإكسسوار المناسب لتبدو هذه النجمة متألقة وجذابة.

- لعبة تلبيس بنات:

وصف اللعبة: حاولي ان تقومي بتصميم مظهر فاتن لهذه الفتاة، جربي أنواع مختلفة من الملابس ، تسريحات الشعر، الاكسسوارات..إلخ.

إن لعبة "نجمة هوليود" و"لعبة تلبيس بنات" هي في الواقع محاولة لرسم صورة نمطية(الصورة 1) والتأكيد عليها من خلال خيارات الملابس المتاحة (الصورة 2) وجعلها نموذج يحتذى به، وبالتالي استدراج الطفل لثقافة البعد الواحد اي ثقافة التماثل الآلي.



الصورة 1: من واجهة لعبة نجمة هوليود

الصورة 2: من محتوى لعبة تلبيس بنات.

9. الخلاصة والنتائج:

إن المناخ الثقافي والفني والإعلامي الذي يعايشه الانسان طفلا وصبيا ويافعا ورجلا يؤثر تأثيرا بالغا على تشكيل عقله وتفكيره، هذا ما استغلته الألعاب الالكترونية التي وجدت في الطفل الفضاء الخصب الذي تعمد من خلاله إلى تعزيز ثقافة البعد الواحد، فالأكيد أن الطفل ذو البعد الواحد هو الخطوة الأولى لتكوين شخصية الانسان/ البالغ ذو البعد الواحد؛ فقد أكد الوصف التحليلي لموقع العاب ماهر أن هذا النوع من الصناعات الثقافية يقوم بصياغة الانسان/الطفل ذو البعد الواحد المهيأ للانضمام للمجتمع ذو البعد الواحد الذي رسخت ثقافته العقلانية التكنولوجية، التي أكد ماركيوز انها عقلانية لاعقلانية تشجع الوعي الزائف والحرية الزائفة وتخلق حاجات زائفة مبنية على مبدأ الثقافة الاستهلاكية، إن هذه الألعاب في واقع الأمر هي ألعاب قمعية قهرت فردانية الطفل.

كما أكد التحليل أن الرسالة الخفية المضمنة في أوصاف اللعب أو في بعض الصور التي تتضمنها هذه الألعاب، غالبا ما تكون أكثر أهمية، وذلك على اعتبار أنها تمر في غفلة من الوعي ويصعب تفاديها من قبل المقاومات السيكولوجية أثناء عمليات الاستهلاك وعليه من المحتمل ان تخترق أدمغة المتلقين، خاصة ونحن نتحدث عن المتلقي/الطفل.

إذن فألعاب المتصفح كوسيلة اتصال جماهيري تعد نموذج بارز في المجتمع الحالي، لافلاس الثقافة وسقوطها في فخ البعد الواحد♠، فهي ذلك المصنع المعد لصناعة الفكر ذو البعد الواحد؛ من خلال تلقين الفرد/ الطفل ثقافة أبرز ملامحها سيطرة الوعي الزائف الذي يحمل في طياته مناعة ضد زيفه، الذي أضفى عليه التماثل الآلي طابعا شرعيا؛ فوفقا لآلية سريالية يتم تصنيع الانسان ذو البعد الواحد في سلسلة تتابعية كل حلقة منها منبعها طفل تم قولبته وفقا نمط مكرر تضمحل معه الاختلافات لصالح البعد الواحد.

من خلال كل ما تم تقديمه وبالأخذ بعين الاعتبار أن اللعب أمرا مهما في بلورة شخصية الطفل كما أكد ذلك علماء النفس، فإن ألعاب المتصفح تساهم بشكل كبير في تكوين شخصية الطفل لكن بما يهيئه ليصبح إنسان ذو بعد واحد، ولينخرط مستقبلا في المجتمع ذو البعد الواحد.

10. قائمة المراجع:

10. 1 المراجع باللغة العربية:

- ألفن توفلر، 1990، حضارة الموجة الثالثة، ط1، تر: عصام الشيخ قاسم، بنغازي، الدار الجماهيرية للنشر والتوزيع والاعلان.

- الرطيان محمد ، 2011، محاولة ثالثة، ط1، لندن، طوى للنشر والإعلام.

- أرثر إيزابرجر، 2003، النقد الثقافي (تمهيد مبدئي للمفاهيم الرئيسية)، ط1، تر: وفاء ابراهيم، رمضان بسطاويسى، القاهر، المجلس الأعلى للثقافة.

- أرمان ماتلار، 2008، التنوع الثقافي والعولمة، تر: خليل احمد خليل، ط1، بيروت، دار الفرابي.

- أرمان وميشال ماتلار، 2005، تاريخ نظريات الاتصال (الطبعة الثالثة)، ط1، تر: نصر الدين العياضي، الصادق رابح، بيروت، المنظمة العربية للترجمة.

- جابرعبد الحميد، علاء الدين كفافي، 1994، معجم علم النفس والطب النفسي، ج6، القاهرة، دار النهضة العربية.

- فريال مهنا، 2002، علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية، بيروت، دار الفكر المعاصر.

- فاضل حنا، 1999، اللعب عند الأطفال، ط1، دمشق، دار مشرق-مغرب.

- فاطمة همال، 2012/2001، الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة ماجستير، قسم العلوم، الانسانية، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية، جامعة الحاج لخضر –باتنة-.

- مارك جيمينيز، 2009، ما الجمالية؟، ط1، تر: شربل داغر، بيروت، مركز دراسات الوحدة العربية.

- ماريا بيبرس، جنيفيف لاندو، 1997، اللعب ونمو الطفل، تر: عبد الرحمان سيد سليمان، شيخة يوسف الدربستي، القاهرة، مكتبة زهراء الشرق.

- ماري وين، 1999، الأطفال والإدمان التلفزيوني، تر: عبد الفتاح الصبحي، الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.

- محمود حسن اسماعيل، 1996، مناهج البحث في إعلام الطفل، ط1، القاهرة، دار النشر لجامعات.

- معن النقري، د ت ، المعلوماتية والمجتمع (مجتمع ما بعد الصناعة ومجتمع المعلومات)، د ط، الدار البيضاء، المركز الثقافي العربي.

- هابارت ماركوز، 1988، الانسان ذو البعد الواحد، ط3، تر: جورج طرابيشي، بيروت، دار الآداب.

- هادي نعمان الهيتي، د ت ، ثقافة الأطفال، سلسلة عالم المعرفة، الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.

- وجدي شفيق عبد اللطيف، 2006، عولمة الإعلام والتغير في المجتمع القروي، ط1، طنطا: دار ومكتبة الإسراء.

10. 2 المراجع باللغة الاجنبية:

- Herbert Marcuse (1968), One-Dimensional Man, London, Ed splore, London.

- Theodor Adorno (1973), Max Horkheimer, La dialectique de la raison, Ed Gallimard, Paris.

10. 3 المواقع الالكترونية:

- الصفحة الخاصة بموقع ماهر ألعاب على موقع أليكسا: **http://www.alexa.com/siteinfo/ttt4.com**

- موقع أليكسا:**http://www.alexa.com/**

11. الهوامش:

* - قسم ألفن توفلر التاريخ البشري إلى ثلاث موجات؛الموجة الأولى هي الموجة الزراعية التي رافقت مجتمع ما بعد الثورة الزراعية الذي أزاح وتجاوز ثقافة مجتمع الصيد،أما الموجة الثانية هي الموجة الصناعية، التي تزامنت مع مجتمع الثورة الصناعية. التي يرجع تاريخها تقريبا إلى أواخر القرن السابع عشر وحتى أواسط القرن العشرين، والموجة الثالثة التي أوجدت حضارة تتحدى بعمقها الثوري كل الفرضيات وأساليب التفكير والمعادلات والإيديولوجيات القديمة التي لم تعد تناسب الحقائق الجديدة بغض النظر عن فعاليتها في الماضي، وهذا التقسيم يماثل تقسيم دانييل بيل الذي صنف من خلاله التاريخ البشري في ثلاث مراحل (قبل صناعية، وصناعية، وأخيرا "بعد صناعية") لشرح نظريته حول مجتمع المعلومات، والانتقال من المجتمع الذي ينتج البضائع إلى مجتمع الخمات، واعتبار المعرفة النظرية مصدرا مركزيا للتجديدات في التكنولوجيا، وظهور "تكنولوجيا فكرية" جديدة. أنظر: - معن النقري، المعلوماتية والمجتمع (مجتمع ما بعد الصناعة ومجتمع المعلومات)،د ت، د ط، الدار البيضاء، المركز الثقافي العربي، ص ص 127-135.

♣- خصص ألفن توفلر الفصل السادس عشر من كتابه "الموجة الثالثة"للحديث عن الكوخ الإلكتروني؛ فحسبه تقدمنا نحو نظام انتاجي جديد يحمل احتمالية تحول اجتماعي متسارع، وفي هذا السياق تنبأ بثورة جديدة في البيت؛ فبعيدا عن وحدات العمل الصغيرة، وعن لا مركزية الانتاج في المناطق الحضرية، وعن تحويل الشخصية الحقيقية للعمل؛ يستطيع نظام الانتاج لجديد تحويل ملايين الوظائف من المصنع والمكتب إلى المكان الأصلي التي انطلقت منها خلال حقبة الموجة الثانية أي البيت. أنظر: ألفن توفلر،1990، حضارة الموجة الثالثة، ط1، تر: عصام الشيخ قاسم، بنغازي، الدار الجماهيرية للنشر والتوزيع والاعلان، ص ص 211-224.

1 - وجدي شفيق عبد اللطيف، 2006، عولمة الإعلام والتغير في المجتمع القروي، ط1، طنطا، دار وكتبة الإسراء، ص 27.

2 - أرثر إيزابرجر، 2003، النقد الثقافي (تمهيد مبدئي للمفاهيم الرئيسية)، ط1، تر: وفاء ابراهيم، رمضان بسطاويسى، القاهرة، المجلس الأعلى للثقافة، ص 83.

3 - أرمان ماتلار، 2008، التنوع الثقافي والعولمة، ط1، تر: خليل احمد خليل ، بيروت، دار الفرابي، 2008، ص ص 80-81.

4 - فريال مهنا، 2002، علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية، بيروت، دار الفكر المعاصر، ص 175.

5 - Herbert Marcuse (1968) One-Dimensional Man, ed splore, London, p p 26-27.

6 - هابارت ماركوز، 1988، الانسان ذو البعد الواحد، ط3، تر: جورج طرابيشي، بيروت، دار الآداب، ص ص 10-11.

7 - هاربت ماركيوز، المرجع نفسه، ص41.

8 - هاربت ماركيوز، المرجع نفسه، ص14.

9 - هاربرت ماركيوز، المرجع نفسه، ص 43

10 - أرمان وميشال ماتلار، 2005، تاريخ نظريات الاتصال (الطبعة الثالثة)، ط1، تر: نصر الدين العياضي، الصادق رابح، بيروت، المنظمة العربية للترجمة، ص 89

11 - فريال مهنا،علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية، مرجع سبق ذكره، ص 176.

12 - ألفن توفلر، حضارة الموجة الثالثة، مرجع سبق ذكره، ص 57.

13 - محمود حسن اسماعيل، 1996، مناهج البحث في إعلام الطفل، ط1، القاهرة، دار النشر لجامعات، ص 37.

14 - هادي نعمان الهيتي، د ت، ثقافة الأطفال، سلسلة عالم المعرفة، الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، ص31.

15 - ماريا بيرس، جنيفيف لاندو، 1997، اللعب ونمو الطفل، تر: عبد الرحمان سيد سليمان، شيخة يوسف الدربستي، القاهرة، مكتبة زهراء الشرق.

16 - جابرعبد الحميد، علاء الدين كفافي، 1994، معجم علم النفس والطب النفسي، ج6، القاهرة، دار النهضة العربية، ص 2826.

17 - فاضل حنا، 1999، اللعب عند الأطفال، ط1، دمشق، دار مشرق-مغرب، 1999، ص ص 7- 8.

18 - فاضل حنا، المرجع نفسه، ص 17.

19 - فاطمة همال، الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة ماجستير، قسم العلوم، الانسانية، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية، جامعة الحاج لخضر –باتنة-، 2012/2001, ص 17

20 - هربرت ماركيوز، الانسان ذو البعد الواحد، مرجع سبق ذكره،ص 118.

21 - فريال مهنا، مرجع سبق ذكره، ص 67.

22 - ماري وين، 1999، الأطفال والإدمان التلفزيوني، تر: عبد الفتاح الصبحي، الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، ص 149.

23 - فريال مهنا، مرجع سبق ذكره، ص 176.

24 - ألعاب المتصفح هي ألعاب إلكترونية تمارس من خلال شبكة الإنترنت عبر المتصفحات، وتتميز عن ألعاب الفيديو وألعاب الحاسوب في أنها لا تطلب تنزيل برامج على جهاز المستخدم.وتعتمد بعض هذه الألعاب على ملحقات يتم تثبيتها على جهاز المستخدم مثل الفلاش والجافا.

25 - الصفحة الخاصة بموقع ماهر العاب على موقع اليكسا: http://www.alexa.com/siteinfo/ttt4.com، تاريخ التصفح 15-11-2016.

26 - موقع أليكسا: http://www.alexa.com / ، تاريخ التصفح: 15-11-2016

27 - الصفحة الخاصة بموقع ماهر العاب على موقع اليكسا، مرجع سابق.

28 - الصفحة الخاصة بموقع ماهر العاب على موقع اليكسا، مرجع سابق.

29 - مارك جيمينيز، 2009، ما الجمالية؟، ط1، تر: شربل داغر، بيروت، مركز دراسات الوحدة العربية، ص ص 385-386.

♠- هي مقولة لأدورنو وهوركايمر تم تحويرها لتتلاءم مع موضوعنا؛ والمقولة الأصلية هي: " تعد الصناعة الثقافية نموذجا رائعا لافلاس الثقافة وسقوطها في التسليع" أنظر: - Theodor Adorno, Max Horkheimer (1973) , La dialectique de la raison, ed Gallimard, Paris, P 163.